BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Aneka Hobby Petshop merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan, vitamin hewan peliharaan dll. Aneka Hobby Petshopberalamatkandi Jl. Cihampelas 186 kav 12-16 Bandungdan berdiri sejak tahun 1990.Hampir semua barang yang dijual adalah barang *impor.*

Sampai saat ini Aneka Hobby Petshop belum mempunyai media pemasaran dengan menggunakan media elektronik secara *online*. Hal tersebut menyebabkan cakupan pemasaran Aneka Hobby Petshop menjadi terbatas, sehingga konsumen yang berada jauh dari toko kurang begitu mengenal dan mengetahui produk-produk yang terdapat pada Aneka Hobby Petshop.

Belum tersedianya media pemasaran dengan menggunakan media elektronik *online* ini juga menyebabkan konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli paralatan hewan peliharaan yang dibutuhkan. Sehingga konsumen harus mengeluarkan tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan peralatan hewan peliharaan yang dibutuhkan.

Sampai saat ini Aneka Hobby Petshop masih belum dikenal masyarakat secara luas, terutama pada daerah yang berlokasi cukup jauh dari Aneka Hobby Petshop. Cara-cara yang dilakukan dalam mempromosikan produk-produknya hanya dilakukan dengan memasang spanduk, brosur, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-cara yang dilakukan tersebut masih dirasa kurang optimal dan kurang diperhatikan oleh masyarakat. Sedangkan

pembangunan cabang-cabang baru di daerah yang jauh dari toko Aneka Hobby Petshop tidak mungkin dilakukan karena keterbatasan tempat dan biaya.

Proses pengelolaan data transaksi penjualan yang sedang berjalan di Aneka Hobby Petshop masih dilakukan secara manual, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran sehingga duplikasi nota penjualan untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan data penjualan. Data penjualan barang pada nota penjualan tersebut akan disalin ke dalam laporan data penjualan, sehingga akan diketahui stok barang yang habis dan dapat diketahui juga hasil laba atau rugi dari hasil penjualan barang pada Aneka Hobby Petshop. Namun, seiring berjalannya waktu pihak Aneka Hobby Petshop mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data tersebut. Proses pembuatan laporan data yang masih dilakukan secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Solusi dari permasalahan ini adalah dengan membangun sebuah *websiteE-commerce* yang membutuhkan biaya jauh lebih kecil tetapi mempunyai cakupan pemasaran yang luas daripada membangun cabang baru di daerah-daerah yang jauh dari Aneka Hobby Petshop.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka Aneka Hobby Petshop berkeinginan mengembangkan usahanya dengan menerapkan sistem penjualan yang lebih cepat, luas dan efisien. Dengan memanfaatkan teknologi internet, informasi akan lebih cepat menyebar dan bisa melakukan transaksi bisnis secara luas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahann yaitu bagaimana membangun aplikasi *E-commerce* pada Aneka Hobby Petshop.

1.3. Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan dilakukan pembangunan *websiteE-commerce* dijelaskan pada sub bab 1.3.1 dan 1.3.2.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *websiteE-commerce*yang akan digunakan pada Aneka Hobby Petshop.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari dibangunnya *websiteE-commerce* di toko Aneka Hobby Petshop adalah:

1. Memperluas cakupan pemasaran toko Aneka Hobby Petshop.
2. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko Aneka Hobby Petshop.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam mempromosikan produk-produk kepada konsumen tanpa harus membangun cabang-cabang baru.

4. Mempermudah toko Aneka Hobby Petshop dalam pengelolaan data laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *E-commerce* ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

a) *WebsiteE-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori merek, detail produk, manajemen harga, rating produk, promosi produk, pemberian diskon, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok barang.
b) Sarana pembayaran *websiteE-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal*, *transfer* antar rekening bank dan juga secara *offline* menggunakan pembayaran di toko secara langsung dan COD *(Cash On Delivery).*
c) *Website* ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, update pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
d) Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE.
e) Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
f) Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pemesanan dan laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat

disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

g) Memiliki fasilitas *backup* dan *restoredatabase*.

h) Terintegrasi dengan situs jejaring sosial sebagai sarana promosi.

i) Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan merek, dan nama produk.

j) Menampilkan produk terlaris, produk paling banyak dilihat, produkterbaru serta produk rekomendasi.

k) Menyediakan fasilitas registrasi member dan *login* member.

l) Mempunyai fasilitas*history* pemesanan.

m) Menyediakan pemberitahuan melaui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

n) Mendukung *SearchEngineOptimization*(SEO) agar situs anda terdaftar search engine pada halaman-halaman depan.

o) Keamanan dari sistem *E-commerce* ini menggunakan *Security Socket layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated.*

p) *Website* ini menggunakan username dan login untuk mengakses situs.

q) *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Yahoo Messenger*, telepon, email yang telah di daftarkan.

r) Mekanisme rekomendasi memanfaatkan teknik *item-based collaborativefiltering.*

s) Data yang digunakan untuk membuat rekomendasi adalah data produk, data rating, dan data *member*.

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan perangkat lunak Adobe Dreamweaver CS5.
2. Database yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan MYSQL.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.
4. Server lokal yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan WAMSERVER2.0.
5. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Windows 7 Ultimate.
6. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi apa saja. Namun telah mendukung browser, seperrti internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera dll.
7. Aplikasi dapat digunakan pada komputer yang sudah terkoneksidengan internet untuk dapat mengakses *website* ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yang terbagi menjadi dua yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi adlah sebagai berikut:

1. *Studi Literatur*

   Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara (*interview*)

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Teknikanalisis data dalampembuatanperangkatlunakmenggunakanparadigmaperangkatlunaksecara*waterfall*sepertitercantumpadaGambar1.1, yang meliputibeberapa proses diantaranya:

a. *Requirements Analisis and Definition*

Requirements analisisand definitionmerupakantahapmenganalisishal-hal yangdiperlukandalampelaksanaanproyekpembuatanperangkatlunak.

b. *System and Software Design*

System and software design merupakantahappenerjemahandari data yang dianalisiskedalambentuk yang mudahdimengertioleh user.

c. Implementation and Unit Testing

Implementation and Unit Testing merupakantahapperealisasiandesain software sebagaikumpulan program atau unit program. Unit testingmeliputiverifikasibahwasetiap unit telahmemenuhispesifikasinya.

d. *Integration and System Testing*

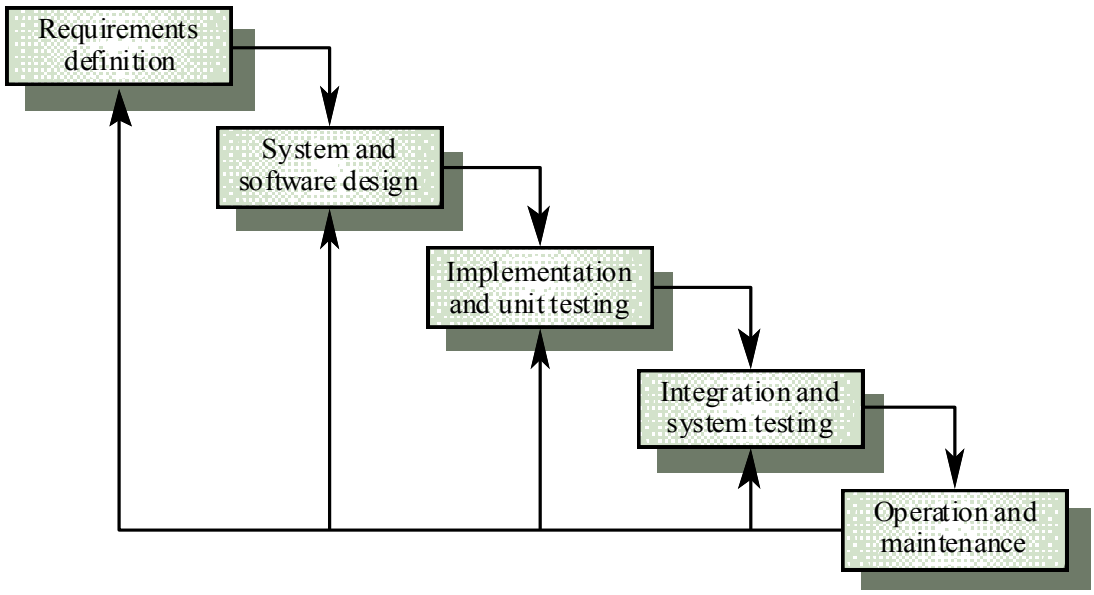
Integration and system testing merupakantahappengujianterhadapperangkatlunak yangdibangun. Unit-unit program individual digabungkandan di ujicobasebagaisebuahsistemlengkapuntukmemastikanbahwakebutuhan-kebutuhan software telahterpenuhi.

e. Operation and Maintenance

Operation and maintenance merupakantahapakhirdimanasuatuperangkatlunak yang

sudahselesaidapatmengalamiperubahan–

perubahanataupenambahansesuaidenganpermintaan user.



Gambar 1.1. Model *Waterfall(Systems Development Life Cycle)*2004

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

BABIinimenguraikantentanglatarbelakangpermasalahan,mencoba merumuskanintipermasalahanyangdihadapi,menentukan maksud dan tujuanpenelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi dalam penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *websiteE-commerce* .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Babinimemaparkananalisiskebutuhanperangkatlunakyangdigunakan untukmendefinisikanhal-halyang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak.Hasil dari analisiskebutuhantersebutkemudiandilanjutkan dengan perancanganperangkatlunak.Analisisdanperancanganlaporanini meliputi spesifikasiperangkatlunak,analisiskebutuhanperangkatlunakdan perancangan perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *E-commerce* di Aneka Hobby Petshop. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya