BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tiga Negeri *Music House* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan peralatan musik, baik itu alat musiknya ataupun suku cadangnya (*spare parts*). Sistem penjualan yang digunakan saat ini adalah sistem konvensional, yaitu pembeli datang langsung ke toko Tiga Negeri *Music House* untuk melihat produk yang ditawarkan. Selama ini penjualan yang dilakukan Tiga Negeri *Music House* mengalami peningkatan yang cukup baik. Namun, dengan adanya persaingan yang ketat maka Tiga Negeri *Music House* ingin menerapkan sistem pemasaran yang tepat, cepat dan efisien.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, perusahaan-perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Internet merupakan salah satu contoh teknologi informasi yang efektif untuk menyebarkan informasi karena internet merupakan media komunikasi yang dapat diakses hampir diseluruh belahan dunia. Melalui internet informasi lebih cepat menyebar hanya dalam hitungan detik, sehingga memungkinkan banyak orang melakukan berbagai jenis kegiatan.Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan ialah perdagangan elektronik atau biasa dikenal dengan *e-commerce.*

Pada saat ini, Toko Tiga Negeri *Music House* belum menggunakan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen yang berada di luar kota. Selain itu juga dapat mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan produk yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan toko Tiga Negeri *Music House*. Proses penjualan toko Tiga Negeri *Music House* hanya dilakukan apabila ada konsumen yang datang ke toko tersebut, sedangkan banyak konsumen yang di luar kota tidak bisa datang atau tidak tahu keberadaan toko Tiga Negeri *Music House*.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko Tiga Negeri *Music House* serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Berdasarkan permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang terciptanya keinginan untuk **"**Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Tiga Negeri *Music House*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang muncul pada toko Tiga Negeri *Music House* ialah dalam proses penjualan dan pemasaran produk. Maka dapat diidentifikasikan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Toko belum mempunyai media informasi yang memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh toko Tiga Negeri *Music House*.
2. Toko belum memiliki sebuah *website e-commerce* yang memudahkan konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan toko

Tiga Negeri *Music House* serta dapat melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke toko.

3. Media promosi yang ada saat ini masih belum maksimal dalam meningkatkan penjualan dan membutuhkan biaya promosi yang tinggi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Tiga Negeri *Music House*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Tiga Negeri *Music House*.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi produk-produk yang ditawarkan oleh toko Tiga Negeri *Music House*.
2. Konsumen yang berada diluar kota dapat mengetahui keberadaan toko Tiga Negeri *Music House* dengan menggunakan layanan *e-commerce* dan dapat melakukan pemesanan secara *online*.
3. Memudahkan Toko Tiga Negeri *Music House* dalam mempromosikan produk-produk kepada konsumen dan menghemat biaya promosi.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik

kesimpulan, maka diperlukan suatu pembatasan dari masalah-masalah, adapun batasan masalahnya adalah :

1. Terdapat lima macam pengguna dalam aplikasi ini yaitu *manager,* kasir dan petugas toko sebagai pengguna *backend* situs sedangkan pengunjung dan *member* sebagai pengguna *frontend* situs.
2. Transaksi jual beli hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang sudah menjadi *member*.
3. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan pada katalog, yaitu berupa *peralatan musik*.
4. Proses-proses yang terdapat dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran *member*, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengolahan stok, proses pengolahan data pesanan, proses pengolahan produk, proses pembuatan laporan serta proses pencarian data pesanan dan data produk.
5. Data produk yang dikirimkan ke *facebook* pada saat penambahan produk baru maupun *update* data produk hanya berupa kode produk, nama produk, harga dan gambar.
6. Kurs dollar yang ditampilkan pada halaman *frontend* diambil secara *online* dari situs Bank MANDIRI, yaitu http://www.bankmandiri.co.id.
7. Terdapat tiga *level user*, yaitu sebagai berikut :
    a. Pegawai toko memiliki tugas sebagai berikut :
        - Petugas Toko, yaitu user yang bertugas mengelola data master.
        - Kasir, yaitu user yang bertugas mengelola data *member*, data transaksi serta data retur.

- Manager, user yang bertugas untuk melihat informasi yang disajikan sistem seperti laporan penjualan dan laporan data produk serta mengolah data admin.

b. *Member* dapat melihat informasi mengenai produk-produk yang terdapat dijual dan dapat melakukan pemesanan barang.

c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk-produk yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan produk.

8. Proses pengiriman produk pesanan dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan, kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman TIKI, JNE dan PT POS Indonesia.
9. Konfirmasi barang sudah sampai ke alamat member saat pengiriman barang dilakukan secara otomatis dengan melakukan penelusuran (*tracking)* ke website jasa pengiriman.
10. Cakupan pemasaran produk meliputi seluruh kawasan di Indonesia dengan catatan wilayah tersebut terjangkau oleh jasa pengiriman yang telah dipilih.
11. Batas waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran, yaitu 6 jam jika melewati batas waktu tersebut maka pemesanan akan dibatalkan secara otomatis oleh sistem.
12. Metode pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan beberapa cara yaitu pembayaran offline dan pembayaran secara online. Pembayaran yang dilakukan secara offline adalah Transfer via Bank dan Transfer Tunai dan COD (*cast on delivery)*, khusus untuk COD hanya

berlaku untuk kawasan kota bandung saja. Sedangkan untuk pembayaran secara online menggunakan fasilitas Payment Gateway (Paypal) pembayaran yang dilakukan secara online akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis.

13. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai databasenya serta aplikasi pembangun lainnya yaitu Adobe Dreamweaver CS3 sebagai script editor, web browser (Mozila Firefox) dan Wamp Server sebagai web server, database server serta PHP Interpreter.
14. Metode analisa dan perancangan yang dipakai adalah metode terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah DFD (Data Flow Diagram) dengan menggunakan *tools PowerDesigner* 15, sedangkan model datanya menggunakan ERD (Entity Relational Diagram).
15. Sistem keamanan menggunakan Secure Socket Layer (SSL) dan IP dedicated untuk mendukung protokol https, serta fasilitas login untuk dapat masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password.
16. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna memanfaatkan *email* yang didaftarkan pengguna, menggunakan *instant messaging* seperti *Yahoo Messanger*, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penulisan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metodologi pengumpulan data

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

a. Interview

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan kepada *manager* toko Tiga Negeri *Music House* yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

b. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitanya dengan judul penelitian.

c. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung toko Tiga Negeri *Music House*.

2. Metode Pembangun Perangkat Lunak

   Teknik analisis data dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

   a. *System Engineering* adalah tahap yang mencangkup pada tingkat strategi dan areanya, pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain yaitu perangkat lunak, manusia, dan *database.*

   b. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*.

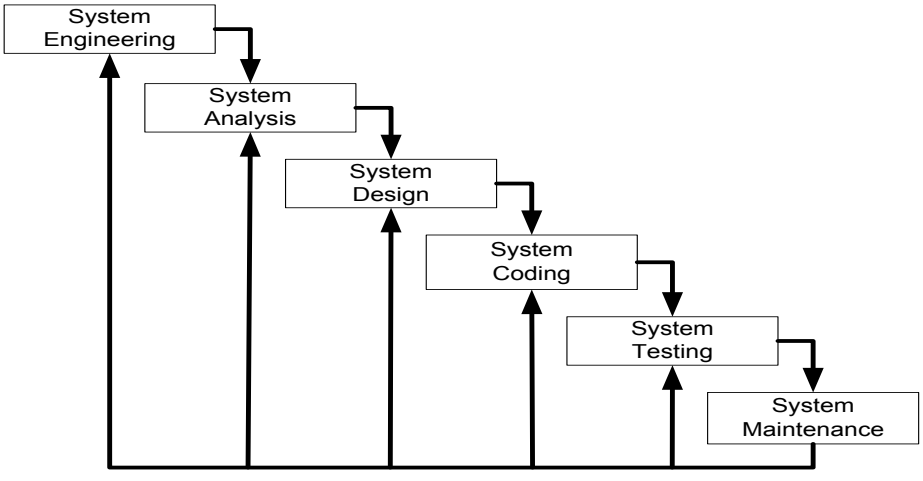
c. *Design* adalah tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding* adalah tahap penerjemahan data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.

e. *Testing* adalah proses pengujian yang berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *Maintenance* adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Tahapan – tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Metode The Classic Life Cycle / Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Didalam penulisan Tugas Akhir ini secara sistematika diatur dalam lima bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan Tugas Akhir sebagai ringkasan materi dari masing – masing bab.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori – teori yang mendasari maupun yang dijadikan pedoman dalam dibuatnya aplikasi ini dan tinjauan perusahaan tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem diantaranya analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data.Bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan procedural, perancangan alir data, perancangan menu dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang telahdikerjakan, yang terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi.Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah dibuat dan saran yang dirumuskan selama proses penyelesaian tugas akhir.