BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Jam Mellin adalah sebuah toko yang bergerak dalam penjualan jam tangan. Dalam penelitian pada Toko Jam Mellin masih ditemukan beberapa permasalahan, dimana sistem penjualannya masih menggunakan sistem konvensional, yaitu konsumen harus mendatangi tempat penjualannya secara langsung.

Jangkauan pasar toko mellin masih tergolong kecil, karena promosinya hanya menggunakan reklame kepada pelanggan, sehingga menyebabkan jangkauan pemasaran tidak bisa menjangkau pelanggan dari luar kota.

Dalam mengelola data penjualan pihak toko masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Dalam melakukan pengelolaan data penjualan pihak toko sedikit kesulitan apabila akan melakukan rekapitulasi data penjualan sehingga pembuatan laporan penjualan menjadi lambat.

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia Internet. Pengguna sistem ini sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen maupun penjual. Konsep *online shoping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di Internet telah disediakan informasi semua barang secara detail.

Website *e-commerce* dapat membantu dalam memperluas jangkauan pemasaran dan penjualan karena cakupan website *e-commerce* lebih luas juga

memudahan proses transaksi bagi konsumen karena dapat dilakukan secara 6*online*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka untuk menemukan solusi yang tepat untuk memecahkan semua masalah pada toko mellin maka akan dilakukan penelitian dengan cara MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* JAM TANGAN PADA TOKO MELLIN.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dapat dirumuskan yaitu, bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* Jam Tangan pada Toko Mellin.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* Jam Tangan pada Toko Mellin.

Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah konsumen dalam proses berbelanja.
2. Memudahkan Toko Mellin dalam memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada konsumen tentang barang-barang yang disediakan.
3. Memperluas jangkauan pasar sehingga bisa menjangkau pelanggan hingga keluar kota.
4. Mempermudah proses pengolahan data penjualan bagi pihak toko dalam melakukan rekapitulasi data penjualan dan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji dalam pembangunan aplikasi *e-commerce*, yaitu :

1. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
2. Sumber data berasal dari Toko Mellin
3. Barang yang ditawarkan oleh Toko Mellin hanya menjual jam tangan.
4. Adanya fasilitas *Social Media*, sehingga pelanggan yang sudah member bisa melihat status member lainnya yang telah memesan barang ataupun membeli barang, dan juga bisa melakukan komentar status kepada member lainnya
5. Pengaturan barang
    a) Data-data jam tangan.
    b) Data kategori atau sub kategori jam tangan.
    c) Detail penjualan jam tangan (nama jam tangan, harga jam tangan, kategori jam tangan, bahan jam tangan, warna jam tangan, diameter jam tangan, dan berat)
    d) Gambar barang.
    e) *Rating* jam tangan.
    f) Promosi jam tangan baru.
    g) Petugasan *discount*.

h) Petugasan stok.

6. Manajemen pesanan penjualan jam tangan.
   a) Pencarian pesanan Jam Tangan
   b) *Update status* pesanan (dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan)
   c) Pemesan harus menjadi member atau *registrasi* terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi.
   d) Konfirmasi pembayaran
   e) Pembatalan pesanan
7. Manajemen pembayaran penjualan jam tangan

   Cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari dua metode pembayaran antara lain :
   a) Pembayaran via transfer bank, yaitu Bank BCA dan BNI.
   b) Pembayaran menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.
8. Menajemen *Shipping* penjualan jam tangan
   a. Pengiriman barang menggunakan layanan jasa POS dan JNE dengan fasilitas *tracking*.
   b. Menyediakan petugasan lokasi pengiriman (Propinsi - Kota/Kab) dan harga kirimnya.
9. Pembuatan Laporan *(Reporting)*

   Ada beberapa laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan barang, laporan pembayaran dan lain-lain.

10. Situs ini akan terintegrasi dengan situs *Social Network* seperti Facebook, Twitter untuk sarana promosi.
11. Tersedia fasilitas *Backup* dan *Restore database*, gambar serta aplikasi .
12. Petugasan Retur barang
13. *Shopping features* yang ada pada situs ini antara lain :
    a) Pencarian Barang (berdasarkan kategori Jam Tangan, Gender Jam Tangan, dan nama barang).
    b) Menampilkan barang terbaru dan barang diskon.
    c) Dilengkapi dengan *history* pemesanan
    d) Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    e) *Zoom* gambar barang.
    f) Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO). Agar terdapat pada urutan terdepan pada halaman *search engine.* Sehingga memudahkan konsumen ketika akan mencari *website* ini.
14. Fitur Unggulan yang ada pada situs ini :
    a) *Countdown Special Promo Sale,* yaitu sistem promosi penjualan dengan diskon yang besar sekitar 50% hingga 70% tapi dengan waktu yang terbatas.
    b) *Recommendation System* menggunakan pendekatan *Collaborative Filtering (CF),* algoritma yang dapat melakukan pemilahan terhadap informasi yang diinginkan pengguna berdasarkan profil dari pengguna.
15. Fasilitas *Security* yang digunakan pada situs ini adalah :

a) Situs ini akan dilengkapi dengan *IP-Dedicated.*

b) Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.

16. Komunikasi yang dapat digunakan antara situs dengan pengguna adalah :

a) Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna

b) Menggunakan *Instant Messaging* yaitu *Yahoo Messanger*

c) Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.

d) Menggunakan telepon untuk *customer support*.

17. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. MySQL.

b. XAMPP.

c. Adobe Dreamweaver 8.

d. Adobe Photoshop CS.

e. Mozilla Firefox 11.

f. Microsoft Visio 2007.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa

sekarang secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 **Metodologi Pengumpulan Data**

Metodologi yang digunakan dalam mengumupulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

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.

2. Studi Wawancara

Tahap kedua ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara komunikasi langsung dengan petugas yang mengetahui seluk beluk tentang keadaan lingkungan sistem.

3. Studi Dokumentasi

Dengan mengumpulkan informasi mengenai laporan dan dokumen transaksi pemesanan, data-data yang diperlukan dan kuesioner pengguna agar lebih mudah untuk didefinisikan dan dirumuskan pada permasalahan yang ada.

4. Kuesioner

Tahap ini digunakan untuk mengumpulkan informasi terhadap pengguna sistemyang menggunakan aplikasi *e-commerce* yang dibuat.

1.5.2 **Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak**

Cara pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem penjualan berbasis online ini yaitu model *Waterfall* (Gambar 1.1) yang meliputi beberapa proses yaitu *system engineering*, *system analysis, system design*, *system coding*, *system testing*, dan *system maintenance.*

1. *System engineering*

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *System Analysis*

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. *System Design*

   Merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

4. *System Coding*

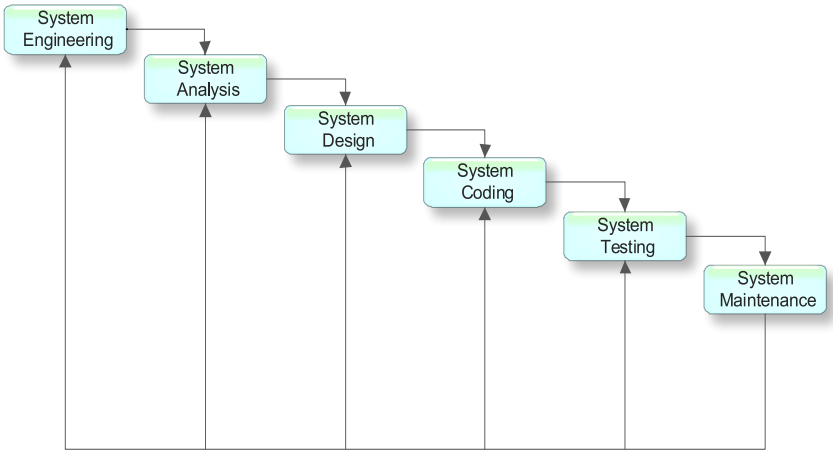
   Merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *System Testing*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. *System Maintenance*

Merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perbaikan jika perangkat lunak bermasalah.



Gambar 1.1 Waterfall [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan agar memudahkan dalam penyusunan. Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraian tinjauan toko, sejarah toko, visi dan misi toko, struktur organisasasi, dan teori pendukung dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* jam tangan pada toko mellin.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis sistem yang dibuat, analisis proses yang sedang berjalan, juga membahas analisis kebutuhan non fungsional dan fungsional seperti perancangan aplikasi dalam membangun aplikasi *e-commerce* jam tangan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan implementasi sistem ,pengujian perangkat lunak, hasil pengujian dan pengujian pengolahan data hingga pengujian beta yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.