BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet saat ini sudah mudah digunakan dan mempunyai banyak manfaat, karena banyak perusahaan yang memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran barang. *E-Commerce* atau dalam bahasa Indonesia yaitu perdagangan elektronik adalah pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. Seiring dengan adanya *e-commerce,* perusahaan dapat memasarkan barangnya secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke perusahaan tersebut. Beberapa aktivitas yang dulu mungkin dinilai tidak dapat dilakukan berubah menjadi sesuatu yang menjadi bagian dari masyarakat.

PT.AHRS merupakan sebuah perusahaan yang menjual berbagai macam *spare part* dan aksesoris motor yang berada di Kota Depok, Jawa Barat. Pemasaran produk PT.AHRS sendiri sekarang sudah tersebar ke beberapa negara seperti, Jepang, Malaysia, Australia, Thailand dan Filipina.

Sistem pemasarannya sendiri PT.AHRS sebagian besar masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ketempat penjualan untuk melihat berbagai jenis barang yang dijual, meskipun PT.AHRS sudah mempunyai blog untuk memudahkan pembeli melihat barang yang ditawarkan, tetapi hanya bersifat global. Artinya tidak menampilkan keseluruhan produk yang ada di PT.AHRS hanya perkategori barang saja, selain itu pembayarannya pun baru menggunakan layanan transfer atau secara langsung.

Semua produk yang dipasarkan di PT.AHRS merupakan hasil produksi sendiri, tetapi karena proses produksi dilakukan didaerah Garut dan Bandung, sedangkan pusat pemasaran berada di Kota Depok, maka untuk pembaruan data barang masih menggunakan cara manual, yaitu barang dikirim dari tempat produksi ke tempat pemasaran lalu data barang di periksa ulang dan kemudian ditambahkan dengan data yang baru.

Pada saat ini, PT.AHRS belum menggunakan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga proses penjualan di perusahaan ini terbatas untuk konsumen yang datang langsung dan melihat blog yang tersedia saja. Selain itu pembayaran juga masih dilakukan secara langsung dan transfer antar bank. Hal selanjutnya yaitu masalah pendataan jumlah barang yang masih memakan waktu lama dalam proses pemeriksaan dan pembaharuan data barang, sedangkan banyak konsumen yang kesulitan dalam mencari tempat yang menawarkan berbagai macam peralatan, perlengkapan dan aksesoris motor. Hal inilah yang mendasari bahwa perusahaan ini perlu memasarkan dan menginformasikan *sparepart* dan aksesoris motor yang dijualnya dengan memanfaatkan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga perusahaan dapat berkembang dan memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulisan penelitian diberi judul : MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE DI PT. ASEP HENDRO RACING SPORT (AHRS)**.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diuraikan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Kurangnya teknologi informasi dalam memasarkan dan menjual barang.
2. Lambatnya penyampaian informasi kepada konsumen mengenai pemasaran dan penjualan barang.

3. Lambatnya pengelolaan data barang, seperti penambahan data barang, *stock* barang yang tersedia dan barang yang telah terjual.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun sistem *e-commerce* di PT.AHRS.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu proses pemasaran dan penjualan barang.
2. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang dipasarkan dan dijual oleh PT.AHRS.
3. Mempercepat dan memudahkan PT.AHRS dalam pengelolaan data barang secara keseluruhan.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

a. Data barang yang di olah meliputi, jenis barang, harga barang dan stok barang.
b. Data konsumen yang meliputi, pelanggan tetap dan pengunjung website.
c. Sistem *e-commerce* ini menyediakan berbagai fasilitas yang dapat memudahkan perusahaan dan konsumen seperti :

1. pengelolaan data barang yang meliputi data jenis barang, manajemen harga, promosi produk, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok barang.
2. manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
3. pendaftaran *member* dan *login member*.
4. *History* pemesanan barang dapat dilihat oleh *member* yang telah terdaftar.
5. Menampilkan produk terbaru, produk terlaku, produk paling banyak dilihat.

d. Pembuatan laporan, mengenai data barang dan konsumen dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu yang dapat dicetak apabila diperlukan
e. Sarana pembayaran sistem *e-commerce* ini melalui pembayaran secara *offline,* yaitu menggunakan transfer antar bank, baik setor tunai ataupun transfer rekening. Selain itu juga dengan menggunakan COD (*Cash On Delivery*) khusu untuk member yang berada diwilayah Kota Depok dan untuk pembayaran secara *online* menggunakan *paypal*.
f. Pembayaran menggunakan COD jika member berada di wilayah Kota Depok dan untuk pengiriman barangnya menggunakan jasa kurir perusahaan.
g. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE, karena JNE ini memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*). Selain itu menggunakan jasa kurir dari PT. AHRS

h. Untuk pengelolaan lokasi pengiriman yang diluar wilayah Kota Depok dan harga kirimnya juga menggunakan data dari jasa pengiriman JNE.

i. Sistem *e-commerce* ini terintegrasi dengan situs jejaring sosial (*facebook* dan *twitter*) yang dapat dimanfaatkan sebagai media promosi.

j. Sistem *e-commerce* ini menampilkan gambar dari sebuah produk yang dijual dan dapat diperbesar gambar produknya.

k. Sistem *e-commerce* ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs ini terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

l. Sistem *e-commerce* ini menyediakan *customer support online* kepada pengunjung menggunakan *Yahoo Messanger,* telepon dan fax selama jam kerja.

m. Sistem *e-commerce* ini mempunyai *IP-Dedicated* dan keamanannya menggunakan *secure socket layer* (SSL).

n. *Tools* yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah *Adobe Dreamweaver CS4* sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface, XAMPP* sebagai aplikasi dalam merancang dan mengimplementasikan database.

o. Sistem *e-commerce* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page* atau *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *MySql* sebagai *engine database.*

p. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pemodelan analisis terstruktur, untuk itu tools yang digunakan

adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

   Mengambil dan mengumpulkan teori-teori dasar serta teori pendukung dari berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan topik yang dibahas .

b. Observasi

   Penulis melakukan pengumpulan data dan informasi dengan pengamatan dan mengunjungi langsung perusahaan yang diteliti.

c. Wawancara

   Informasi yang didapat secara langsung lebih memudahkan dalam pengerjaan skripsi, untuk itu kegiatan wawancara merupakan hal yang paling efektif dalam mendapatkan data dan informasi mengenai objek yang diteliti.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pembangunan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* seperti terdapat pada Gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

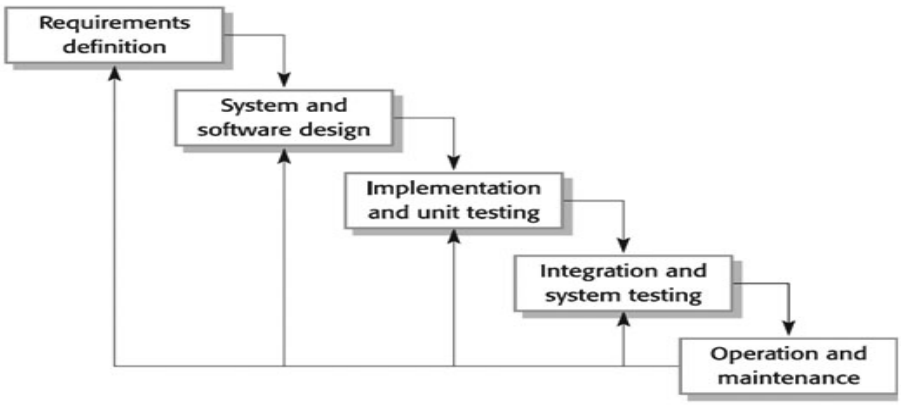
a. ***Requirements and definition,*** yaitu tahap pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap dan kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk *software.* Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database* dan sebagainya. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

b. ***System and software design,*** yaitu tahap perancangan sistem dan perangkat lunak yang dikerjakan setelah semua kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap, selain itu proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan yang di butuhkan oleh sistem, menjadi representasi ke dalam bentuk perangkat lunak sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari perangkat lunak.

c. ***Implementation and unit testing,*** yaitu tahap desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit- unit untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

d. ***Integration and system testing:*** Penyatuan unit-unit program dikumpulkan dan dikerjakan yang kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*), karena sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan perangkat lunak. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar perangkat lunak bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya

e. ***Operation and maintenance,*** yaitu tahap dimana setelah perangkat lunak selesai dikerjakan maka perlu adanya pengoprasian agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan,selain itu juga perlu adanya pemeliharaan suatu perangkat lunak, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena perangkat lunak yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada perangkat lunak tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya



Gambar 1. 1 Skema Pemodelan *Waterfall* [4]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini. Landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* di PT.AHRS.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, berisi tentang perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis PHP dan MySQL. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.