BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

MULTIART COMPUTER beralamat di Jalan Kopo Pakasih No.211 Bandung, merupakan suatu toko yang sedang berkembang dan berusaha dalam bidang pengadaan jasa *service* komputer dan pengadaan alat – alat elektronik seperti komputer dan lainnya. Pelanggan yang dimiliki oleh MULTIART COMPUTER sampai saat ini memang sudah cukup banyak. Namun, MULTIART COMPUTER memiliki kendala yaitu dalam pengelolaan tokonya terbilang sederhana dan manual. Tidak memiliki tempat atau lahan yang terbatas untuk etalase sebagai media promosi atau tempat memajang produk yang dijualnya menjadi kendala dalam penjualan atau pemasaran produk.

Selama ini usaha pemasaran yang digunakannya yaitu dengan mengirimkan surat penawaran atau dengan mengajukan proposal kerjasama ke perusahaan-perusahaan yang menggunakan komputer, sehingga kecil kemungkinannya bagi toko untuk menambah lagi pelanggan sekaligus meningkatkan nilai pendapatannya. Cara pemasaran yang digunakannya ini kurang efisien dalam segi waktu, karena waktu yang ada banyak digunakan untuk melayani orderan jasa *service* komputer. Sehingga, tidak ada kesempatan bagi MULTIART COMPUTER untuk promosi dalam pemasaran produk.

Selain kendala interen toko, kendala yang dihadapi MULTIART COMPUTER yaitu sulitnya bagi para pelanggan dan *partner* bisnis memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan. Oleh karenanya,

proses jual-beli juga sulit dilakukan. Hal ini akan sangat mengkhawatikan untuk kedepannya bagi usaha toko MULTIART COMPUTER. Untuk itu, efektivitas waktu, tenaga, jarak dan biaya menjadi hal yang sangat penting untuk kelangsungan dan perkembangan usaha bisnis agar bisa bertahan diantara para pesaing.

Proses jual beli saat ini telah mencapai masa kejayaannya, tidak ada lagi batasan jarak atau waktu bagi pihak-pihak yang ingin melaksanakan proses jual beli tersebut. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan e-commerce. E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dengan *e-commerce* diharapkan MULTIART COMPUTER dapat meningkatkan pangsa pasar, melebarkan jangkauan pemasaran, meningkatkan kesetiaan pelanggan sekaligus menambah pelanggan baru, meningkatkan supplier management dan meningkatkan nilai pendapatan. Berdasarkan hal yang telah diuraikan, maka pada tugas akhir ini diambil judul “Membangun E-commerce Barang dan Jasa di MULTIART COMPUTER”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang ada pada latar belakang, maka didapat inti permasalahannya yaitu:

1. Multiart *Computer* belum memiliki tempat sebagai media promosi pemasaran produk yang memadai..
2. Cara pemasaran yang digunakannya kurang efisien dalam segi waktu.
3. Sulitnya bagi para pelanggan dan *partner* bisnis memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan.
4. Kesulitan dalam meningkatkan pangsa pasar.
5. Kesulitan dalam Pembuatan laporan transaksi dan laporan data barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *E-commerce* Barang dan Jasa di MULTIART COMPUTER.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat memperluas promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet.
2. Meningkatkan pangsa pasar MULTIART KOMPUTER.
3. Efisiensi tempat dan waktu bagi MULTIART COMPUTER untuk memasarkan produk yang dimilikinya.
4. Memudahkan transaksi jual-beli dengan pelanggan.

5. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan *website* tidak meluas dan lebih terarah, maka batasan masalah yang diambil adalah :

1. Presentasi elektronis (Pembuatan *Website*) untuk promosi brosur.
2. Sumber data berasal dari MULTIART COMPUTER.
3. Aplikasi *E-Commerce* menggunakan arsitektur *Client/Server*.
4. Aplikasi *E-Commerce* akan digunakan oleh *admin* dan karyawan untuk manajemennya sedangkan pengunjung, pelanggan (konsumen) dan *partner* bisnis sebagai *client*.
5. Software yang digunakan pemrograman dengan PHP dengan menggunakan *database* MySQL.
6. Pemodelan yang digunakan adalah aliran data terstruktur yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menggambarkan model fungsional.
7. Halaman administrator, managemen produk yaitu pengolahan data produk, kategori produk, gambar produk, spesifikasi produk, harga produk, rating, produk, stok produk dan diskon.
8. Managemen transaksi yaitu pencarian pesanan, *update* status pesanan, pembatalan pesanan, konfirmasi pembayaran dan laporan transaksi.
9. Managemen pembayaran yaitu menyediakan pembayaran *offline* melalui rekening bank atau tunai dan pembayaran *online* melalui *payment gateway* yaitu *paypal*.

10. Manajemen Informasi Pengiriman produk (JNE dan Pos) dengan proses *tracking* dan tujuan pengiriman (Provinsi – Kota) beserta ongkos kirim.
11. Manajemen pembuatan laporan perwaktu (produk, penjualan, pemesanan) menurut harian, mingguan, bulanan, tahunan dan periodik beserta label pengiriman.
12. Managemen retur barang.
13. Pembuatan Laporan/Statistik (produk, penjualan, pemesanan) menurut harian, mingguan, bulanan, tahunan dan periodik beserta label pengiriman.
14. Integrasi dengan situs jejaring sosial Facebook.
15. Halaman pengunjung, seperti pendaftaran dan login pelanggan, pencarian produk, gambar produk, spesifikasi produk,, harga produk, diskon, komentar, rating produk; histori pemesanan produk (update stok produk) dan diskon.; mendukung fitur SEO (*Search Engine Optimizion*) agar dapat tampil pada halaman utama *search engine*.
16. Media komunikasi menggunakan *Email*, Chat (YM), Jejaring sosial (FB), Telp dan Fax.
17. Mendukung *Backup & Restore* database.
18. Keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan *Ip Dedicated*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. **Tahap pengumpulan data**

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

   a. **Studi Literatur.**

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

   b. **Studi Lapangan.**

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

   c. **Wawancara**

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

2. **Tahap pembuatan perangkat lunak.**

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak dengan metode *waterfall* yang diperkenalkan oleh Wiston Royce pada tahun 1970, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. ***System / Information Engineering***

      Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua

elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Pengkodean

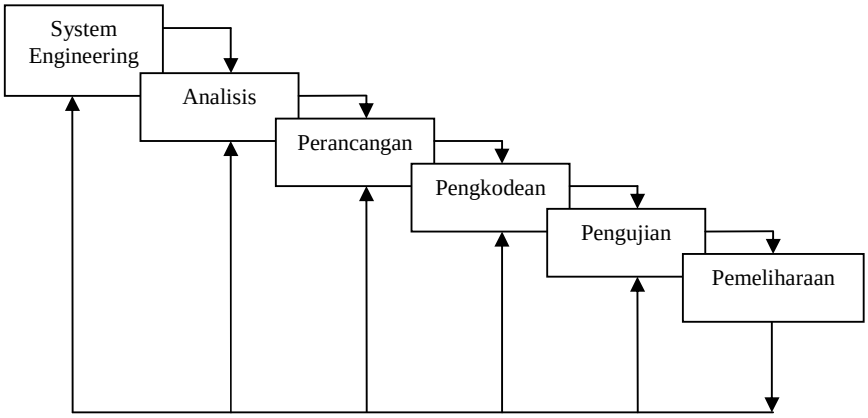
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir 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 batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian yang diterapkan dalam memperoleh dan mengumpulkan data, waktu dan tempat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan perusahaan yang meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi beserta uraian tugas pada bagian yang terlibat, dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Bab ini akan berisi analisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya dan setelah dianalisis akan dibuat perancangannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.