BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Dynamic Computer adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan komputer dan aksesoris pendukungnya. Toko Dynamic Computer terletak di salah satu pertokoan komputer Kandaga, yang beralamatkan di Jl.Ahmad Yani No.416 Lantai 1 Blok AB 17 Bandung. Toko Dynamic Computer mulai merintis usahanya pada tahun 2003.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Dynamic Computer sejak tahun 2010 penjualan produk di Toko Dynamic Computer semakin menurun, hal ini dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan produk sejenis di pasaran. Pada saat ini Toko Dynamic Computer masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko, sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui informasi produk yang dijual. Selain itu dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan juga masih secara manual sehinggal pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat dan belum terperinci. Proses transaksi di Toko Dynamic Computer dilakukan dengan cara tunai dan transfer melalui bank. Akan tetapi kegiatan tersebut kurang baik karena pelanggan merasa kurang aman pada saat pembayaran dikarenakan nominal yang terjadi saat transaksi merupakan jumlah yang cukup besar.

Oleh karena itu para pelanggan meminta suatu transaksi pembayaran yang benar-benar aman dan terjamin. Melihat perkembangan dan potensi usahanya, maka Toko Dynamic Computer perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang sudah berjalan selama ini. Perusahaan membutuhkan suatu layanan pemasaran yang baik dan aman, serta mampu mengelola data produk dengan baik.Berdasarkan hasil wawancara dari pihak Toko Dynamic Computer, maka membangun *website e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada di Toko Dynamic Computer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun *website e-commerce* di Toko Dynamic Computer.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun dan merancang *website e-commerce* pada toko Dynamic Computer.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memudahkan pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Toko Dynamic Computer tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan penjualan.

3. Menyediakan alat pembayaran yang menjamin keamanan dan kenyamanan pada saat transaksi terjadi.
4. Mempermudah pemasaran produk yang dijual oleh Dynamic Computer.

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

a. Data

   Data yang diolah yaitu data produk, data kategori, data subkategori, data merk, data members, data kota, data provinsi, dan data ongkos kirim.

b. Proses

   Proses yang terdapat adalah proses pemesanan produk, proses pembayaran, pengelolaan data pengguna sistem yang berupa prosedur tambah, edit, hapus dan cari data, pengelolaan pengiriman, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*, pengelolan retur, pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika member memesan produk, pengelolaan diskon yaitu pemberian diskon sepenuhnya diatur sesuai dengan kebijakan Toko Dynamic Computer.

c. Keluaran

   Keluaran yang dihasilkan adalah pencarian produk, menampilkan produk terbaru, produk terlaris dan produk yang paling banyak dilihat, fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, *history* pemesanan, pengiriman

informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan, mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).

d. Pemodelan

Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (*tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), *ERD* dan *Flow Map*.

e. Keamanan (*security)*

Keamanan yang digunakan adalah mempunyai *Ip-Dedicated,Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol https, menggunakan username dan login untuk mengakses situs.

f. Komunikasi (*Comunication)*

Alat komunikasi yang digunakan adalah menggunakan email yang didaftarkan pengguna, menggunakan jejaring sosial sebagai sarana promosi yaitu *facebook*, *yahoo messanger* dan telepon untuk *customer support.*

g. Pembayaran (*Payment)*

Cara pembayaran dibagi menjadi dua yaitu :

1. Pembayaran *Offline*
2. Pembayaran *Online*

h. Pengiriman *(shipping)*

Proses pengiriman produk pada *website* ini menggunakan jasa pengiriman, member dapat menggunakan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan produk yang dipesan.

i. User (*Brainware*)

Terdapat lima macam *user* yang dapat berinteraksi dengan situs *e-commerce* ini yaitu admin yang mengelola situs ini, pemilik yang dapat melihat stok yang hampir habis, petugas yang dapat melihat stok, *member* yang akan membeli produk dan pengunjung yang hanya bisa mencari dan melihat produk dari Toko Dynamic Computer

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1. Tahap Pengumpulan data

   Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi pustaka

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

a. Analisis

Analisis merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

b. Perancangan

Perancangan merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Pengkodean

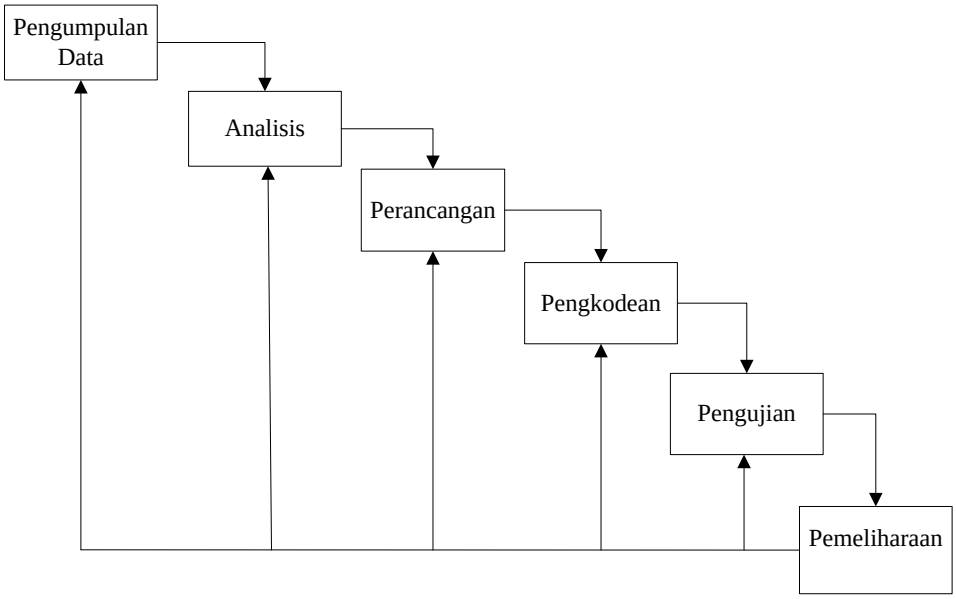
Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

d. Pengujian

Pengujian merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1. 1*Waterfall Model*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis

permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu *website e-commerce* pada toko Dynamic Computer.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.