BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Carstensz merupakan usaha keluarga yang bergerak dibidang penjualan dan pemesanan perlengkapan militer yang berada di Perumahan Parmindo Jl. Prambanan I No. 05 Bandung. Carstensz sebagian besar memiliki konsumen yang berada diluar daerah, namun bentuk transaksi yang selama ini dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen langsung datang ke toko. Dalam mempromosikan barangnya, Carstensz masih menggunakan sistem konvensional yaitu dengan cara manual dalam mempromosikan barangnya. Masalah yang lainnya adalah ketatnya persaingan antara penjualan dibidang yang sama yaitu penjualan dan pemesanan perlengkapan militer, dengan melihat persaingan itu pengelola toko menginginkan untuk meningkatkan jangkauan promosi barangnya.

Pelanggan masih kesulitan dalam mendapatkan informasi-informasi masalah barang yang diproduksi toko carstensz terutama di bidang militer yang di perlukan oleh pelanggan untuk perlengkapan militer atau semacam atribut untuk kelengkapan tugas atau kelengkapan sehari-hari

Pengolahan data dan pembuatan laporan di toko ini pun masih secara manual sehingga banyak data dan laporan yang hilang karena tercecer dalam penyimpanannya, sehingga data-data saat diperlukan hilang atau lupa dalam

penyimpananya. Maka dari permasalahan tersebut adanya keinginan untuk mempunyai sistem yang dapat memperkenalkan barang sekaligus menangani proses penjualan dan mempromosikan atau memperkenalkan barang-barangnya secara global. Adapun pada saat melakukan transaksi masih harus bertatap muka sehingga mengakibatkan ketidakefektifan tempat maupun waktu.

Untuk membantu menyelesaikan permasalah diatas tersebut adalah dengan cara membangun aplikasi *e-commerce* carstensz *military equipment*. Dengan dibuatnya aplikasi ini maka dapat memberikan kemudahan kepada konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi penjualan, pemesanan dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko Carstensz serta dapat mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan laporan.

Beranjak dari permasalah diatas, penyusun ingin merancang suatu aplikasi penjualan ber basis *website* yang mampu melakukan transaksi jual beli secara efektif dan efisien dalam jarak jauh atau dekat. Oleh karena itu, dalam tugas akhir (skripsi) ini penyusun mengambil judul "**Membangun Aplikasi *E-Commerce* Di Carstensz *Military Equipment*"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas, maka yang menjadi masalah dalam tugas akhir (skripsi) ini adalah :

1. Belum adanya sarana promosi penjualan barang melalui *online.*
2. Pelanggan masih kesulitan untuk mendapatkan informasi barang yang ada di toko Carstensz.
3. Pembuatan laporan masih manual.

4. Transaksi pembayaran masih manual

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun suatu *website* yang dapat menjadi suatu media penjualan dan pemesanan perlengkapan militer, yaitu jaket, kaos, jas ujan, topi dan aksesoris perlengkapan.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu :

1. Memperluas media promosi barang yang ada di toko Carstensz.
2. Mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi
3. Pembuatan laporan secara otomatis.
4. Mengolah data transaksi secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis barang yang banyak dijual adalah jas ujan, T-shirt, celana, jaket, topi yang kebanyakan model-modelnya militer dan model selain militer juga carstensz menyediakan, secara dinamis banyak pemesanan perkompi atau perbatalion.
2. Jenis barang kebanyakan model ARMY baik untuk umum atau khusus.
3. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun dapat digunakan oleh admin, operator, pelanggan dan pengunjung.

4. Masukan data berupa data pelanggan, data pemesanan barang, data barang yang akan dijual dan data pemesanan khusus.
5. Pengaturan barang dalam aplikasi ini meliputi data barang, detail barang, harga barang, gambar barang, pengolahan stok, pengolahan diskon dan barang promosi.
6. Harga pemesanan khusus dilihat dari tingkat kerumitan barang yang dipesan dan operator memberikan kisaran harga /Pcs pesanan.
7. Pemesanan Khusus dibatasi dalam pemesanannya yaitu pesanan celana, kaos, jaket dan jas hujan. Tidak menerima pesanan sepatu.
8. Pembayaran pemesanan khusus masih menggunakan sistem pembayaran DP atau pembayaran lunas dengan cara menghubungi *costumer* toko.
9. Penyediaan stok barang dibedakan antara stok barang yang ada *Web-site* dan stok barang yang ada di gudang. Untuk memudahkan penyediaan stok barang yang disediakan.
10. Pembuatan laporan dalam aplikasi ini meliputi laporan barang, laporan pemesanan barang, laporan transaksi penjualan, laporan pengiriman barang, adanya fasilitas backup database, backup file dan restore.
11. Adanya pengelolaan reture barang yang jelek dilihat dari segi kerusakannya atau cacat.
12. *Security* yang digunakan berupa IP – *Dedicate*, *Secure Socket Layer* (SSL) dan menggunakan email dan *password* untuk login bagi konsumen.
13. Prosedur atau manajemen pesanan yang terdapat dalam aplikasi ini meliputi pencarian pesanan, update status pesanan (dipesan, dikonfirmasi,

dibayar, dikirim dan diterima), konfirmasi pembayaran, pembatalan pembayaran.

14. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* melalui Bank dan *Paypal*. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan seperti menggunakan e-mail, atau telepon untuk custumer support.
15. Fitur yang terdapat di aplikasi ini meliputi Pencarian barang (berdasarkan kategori dan nama barang), menampilkan barang terbaru, fasilitas pendaftaran pelanggan dan login pelanggan, *history* pemesanan, pengiriman informasi melalui e-mail setiap ada perubahan status pesanan kepada pemesan, dan mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
16. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pelunasan pembayaran atas barang yang dipesan. Layanan jasa pengiriman yang disediakan adalah JNE.
17. Metode analisis yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
18. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP dan MYSQL sebagai *storage database*, XAMPP sebagai suatu bundel *web server* yang populer digunakan di *Windows* karena kemudahan instalasinya, serta Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *web editor*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian pengembangan. Dengan tahapan :

a. Tahap pengumpulan data :

    1. Studi pustaka / literatur

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

    2. Wawancara

       Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung ke bagian *marketing* dan penanggung jawab perusahaan mengenai permintaan apa saja yang diinginkan dalam aplikasi yang akan dibangun.

    3. Observasi

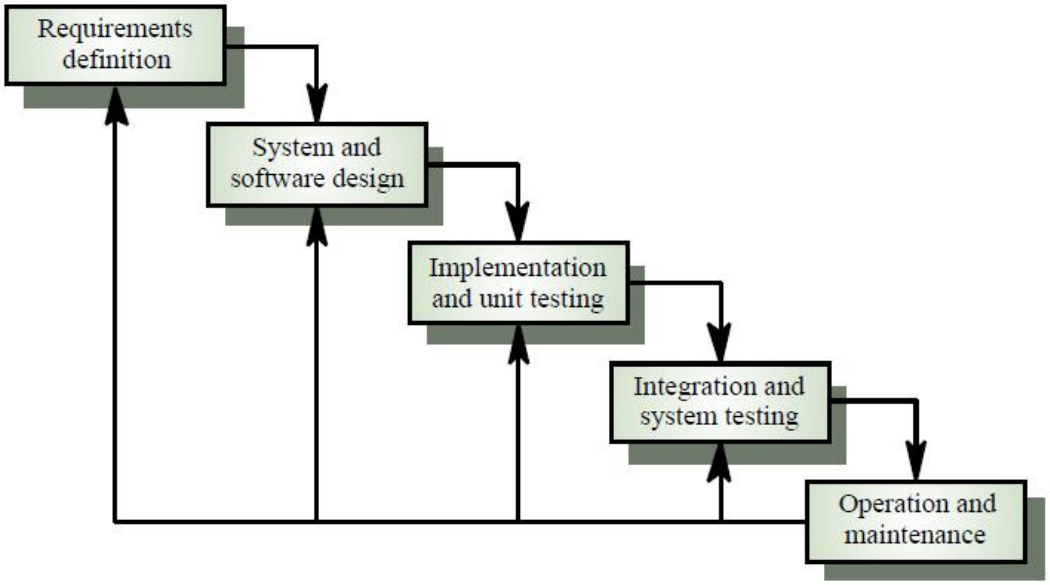
       Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat penelitian.

b. Pembangunan perangkat lunak :

   Tahap pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode *waterfall* yang meliputi :

    1. Melakukan pengumpulan berbagai data dan informasi yang mendukung pembangunan aplikasi.
    2. Menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dirancang.
    3. Perancangan antarmuka pemakai *(user interface).*

4. Hasil perancangan diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.
5. Melakukan berbagai pengujian pada perangkat lunak yang dirancang dan memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam aplikasi.
6. Melakukan pemeliharaan perangkat lunak untuk pengembangan selanjutnya



Gambar 1- 1 Metode Waterfall [14]

a. *Requirements definition*

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

b. *System and Software Design*

System 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 program 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 di ujicoba sebagai sebuah sistem 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*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang

berhubungan, pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat website *e-commerce* ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun.diantaranya

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun agar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.