BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online*) ini merupakan home industri yang bergerak dalam penjualan baju, jaket, aksesories dan mainan *kamenrider*. Pada dasarnya CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* melakukan penjualan dan pemasaran produknya dilakukan di dua media, yaitu media *online* dan *offline*. Media *offline* adalah kegiatan transaksi atau jual beli yang dilakukan langsung, jadi calon pembeli langsung dating ke CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* untuk membeli barangnya, sedangkan Media *Online* CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* masih menumpang atau menggunakan forum atau media jejaring sosial sehingga tidak memiliki media atau sistem tersendiri. Akan tetapi penjualan dan pemasaran produk CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* yang sering digunakan adalah di media *online* seperti *forum, facebook dan blog* dibandingkan secara *offline*, karena masih sedikit sekali orang yang membeli langsung ke CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)*. Sedangkan kegiatan penjualan yang dilakukan *offline* hanya orang-orang tertentu saja, sehingga jumlah transaksi yang terjadi seringkali di lakukan *online*. CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* hanya memiliki karyawan yang sedikit sehingga dalam pekerjaan yang dilakukan oleh satu karyawan dapat meliputi berbagai hal yang mendukung dalam kelangsungan produksi sampai penjualan barang. Dengan bertambahnya jumlah pelanggan

secara tidak langsung juga dapat meningkatkan jumlah pembelian di CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online).* Sehingga CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* mendapatkan kesulitan dalam beberapa hal untuk membantu berjalannya sistem penjualan dengan baik karena hanya memiliki jumlah karyawan yang sedikit. Diantaranya adalah dalam pembuatan pelaporan bulanan, pelaporan retur barang, pendataan pelanggan, dan pendataan stok. Pada saat ini CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* masih menggunakan forum dan blog sebagai media promosi dan belum memiliki media promosi tersendiri. Transaksi penjualan masih dilakukan dengan pembayaran melalui transfer ATM dan setoran tunai sehingga belum adanya media transaksi *online* yang dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pembayaran. Pengelolaan barang di CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* masih dilakukan dengan cara manual dan pembuatan pelaporan bulanan di CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online)* masih dilakukan dengan cara manual. Dan untuk proses pengembalian barang atau retur yang dilakukan saat ini masih menggunakan berbagai macam media untuk konfirmasinya sehingga cukup menyulitkan dalam pendataan.

Dengan adanya permasalahan di atas, akan dicoba untuk membuat suatu sistem yang dapat memperkenalkan produk dan mempermudah proses penjualan secara *online* yang memungkinkan para pembeli bisa membeli barang tanpa harus posting atau sms. Diharapkan dengan adanya sistem penjualan *online* yang akan dibangun dapat menyelesaikan permasalahan - permasalahan yang ada di CV.Reggae Megah Jaya *(ichigo online).*

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yaitu :

1. Belum adanya media promosi sendiri.
2. Tidak adanya sistem penjualan yang menjadi acuan dalam proses penjualan.
3. Belum adanya media transaksi pembayaran *online*.
4. Kesulitan dalam melakukan proses retur atau pengembalian barang.
5. Kesulitan dalam pendataan atau manajemen stok barang.
6. Kesulitan dalam pembuatan pelaporan penjualan, pelaporan pelanggan, pelaporan retur barang, dan pelaporan stok barang.

1.3. Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi permasalahan - permasalahan yang ada di CV. REGGAE MEGAH JAYA, maka CV. REGGAE MEGAH JAYA bermaksud untuk membuat sistem penjualan *online*.

Adapun tujuan dari pembuatan sistem penjualan *online* ini adalah :

1. menyediakan media promosi sendiri.
2. Menyediakan sistem penjualan sebagai sarana penjualan utama.
3. Mempermudah proses transaksi.
4. Memberikan sistem yang dapat membantu mempermudah proses pengembalian barang atau retur.
5. Mempermudah manajemen stok barang.

6. Memberikan sistem yang dapat membantu dalam pembuatan laporan.

1.4. Batasan Masalah / Ruang Lingkup kajian

Untuk meghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada:

a. Administrative Tools

Proses yang ditangani pada website yang akan dibangun adalah :

1. Pengaturan produk meliputi batasan sebagai berikut :

   a. Data stok barang, nama barang, mrek barang, diskon barang, penjualan barang, pembayaran barang, pengiriman barang, retur barang dan data pelanggan.

   b. Informasi data barang, data penjualan, data pembayaran, data retur, data pelanggan, data statistik respon barang dan data pelanggan.

   c. Pengaturan data produk, untuk tambah, hapus dan edit produk.

   d. Pengaturan data kategori dan/atau sub kategori.

   e. Pengaturan harga apabila ada perubahan harga.

   f. Gambar produk, satu produk diperbolehkan memiliki lebih dari 1 gambar.

   g. Rating produk, memungkinkan pelanggan menilai suatu produk.

h. Produk promosi, apabila ada barang yang sedang promosi akan ditampilkan di halaman depan situs website client.

i. Pengaturan diskon, bila ada barang yang mendapat diskon maka harga akan dikurangi sesuai diskon.

j. Pengaturan stok, pelanggan yang pertama kali memesan yang dianggap sebagai calon pembeli.

k. Pengaturan detail produk

2. Manajemen pesanan, sistem yang dibatasi sebagai berikut :

a. Terdapat fasilitas pencarian pesanan berdasarkan ID pesanan, nama pemesan, barang yang dipesan dan tanggal pesan.

b. Update status pesanan (P = Dipesan, K = Dikonfirmasi, B = Dibayar, S = Dikirim, T = Diterima).

c. Konfirmasi pembayaran, melihat apabila ada pelanggan yang sudah konfirmasi pembayaran.

d. Pembatalan pesanan, memungkinkan barang yang sudah dipesan tetapi belum dibayar dapat dibatalkan oleh pembeli.

3. Manajemen Pembayaran, permasalahan yang dibatasi sebagai berikut :

   Terdapat dua macam cara pembayaran yaitu secara *offline* dan secara *online*, dan kurs dollar yang digunakan adalah mengacu kepada Bank Indonesia.

   a. Pembayaran *offline,* menyediakan pembayaran melalui transfer antar Bank(Bank Mandiri dan Bank BCA), tunai dan Cash On Delivery (khusus untuk daerah Bandung saja).

   b. Pembayaran *online*, menggunakan fasilitas payment gateway baik yang internasional (Paypal).

4. Manajemen Shipping, sistem yang dibatasi sebagai berikut :

   a. Pengiriman barang dilakukan melalui perusahaan kurir seperti JNE atau Tiki yang sudah memiliki fasilitas Tracking (penelusuran barang).

   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi , Kota/Kab) dan harga kirimnya

5. Pembuatan laporan

   Laporan yang dibuat dalam website e-commerce ini antara lain :

   a. Laporan Penjualan.

   b. Laporan Pemesanan.

c. Laporan Produk.

Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau kita bisa menentukan sendiri waktunya, untuk laporan penjualan dan pemesanan data yang akan ditampilkan di laporan bukanlah data baru dari sistem, melainkan diambil dari history pemesanan dan history penjualan.

6. Integrasi dengan situs Social Network seperti Facebook/twitter sebagai sarana promosi produk.

7. Terdapat fasilitas backup dan restore database.

8. Pengelolaan Retur barang, apabila barang yang diterima pelanggan mengalami cacat atau rusak bisa dikembalikan dengan syarat bukan karena kesalahan dari pihak kurir, melainkan kesalahan dari pihak toko.

b. Shoping Features meliputi batasan sebagai berikut

1. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori).

2. Menampilkan produk diskon, produk terbaru (Newest Product), produk terlaris (Global/per Kategori), produk paling banyak dilihat (Most View Product).

3. Fasilitas pendaftaran member, login member dan lupa password.

4. Terdapat history pemesanan bagi pelanggan yang sudah pernah memesan produk di ichigo *online*.
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
7. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.

c. Keamanan yang akan diterapkan pada website ini antara lain :

1. Website E-Commerce mempunyai IP-Dedicated.
2. Menggunakan fasilitas Secure Socket Layer (SSL) yang terdapat pada webhost dan mendukung protocol https.
3. Menggunakan fasilitas login untuk mengakses situs.
4. Penanganan dari serangan SQL Injection, karakter tertentu saja yang diijinkan untuk dijadikan masukan ke website.

d. Komunikasi yang dapat dilakukan antara staff atau admin dengan pelanggan adalah :

1. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
2. Menggunakan Instant Messaging seperti Yahoo Messanger dan MSN Mesanger.

3. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi produk. Yang diintegrasikan dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon, fax untuk custumer support.

e. Perangkat lunak

Dalam membangun aplikasi dibutuhkan perangkan lunak dengan spesifikasi berikut :

1. Sistem operasi Windows XP.
2. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai tool pembangun aplikasi.
3. WampServer 2.0 sebagai web server saat pembangunan aplikasi.
4. Pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk tampilannya menggunakan CSS dan MySQL sebagai DBMS *(Database Management system)*.
5. Browser seperti Internet Explorer 6, Mozilla Firefox atau Opera untuk mengakses aplikasi.

f. Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu:

1. Prosesor Intel Pentium 4 atau yang setara, dengan kecepatan 3,0 GHz.
2. RAM 512 Mb.

3. Harddisk dengan ruang kosong 1 Gb.
4. VGA Card shared 64 Mb.
5. Kartu jaringan, HUB/Switch, Router atau modem untuk koneksi internet.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode 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 yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan model pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Tahap pengumpulan data yang digunakan terdiri dari dua macam yaitu:

a. Studi Literatur

Tahap ini digunakan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah pengumpulan data dengan dua cara yaitu:

1. *Observasi*

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

2. Wawancara

   Tahap ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara komunikasi langsung dengan pihak terkait.

1.5.2 Metode pengembangan perangkat lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan metodologi *waterfall*. Alasan kenapa digunakan metodologi *waterfall* karena metode ini mempunyai tahapan – tahapan yang jelas, nyata dan praktis. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu untuk menghindari terjadinya pengulangan dalam tahapan sehingga pengembangan sistem yang akan didapat memperoleh hasil yang di inginkan. Adapun langkah – langkah dalam menggunakan metodologi *waterfall* ini adalah sebagai berikut:

a. Information Enginering

Merupakan tahap awal dari pembuatan perangkat lunak dimulai dari menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System Analysis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuata perangkat lunak, sehingga pembuatan perangkat lunak bisa berjalan sesuai tahapan-tahapan dari analisis data yang dibuat.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*, atau tahap merancang tampilan yang sesuai dengan kebutuhan *user* (*User Friendly*).

d. *Coding*

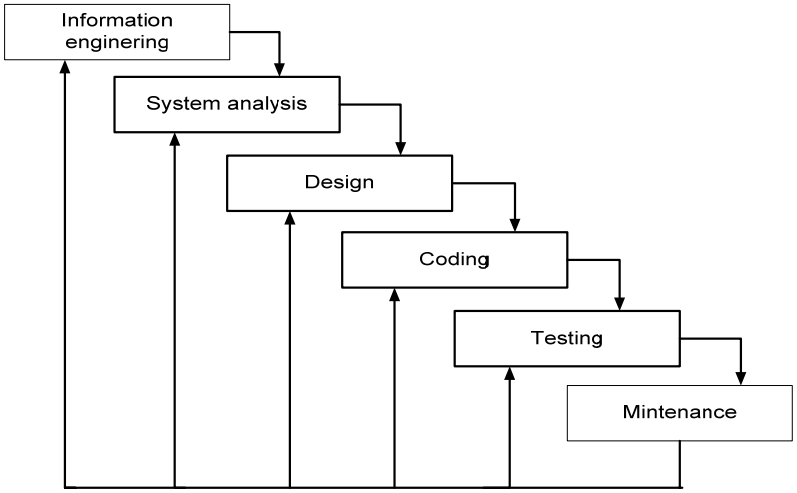
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

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



Gambar 1.1 Pengembangan Perangkat Lunak [2]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab. Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap babnya, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Gambaran umum perusahaan, berisi bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian sistem.

BAB III Analisis dan perancangan sistem

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV Implementasi dan pengujian sistem

Merupakan penjabaran dari rancangan yang telah dibuat berupa penulisan kode progam komponen utama pembentuk sistem. Selanjutnya dilakukan pengujian sistem dan analisis terhadap hasil yang diperoleh.

BAB V Kesimpulan dan saran

Berisi penarikan kesimpulan berdasarkan data hasil analisa yang diperoleh dari pengujian serta saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.