BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bayan Handicraft merupakan toko kerajinan tangan yang menyediakan berbagai macam hasil kerajinan tangan dengan bahan baku bambu, kayu, rotan, keramik, dan kaca. Bayan handicraft memiliki tempat penjualan di Jl. Raya Senggigi Km. 8 Lombok. Dalam proses penjualannya toko Bayan Handicraft saat ini masih memakai sistem konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang ada. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi pelanggan yang jarak rumahnya berjauhan dengan toko atau pelanggan yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja.

Selain pembelian produk secara langsung, pelanggan juga dapat menghubungi melalui media komunikasi dalam melakukan pemesanan, pada sistem penjualan ini masalah yang terkadang terjadi adalah pelanggan tidak mengetahui jika terdapat model-model terbaru atau jika terjadi perubahan harga pada setiap produk Bayan Handicraft, dengan permasalahan ini pelanggan harus selalu berkomunikasi secara terus menerus padahal pelanggan memiliki kegiatan atau kesibukan sehari-hari dan tidak sempat untuk berkomunisasi secara terus menerus dengan pihak toko.

Usaha yang dilakukan untuk mempromosikan produk-produknya, Bayan Handicraft telah melakukan beberapa cara yaitu dengan saling memberi

informasi melalui pelanggan ke pelanggan lainnya atau menggunakan brosur, spanduk dan iklan di media surat kabar yang tentunya membutuhkan biaya yang cukup tinggi, serta kurang efektif karena tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan detail sehingga pelanggan kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang disediakan dan ditawarkan.

Proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di Bayan Handicraft saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Seluruh bukti pembayaran transaksi setiap hari dikumpulkan dan dilakukan pencatatan untuk memudahkan pengolahan data transaksi, dengan sistem seperti sehingga masalah yang terkadang timbul dari pembuatan laporan ini adalah banyaknya nota atau kuitansi yang tertinggal atau tidak tercatat dalam pembukuan sehingga laporannya kurang sempurna

Berdasarkan masalah-masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa Bayan Handicraft memerlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Teknologi dan informasi khususnya media *internet* diharapan mengatasi masalah yang ada di Bayan Handicraft. Penggunaan *electronic commerce* (*e-commerce*) yang saat ini berkembang pesat menjadi alasan utama mengapa solusi ini sangat tepat diterapkan di Bayan Handicraft. Dengan *e-commerce,* calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk secara detail. Selain itu, *e-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat seperti berbelanja langsung sehingga diharapkan tidak akan terjadi

kendala dalam melakukan transaksi pembelian serta membantu dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak Bayan Handicraft, serta mengacu dari permasalahan diatas, diusulkan untuk membangun suatu teknologi informasi dan komunikasi berupa *e-commerce*, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan seperti yang telah disebutkan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun sistem *E-Commerce* pada Bayan Handicraft.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Berdasarkan rumusan masalah masalah di atas maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Bayan Handicraft.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memberikan kemudahan pembelian produk bagi pelanggan yang berada di daerah yang jauh.

2. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan atau
3. Membangun sarana untuk mempromosikan produk yang efektif kepada konsumen.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang terdapat pada pembangunan Aplikasi *e-commerce* di Bayan handicraft sebagai berikut :

1. Adapun data yang diolah dalam aplikasi ini adalah data *administrator*, data *operator*, data *member*, data transaksi, dan data master.
2. Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login*, pemesanan barang, pembayaran, pengiriman, dan pengolahan data master
3. Proses pembayaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Pembayaran *online* yang digunakan adalah *Paypal*, sedangkan pembayaran *offline* yang digunakan adalah pembayaran langsung ke perusahaan dan transfer antar rekening bank.
4. Dalam proses pengiriman barang menggunakan jasa JNE, TIKI, dan POS tetapi apabila terdapat penambahan jasa pengiriman oleh pihak toko sistem dapat menambah jasa pengiriman tersebut ke dalam sistem, serta memberikan fasilitas *tracking* untuk memberitahukan keberadaan barang yang telah dikirim

5. Pengelolaan retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli atau pemesan maka barang akan dikirimkan kembali oleh konsumen dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan dalam jangka waktu 2 hari setelah barang diterima.
6. Laporan yang akan dihasilkan adalah penjualan yang akan disusun berdasarkan jangka waktu tertentu.
7. Mendukung *Search Engine Optimazation* (SEO) agar situs terdaftar di *Search Engine* pada halaman–halaman depan.
8. Fasilitas komunikasi yang digunakan antara lain dapat menggunakan *email* yang didaftar oleh pengguna, *Instant Messaging (Yahoo Messanger*), serta situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter*), dan juga menggunakan sambungan telepon *customer support.*
9. Keamanan aplikasi ini menggunakan *secure socket layer* (SSL) yang mendukung protokol https, mempunyai *IP-Dedicated*, *backup* dan *restore database* serta menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
10. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows 7,* program aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS3,* bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *PHP,*
11. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk

menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

12. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi. Namun telah mendukung *browser*, seperti, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox, Google Chrome* dan *Opera*.
13. Aplikasi ini harus digunakan pada Komputer yang terkoneksi dengan *internet* untuk dapat mengakses *website* ini.
14. Database yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *MYSQL*. *Server* lokal yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan *XAMPP*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data :

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi literatur

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs *internet*, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Observasi

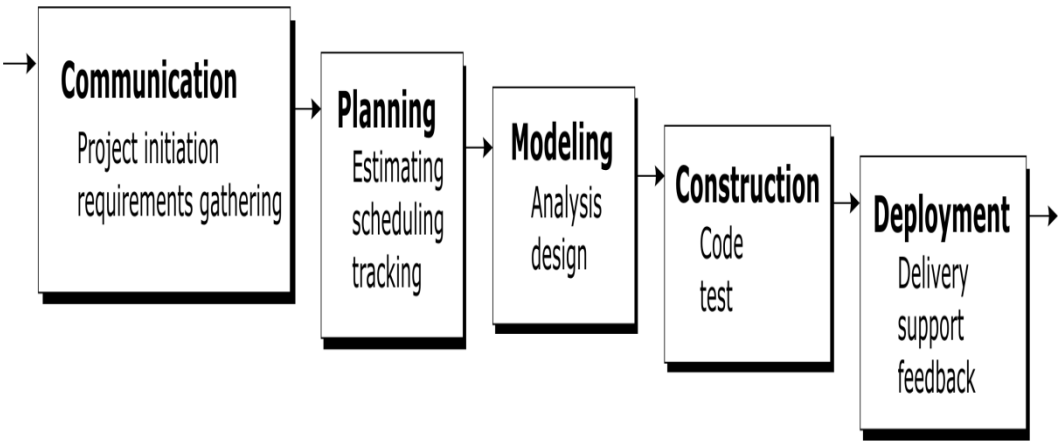
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2. Model 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 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* [1]

Berdasarkan dari gambar diatas dapat dijelaskan dengan beberapa proses, yaitu sebagai berikut :

1. *Communication*

   Sebelum pekerjaan teknis dapat dimulai, adalah kritis penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan lainnya *stakeholder* Tujuannya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

2. *Planning*

   Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika peta ada. A proyek software adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. Peta-disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja *software engineering* dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang akan dihasilkan, dan kerja jadwal.

3. *Modeling*

   Seorang insinyur perangkat lunak melakukan sketsa dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

4. *Construction*

   Kode ini dikombinasikan aktivitas generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

5. *Deployment*

   Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagai sebagian completed kenaikan) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. Landasan Teori

Membahas tinjauan lokasi penelitian, berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian.

BAB 3. Analisis Dan Perancangan

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi.

BAB 4. Implementasi Dan Pengujian

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi.

BAB 5. Kesimpulan Dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran.