BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Gideon Musik merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan alat-alat musik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak toko Gideon Musik, bahwa mekanisme penjualan saat ini memiliki masalah yang cukup berat. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan adanya inovasi baru untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen. Selain itu, pihak dari toko Gideon Musik merasa bahwa persaingan antar toko semakin ketat dapat dilihat dari jumlah perkembangan toko yang terus bertambah saat ini. Hal ini berpengaruh terhadap daya tarik konsumen untuk memilih toko-toko yang sesuai dengan kriteria konsumen.

Pada saat ini toko Gideon Musik mempromosikan barang yang akan dijual dengan cara memajang barang di etalase toko dan menyebarkan brosur. Transaksi pembelian yang dilakukan pada saat ini yaitu dengan cara calon konsumen datang ke toko untuk melihat-lihat barang yang telah disediakan di toko. Konsumen yang berada di luar wilayah akan mengalami kesulitan untuk membeli di toko Gideon Musik dan akan mencari toko lain. Untuk proses pembuatan laporan pada saat ini yaitu pada saat kasir membuat bon untuk konsumen sebagai bukti pembayaran maka akan ada hasil duplikasi bon untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan penjualan harian. Namun, seiring berjalannya waktu pihak toko Gideon Musik memerlukan efisiensi dan kemudahan dalam laporan penjualan. Proses pembuatan laporan

yang terjadi secara manual mengakibatkan pelaporan data penjualan menjadi kurang tertata dengan baik.

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat berkembang dalam dunia internet. Pengguna sistem ini bisa menguntungkan beberapa pihak, baik pihak konsumen, produsen ataupun penjual. Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan model belanja konvensional. Selain proses transaksi bisa lebih cepat, di internet telah tersedia hampir semua barang yang biasanya dijual dan dipromosikan secara lengkap.

Maka dari itu diharapkan dengan adanya aplikasi e-commerce yang akan dibangun memudahkan pihak toko Gideon Musik mengelola data barang, mempromosikan dengan mudah dan murah, memudahkan melakukan transaksi tanpa terbatas wilayah, dan membuat laporan yang lebih baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini, pihak toko Gideon Musik memandang internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis. Media *internet* selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat diartikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan dalam kegiatan promosi, penjualan dan pemesanan barang. Penerapan *e-commerce* ini diusulkan sebagai tindakan kongkrit untuk melakukan perluasan pemasaran bisnis di toko Gideon Musik, dan menjadi sebuah keunggulan kompetitif yang sangat representatif karena sangat membantu dan mempermudah, baik bagi konsumen maupun bagi perusahaan itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diuraikan beberapa identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang dimana pun konsumen berada tanpa harus datang langsung ke toko Gideon Musik.
2. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi barang yang ditawarkan oleh toko Gideon Musik.
3. Bagaimana memasarkan produk barang ke masyarakat luas melalui media website.
4. Bagaimana cara mempermudah dalam pembuatan laporan data pemesanan dan penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini dijelaskan pada sub-bab 1.3.1 dan 1.3.2.

1.3.1 Maksud

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di toko Gideon Musik.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan dan transaksi dimanapun konsumen berada tanpa harus menggunjungi toko secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh toko Gideon Musik tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
3. Memudahkan perusahaan untuk mempromosikan produknya.

1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi e-commerce di toko Gideon Musik ini adalah sebagai berikut :

1. Proses yang dilakukan yaitu:
   a. Pemesanan barang *online*
   b. Pembayaran *online* (menggunakan *paypal*)
   c. Pembayaran *offline* (menggunakan transfer Bank dan *cash on delivery*)
   d. Pengiriman barang (menggunakan jasa pengiriman JNE,TIKI,POS)
   e. Pembuatan laporan penjualan
   f. Pengembalian barang (retur)
2. Data yang diolah adalah:
   a. Data barang
   b. Data kategori
   c. Data *member*
   d. Data penjualan
   e. Data pemesanan
   f. Data pengiriman barang

g. Data retur barang

3. Keluaran (*output*) yang dihasilkan :
   a. Informasi mengenai barang
   b. Informasi mengenai member
   c. Informasi mengenai pembayaran
   d. Informasi mengenai pengiriman
   e. Informasi mengenai pemesanan
   f. Informasi mengenai kategori barang
4. Aplikasi *E-commerce* ini berbasis Web dan bersifat *online*
5. Mendukung *Search Engine Optimazation* (SEO) agar situs terdaftar di *Search Engine* pada halaman – halaman depan.
6. Kurs mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran paypal diambil dari kurs bank bca dan disimpan di tabel kurs sehingga apabila server bank bca down, system akan mengembil kus yang terakhir dari tabel kurs.
7. Fasilitas komunikasi yang digunakan antara lain dapat menggunakan *email* yang didaftar oleh pengguna, *Instant Messaging (Yahoo Messanger, MSN Messanger* dan lain-lain), serta situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter*), dan juga menggunakan telepon dan *fax* untuk *customer support.*
8. Keamanan aplikasi ini menggunakan *secure socket layer* (SSL) yang mendukung protocol https, mempunyai *IP-Dedicated*, *backup* dan *restore database* serta menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
9. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional,* Program aplikasi yang digunakan

menggunakan *Adobe Dreamweaver CS4,* Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *PHP Framework.*

10. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pendekatan berorientasi objek serta bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, dan deployment diagram,* yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan berorientasi objek.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di toko Gideon Musik menggunakan metode *deskriptif* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

1. Studi literatur

   Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

2. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang

diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan pada saat ini.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih rinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

4. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk mengetahui permasalahan dalam suatu sistem yang sedang diteliti.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan model *waterfall*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar I.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Requirements analysis and definition

Requirements analysis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. *Systems and software design*

Systems and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

c. *Implementation and unit testing*

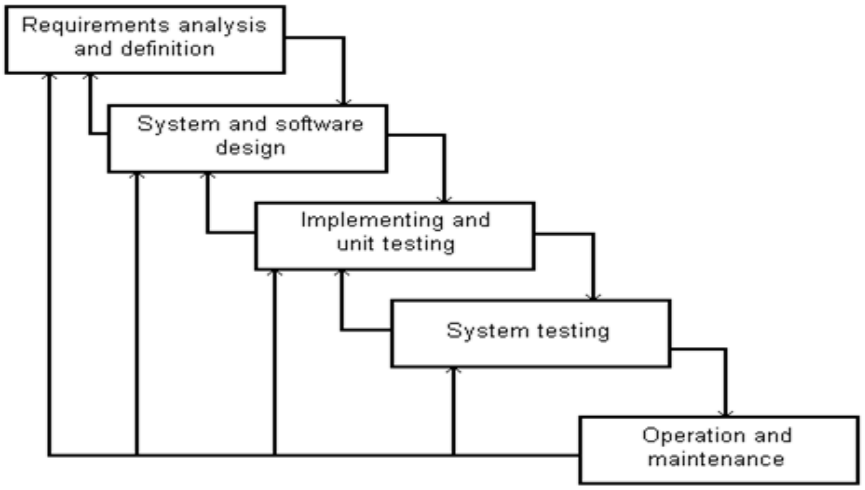
Implementation and unit testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan pogram atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan diuji coba sebagai sebuah lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi.

e. *Operation and maintenance*

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar I.1 Model *Waterfall (Ian Sommerville,2002)*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian,yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antara objek yang diteliti serta model untuk analisisnya.

Bab 4 Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini berisi tentang implementasi, spesifikasi software, hardware dan brainware, cara pengoperasian sistem yang telah dibuat serta hasil evaluasinya.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kemampuan dari sistem yang dibangun untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada sistem sebelumnya sehingga sistem yang dibangun dapat mencapai tujuan yang akan dituju.