# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Badak Jaya merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penjualan obat-obatan. Dalam penjualan obat-obatan di Toko Badak Jaya masih memanfaatkan jasa *direct marketing* yang mengajukan penawaran kepada konsumen-konsumen secara manual. Cara penjualan tersebut terbilang cukup *efektif*, namun hal tersebut hanya *efektif* jika dilakukan dalam wilayah kota atau kabupaten. Dalam hal ini, Toko Badak Jaya ingin memperluas target market penjualan obat-obatan ke seluruh wilayah di Indonesia. Cara tersebut akan sangat tidak *efektif*, jika konsumen-konsumen yang ingin membeli obat berada di luar kota dan juga akan memakan biaya yang cukup besar jika tetap menggunakan metode manual yang seperti itu.

Untuk menghadapi kendala tersebut, diperlukan solusi yang efektif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi Internet, dengan teknologi ini maka Toko Badak Jaya bisa memberikan bentuk pelayanan terhadap konsumen agar dapat melihat spesifikasi obat lebih detail, memudahkan pemilihan obat berdasarkan penyakit yang diderita, meningkatkan penjualan obat dengan cara merambah ke dunia Internet.

Sekarang ini penjualan online menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan cara belanja yang konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat, di penjualan online telah tersedia hampir semua macam barang yang

biasanya dijual secara lengkap. Selain itu, biasanya informasi tentang barang jualan tersedia secara lengkap, sehingga walaupun pembeli tidak datang ke toko, pembeli bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk yang akan dibeli.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka akan membuat suatu sistem penjualan secara *online* yaitu ”**Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Obat di Toko Badak Jaya**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Toko Badak jaya ingin membuat sebuah situs penjualan online.
2. Toko Badak Jaya ingin memberikan informasi yang luas terhadap produknya.
3. Toko Badak Jaya ingin memperluas *target market.*
4. Toko Badak Jaya ingin mengganti jasa *Direct Marketing* untuk mengurangi biaya promosi.

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana membangun situs *e-commerce* untuk penjualan dan pemesanan barang pada Toko Badak Jaya sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan tanpa mengurangi fitur yang telah ada.
2. Bagaimana cara membangun situs *e-commerce* yang dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi produk secara luas.

3. Bagaimana mempromosikan kepada konsumen sehingga konsumen dapat dengan mudah memperoleh informasi dari produk yang dihasilkan oleh Toko Badak Jaya.
4. Bagaimana mereduksi biaya promosi agar tidak membengkak.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud website ini di rancang dengan tujuan untuk memudahkan Toko Badak Jaya dalam memasarkan semua produk obat-obatan dan memperluas *target market.*

Skripsi ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Toko Badak Jaya tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung
2. Untuk memudahkan konsumen dalam proses pembelian produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun dia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Untuk memperluas *target market* penjualan obat-obatan di Toko Badak Jaya secara *online.*
4. Untuk memudahkan Toko Badak Jaya dalam mengolah data transaksi.

## 1.4 Batasan Masalah

Untuk mempertajam pembahasan yang sesuai dengan latar belakang yang telah ditulis di atas, maka untuk itu di batasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun dapat digunakan oleh *admin, staf* toko, pemilik toko, pengunjung, pembeli.

2. Pembelian dapat dilakukan oleh  yang sudah terdaftar sebagai *member* Toko Badak Jaya.
3. Status pembelian obat kepada Toko Badak Jaya akan dilakukan pemberitahuan melalui *e-mail* yang sudah terdaftar sewaktu pendaftaran menjadi *member* Toko Badak Jaya.
4. Penjualan terbatas hanya di indonesia.
5. Sistem keamanan menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*).
6. Fasilitas yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antara pemilik usaha dengan konsumen dapat menggunakan *email*, *yahoo messenger*, telepon.
7. Menggunakan situs *social networking* sebagai media promosi produk Toko Badak Jaya.
8. Fitur belanja yang digunakan adalah pencarian produk nama, harga, dan kategori.
9. Fitur pengolahan data yang tersedia adalah data produk, kategori, manajemen harga produk, gambar produk.
10. Fitur manajemen pemesanan yang tersedia adalah pencarian data pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, konfirmasi pesanan.
11. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
12. Untuk pembayaran dapat dilakukan dengan cara Transfer, Tunai, ataupun bisa menggunakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan *paypal*.
13. Pengiriman barang menggunakan jasa yang disediakan oleh Toko Badak Jaya atau menggunakan jasa pengiriman barang seperti JNE.

14. Pembuatan laporan penjualan, pemesanan, produk dan lain-lain. dapat disusun harian, mingguan, bulanan ataupun tahunan. atau periodik berdasarkan waktu yang ditentukan, dan juga ada fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
15. Adanya fasilitas *restore* dan *backup database* untuk menghindari terjadinya kesalahan dan untuk pengamanan data.
16. Aplikasi ini juga dapat mengelola retur barang.
17. Aplikasi yang digunakan dalam membangun perangkat lunak ini diantaranya Adobe Dreamweaver CS5, XAMPP, Adobe Photoshop, Microsoft Office Visio.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan di dalam sebuah penelitian. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematik untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi yang baru. Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a) Tahap Pengumpulan Data

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

a. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

*b.* *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Studi Literatur

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

b) Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Model pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain, model ini diilustrasikan pada gambar 1.1. Berkat penurunan dari fase ke fase yang lainnya, model ini dikenal sebagai metode ‘air terjun’ *waterfall* atau siklus hidup perangkat. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1) Analisis

Tujuan dilakukan tahapan ini untuk memahami sistem yang sedang berjalan agar dapat mendefinisikan permasalahan sistem sehingga selanjutnya dapat menentukan kebutuhan sistem secara garis besar sebagai persiapan ke tahapan perancangan.

2) Perancangan

Pada tahap perancangan ini diberikan gambaran umum yang jelas kepada pengguna dan rancang bangun yang lengkap tentang sistem yang akan dikembangkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan sistem. Tahap perancangan ini digunakan untuk persiapan implementasi.

3) Implementasi atau *Coding* Pemrograman

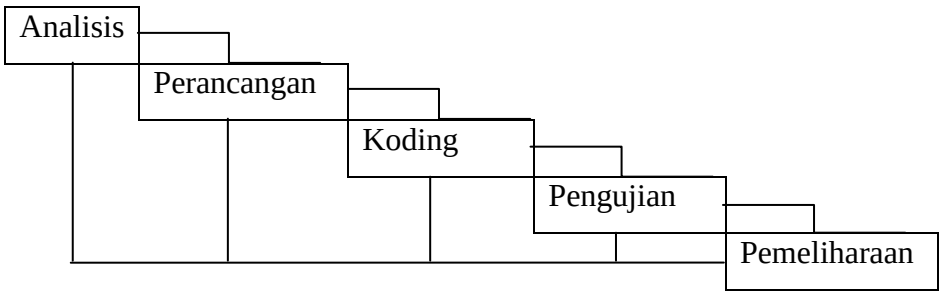
Setelah tahap perancangan sistem selanjutnya dilakukan konversi rancangan sistem kedalam kode-kode bahasa pemrograman yang diinginkan Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi modul program, antarmuka, dan basis data.

4) Pengujian

Tahap pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan serta memastikan bahwa perangkat lunak yang dihasilkan adalah valid dan sesuai dengan kebutuhan yang telah dideskripsikan.

5) Pemeliharaan

Pada tahap pemeliharaan ini perangkat lunak sudah diserahkan kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap sistem yang baru untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Dari hasil evaluasi ini dimungkinkan untuk melakukan perubahan-perubahan yang diperlukan terhadap sistem agar sistem senantiasa dapat digunakan dengan baik.




Gambar 1.1 Siklus hidup perangkat lunak

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini dapat dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun sistem aplikasi *E-Commerce* penjualan obat di Toko Badak Jaya.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.