BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gito Helm adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai merk helm. Selama ini dalam menjalankan bisnisnya toko Gito Helm masih menggunakan cara-cara konvensional seperti dalam penjualan produk dan pemasaran produk kepada para konsumen. Untuk proses penjualan dilakukan berdasarkan konsumen yang datang langsung untuk membeli produk ditempat (*direct selling*). Berdasarkan keterangan dari toko Gito Helm penjualan rata-rata yang diperoleh adalah penjualan dari konsumen yang telah menjadi pelanggan, sedangkan untuk konsumen baru rata-rata hanya mencakup daerah setempat atau lokal, itupun masih dalam jumlah yang sangat kecil. Sedangkan dalam proses pemasaran toko Gito Helm masih menggunakan media promosi berupa rekomendasi konsumen dari mulut ke mulut yang masih dirasa kurang efektif dalam memberikan informasi secara tepat kepada para konsumen secara luas.

Kurangnya media informasi yang digunakan dalam memberikan informasi secara jelas kepada konsumen tentu menjadi kendala bagi toko Gito Helm dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan angka penjualan dan memperluas jangkauan pemasaran. Selain untuk meningkatkan angka penjualan, pembuatan *webstore* ini juga untuk mempermudah perusahaan dalam melakukan pengolahan data produk, data pemesanan, data pembayaran, data ongkos kirim, data member, data transaksi penjualan dan data keluhan atau suara konsumen secara *online*.

Untuk dapat menghadapi tantangan di era globalisasi informasi saat ini tentu tidaklah mudah, ketatnya persaingan dan tekanan bisnis yang ada membuat pelaku bisnis benar-benar harus mencari solusi yang tepat dalam menghadapi era globalisasi informasi ini. Untuk menjembatani produk-produk yang ditawarkan oleh toko Gito Helm dan untuk memenuhi kebutuhan pasar saat ini serta dalam mengatasi kendala-kendala yang ada seperti uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan menyusun skripsi yang berjudul "**MEMBANGUN APLIKASI WEBSTORE DI TOKO GITO HELM**" Sehingga dapat menjadi media penunjang kegiatan bisnis dari toko Gito Helm.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi *webstore* di toko Gito Helm.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *webstore* yang interaktif pada toko Gito Helm.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi *webstore* ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan aplikasi *webstore* ini sebagai sarana promosi yang efektif dalam memperkenalkan produk dari toko Gito Helm.
2. Mempermudah toko Gito Helm dalam proses penjualan produk terhadap konsumen yang berada di luar daerah.
3. Memperluas jangkauan pemasaran produk kepada konsumen.

4. Mempermudah konsumen dan masyarakat luas dalam memperoleh informasi mengenai toko Gito Helm.
5. Mempermudah konsumen dalam pemesanan dan transaksi secara *online* kapan saja dan dimana saja.
6. Mempermudah admin dalam memproses pengolahan data produk yang dijual dan data transaksi secara *online*.
7. Mempermudah dalam membuat laporan secara terperinci dari setiap transaksi yang ada.

1.4 Metode Penelitian

Terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian skripsi ini diantaranya adalah :

1. Metode Pengumpulan data

   Dalam tahap pengumpulan data ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya adalah :

   a. Observasi Partisipasi

      Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian sehingga didapat data yang akurat dan lengkap.

   b. Wawancara

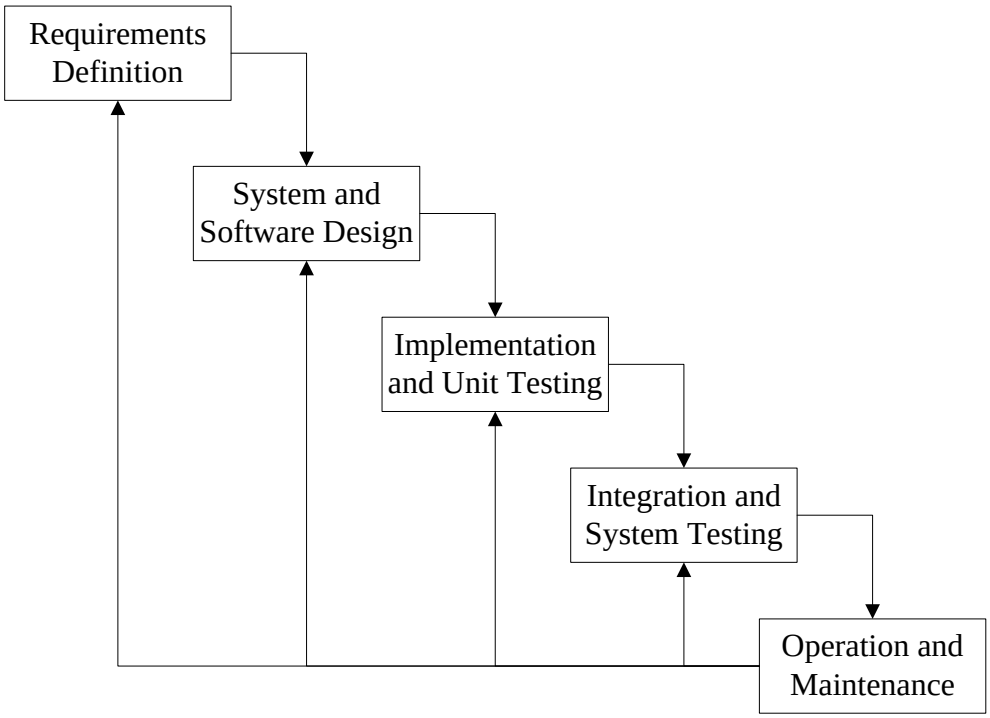
      Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari koresponden dalam hal ini adalah toko Gito Helm dengan cara tanya jawab seputar masalah yang sedang diteliti.

c. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan cara mencari referensi dari berbagai sumber media baik itu cetak maupun elektronik seperti buku, jurnal, artikel, intrnet yang ada hubungannya dengan kasus yang diteliti.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak *webstore* ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* menurut Ian Sommerville (2001). Seperti pada gambar 1.1 berikut ini :



Gambar 1.1 Waterfall

a. *Requirements analysis and definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

   desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Integration and system testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

e. *Operation and maintenance*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.5 Batasan Masalah

Agar laporan penulisan skripsi ini terarah dan sesuai dengan tujuan awal maka diperlukan batasan masalah peneliti sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis *web*.
2. Pengolahan Data

   Data yang akan dikelola dalam aplikasi *webstore* ini adalah seperti data produk, data pemesanan, data pembayaran dan data ongkos kirim.
3. Proses yang dapat dilakukan aplikasi *webstore* ini adalah proses pengolahan produk, pengolahan pesanan, proses pengolahan kategori, proses pengolahan pembayaran, proses pengolahan ongkos kirim, proses pengelolaan kota dan provinsi, proses registrasi member dan proses pembuatan laporan.
4. Manajemen Produk
   a. Kategorisasi produk yaitu dengan cara mengelompokan data produk kedalam kategori atau sub kategori tertentu sehingga mempermudah admin dalam proses pengelolaan produk yang ada.
   b. Harga dapat dikelola secara dinamis sehingga jika suatu saat terjadi perubahan harga, maka harga sebelumnya dapat di *update* dengan harga terbaru. Karena tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan harga dari waktu ke waktu.
   c. Pengelolaan diskon dapat diatur admin dengan dinamis sehingga diskon dapat ditentukan sendiri sesuai kebutuhan dari toko Gito Helm.

d. Informasi produk berisi mengenai merk, gambar, harga, stok, diskon, ukuran, dan warna.

e. Aplikasi *webstore* menyediakan fitur pencarian terhadap produk berdasarkan nama produk, dan kategori.

5. Proses registrasi member akan dikirim via *e-mail* yang didaftarkan member saat mendaftar ke dalam aplikasi *webstore*.

6. Penggunaan *login* pada setiap *member* yang ingin melakukan transaksi.

7. Manajemen Pesanan

   a. Admin dapat melakukan pencarian *realtime* terhadap pesanan yang diterima dengan fasilitas pencaarian yang tersedia.

   b. Setiap *history* pesanan yang dipesan oleh member dapat dilihat pada fasilitas *history* pesana di halaman member.

   c. Status pesanan akan berubah mulai dari pemesanan baru, dibayar, dikirim dan diterima *customer*.

   d. Perubahan status dapat di *update* secara otomatis dengan menggunakan IPN (*instant payment notification*) *paypal* bila pembayaran dilakukan oleh *customer* secara *online*. Sedangkan *update* dilakukan secara manual bila pembayaran dilakukan melalui cara tranfer.

8. Metode Pembayaran

   Untuk pembayaran yang disediakan dalam aplikasi *webstore* ini ada 2 metode pembayaran yaitu pembayaran secara *offline* yaitu *transfer* ke

rekening toko Gito Helm dan pembayaran secara *online* dengan menggunakan fasilitas *payment gateway paypal*.

9. Pengiriman
    a. Pengiriman akan dilakukan bila status pembayaran sudah dibayar.
    b. Pengiriman berdasarkan alamat yang diisi member saat mengisi alamat pengiriman pada form alamat pengiriman.
    c. Untuk pengiriman menggunakan jasa pihak ketiga seperti JNE.
    d. Ongkos kirim disesuaikan dengan penyedia jasa kiriman yang dipilih member.
10. Retur akan diberikan toko Gito Helm kepada pelanggan bila barang yang dibeli itu terjadi cacat atau tidak sesuai saat sampai ditangan pelanggan.
11. Untuk sistem komunikasi calon pembeli dengan admin dapat menggunakan fasilitas :
    a. Chat Messanger
    b. Telpon
    c. SMS
    d. E-mail
12. Keamanan

    Untuk sisi keamanan didalam aplikasi *webstore* ini maka digunakan :
    a. SSL (*secure socket layer*) yang mendukung protokol https.
    b. IP-*Dedicated*
    c. Enkripsi password member dengan menggunakan fungsi MD5.
    d. Sistem *login* untuk berinteraksi dengan aplikasi.

e. Pembatasan parameter *input* sesuai dengan yang dibutuhkan saja.

13. Laporan yang dapat dihasilkan dari *webstore* ini adalah laporan penjualan, laporan pemesanan dan laporan produk yang disusun secara periodik baik itu harian, mingguan, bulanan atau tahunan.
14. DFD digunakan sebagai model dalam menggambarkan proses aliran data yang ada dalam sistem ini dan ERD untuk menggambarkan rancangan bangun *databases*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam membuat laporan skripsi ini sitematika penulisan yang digunakan dibagi dalam beberapa pokok bahasan penting yang meliputi: [13]

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

B. Rumusan Masalah

C. Maksud dan Tujuan

D. Metode Penelitian

E. Batasan Masalah

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Perusahaan

B. Konsep Dasar Sistem

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGA

A. Analisis Prosedur

B. Pengkodean

C. Perancangan Antar Muka

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

B. Pengujian sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran