BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ihatemonday merupakan sebuah brand atau merk pakaian dari toko *Live Design For You* yang bergerak di bidang penjualan kaos. Toko yang terletak di daerah kabupaten Bekasi ini baru memiliki beberapa pelanggan saja, dan kebanyakan pelanggan masih berasal dari dalam kota, namun ada juga pelanggan yang berada di luar kota, walaupun masih sangat sedikit.

Proses penjualan yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem manual, hal tersebut merupakan kendala dalam toko saat ini yang membuat penulis untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan sistem berbasis *online*-nya pada toko ini atau biasa disebut dengan istilah *e-commerce*. Yang dimaksud manual itu sendiri adalah beberapa tahap berikut :

1. Manajemen produk dan stok masih dilakukan secara manual.
2. Pembuatan laporan penjualan dan laporan produk masih secara manual.
3. Tidak adanya sistem marketing yang bisa membuat produk untuk diperkenalkan secara lebih luas kepada masyarakat.
4. Tidak adanya sistem yang mampu menangani penjualan yang dilakukan secara *online*.

Dari semua kendala diatas, maka penulis menawarkan solusi yang menjadi alasan sehingga penelitian ini harus dilakukan, berikut poin tersebut:

1. Dengan peng-implementasian sistem berbasis *online* ini, maka akan memudahkan si pemilik toko dalam mengelola data-data penjualan (termasuk pengolahan produk, stok, dan penjualan).
2. Memudahkan pengunjung dan/atau pembeli, karena untuk melihat dan/atau membeli produk, pengunjung dan/atau pembeli tidak diharuskan datang langsung ke lokasi toko, cukup dengan mengakses melalui *website* saja.
3. Memberikan kesempatan kepada toko untuk dapat memperluas pelanggannya baik dalam negri maupun luar negri dengan memanfaatkan kelebihan *e-commerce* itu sendiri.

Beberapa poin di atas merupakan solusi yang ditawarkan dari penulis untuk kendala yang terjadi di toko saat ini. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya : wawancara, pengumpulan data, analisis sistem, perancangan dan desain, implementasi, serta laporan yang berupa karya ilmiah (tugas akhir ini).

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana agar *Ihatemonday* dapat dikenal di masyarakat secara luas, baik didalam negri maupun diluar negri.
2. Bagaimana agar *Ihatemonday* memiliki media promosi barang yang lebih menarik minat pelanggan.
3. Bagaimana mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang ke toko secara langsung.

4. Bagaimana agar toko dapat dengan mudah dalam pembuatan laporan penjualan.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan *website e-commerce* yang dapat menjadi suatu media penjualan bagi *Ihatemonday* untuk meningkatkan pelayanan terhadap para pelanggannya.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan implementasi website e-commerce ini diharapkan produk yang tersedia (*Ihatemonday*), dapat di kenal masyarakat secara luas,.
2. Dengan implementasi *website e-commerce* ini, toko memiliki media promosi produk yang lebih menarik minat pelanggan.
3. Dengan implementasi *website e-commerce* ini, penjual bisa melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang ke toko secara langsung. Artinya fasilitas transaksi secara *online* disediakan melalui *website e-commerce* ini.
4. Pembuatan laporan penjualan dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah atau ruang lingkup kajian dalam penelitian ini meliputi beberapa hal, diantaranya :

1.4.1 Data Yang Diolah

Data yang diolah berupa data dalam media kertas yang diolah menjadi *digital*, berupa kumpulan data hasil penelitian dan juga data yang berupa *script* atau *coding* yang diimplementasikan dalam pembangunan *website e-commerce* ini. Dalam proses pengolahannya dibutuhkan perangkat lunak, perangkat keras, dan pihak dari luar sistem.

1.4.2 Perangkat Yang Dilibatkan

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun *website e-commerce* ini, yaitu *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*, RAM 256 Mb, kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB dan terkoneksi dengan *internet*.

Sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun *website e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi Windows XP.
2. Adobe Dreamweaver CS3 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
3. Xampp sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
4. Basis data menggunakan MySQL.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS.

6. *Browser* seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome atau Opera untuk mengakses aplikasi.

1.4.3 Pengguna (*User*)

Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah:

1. Admin. *User* yang bertugas mengelola *user* operator.
2. Operator. *User* yang bertugas mengelola penjualan pada sistem.
3. *End User*. *End User* dapat berupa pengunjung dan pembeli.

1.4.4 Sistem

1. Keamanan pada sistem
   a. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web host*.
   b. Sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data dan situs mempunyai IP-*Dedicated*.
   c. Pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan melakukan aktifasi sebelum bisa melakukan transaksi. Setelah pembeli melakukan pemesanan, sistem akan mengkonfirmasi kembali kepada pembeli produk apa saja yang dipesan oleh pembeli.
   d. *Account* yang dilengkapi dengan *username* dan *password* untuk masing-masing *user*. Account ini digunakan untuk menyimpan data pribadi masing-masing *user*.

2. Pengolahan Sistem

   a. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan disediakan layanan untuk pengunjung melihat detail dari produk yang dijual di toko dengan menampilkan foto dari produk yang ditawarkan.

   b. Pengelolaan data user, retur barang, data transaksi.

3. Transaksi dan Pengiriman

   a. Terdapat informasi mengenai cara pemesanan, pembayaran dan pengiriman.

   b. *Catalogue* yaitu fasilitas yang berisikan gambar, harga serta informasi dari produk yang dijual yang dikategorikan menurut jenis produk.

   c. *Shopping cart* atau kereta belanja *virtual* yaitu fasilitas yang fungsinya untuk mengetahui berapa banyak jumlah produk yang telah dipilih oleh pelanggan.

   d. Sistem menyediakan layanan komunikasi melalui fasilitas *Yahoo Messenger* yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun. telepon untuk *customer support*.

   e. Metode pembayaran yang dapat ditangani, yaitu sebagai berikut:

      1. Pembayaran Offline : pembayaran dengan transfer via Bank.
      2. Pembayaran Online : pembayaran secara online via E-Banking atau Paypal.

   f. Setelah permintaan disetujui oleh perusahaan, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pemesan melalui *email* dan meminta pemesan untuk membayar produk yang dibeli beserta biaya

ongkos kirimnya yang dapat dilakukan melalui transfer via bank atau melalui *Paypal*.

g. Setelah pembayaran produk yang dibeli beserta biaya ongkos kirim telah diterima oleh perusahaan, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pembeli melalui *email*.

h. Untuk jasa pengiriman produk kami menggunakan pihak ketiga yaitu *via* Tiki JNE. Dan disediakan pula *link* ke jasa pengiriman yang dipilih oleh pembeli untuk mengetahui ongkos atau biaya pengiriman ke daerah atau kota pembeli.

4. SEO (*Search Engine Optimization*) serangkaian proses atau teknik yang bertujuan untuk meningkatkan *volume* dan kualitas trafik kunjungan melalui mesin pencari menuju *website* ini dengan memanfaatkan mekanisme kerja atau algoritma mesin pencari tersebut. Selain itu, tujuan dari SEO adalah menempatkan sebuah *website* ihatemonday pada posisi teratas, atau setidaknya halaman pertama hasil pencarian berdasarkan kata kunci tertentu yang ditargetkan.

5. Integrasi ke *Yahoo Messenger* (YM), *Facebook* (FB) dan *Twitter* untuk komunikasi langsung antara pelanggan dengan penjual, dan juga sebagai sarana promosi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif, dan dilakukan dengan dua tahap, diantaranya :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur

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

2. Studi Lapangan (Observasi)

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

3. Interview

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak menggunakan model proses pembangunan perangkat lunak secara *waterfall (Pressman Version)*, yang meliputi beberapa proses, diantaranya:

1. Rekayasa sistem

   Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

2. *Analisis*

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

3. *Design*

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

4. *Coding*

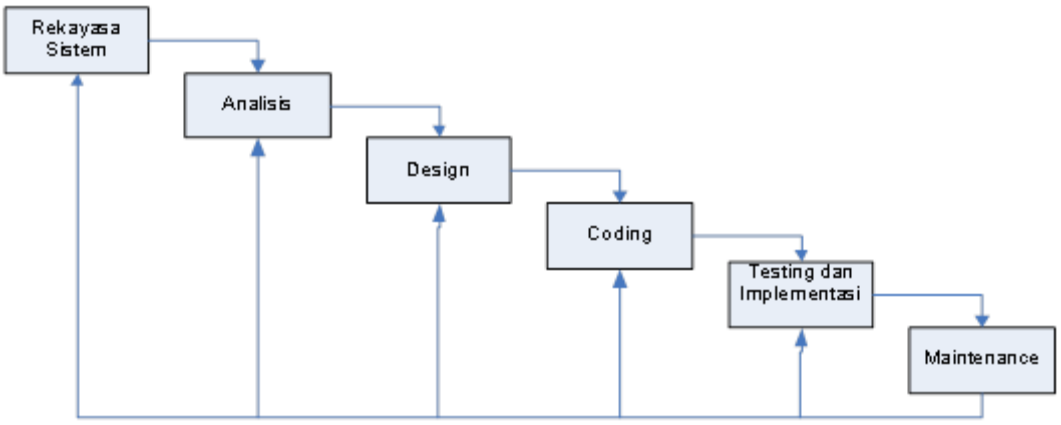
   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing dan Implementasi*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

6. *Maintenance*

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



Gambar 1.1 *Waterfall Pressman Version*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya sistem, batasan masalah, data yang diolah, perangkat yang dilibatkan, pengguna, sistem, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, tahap pembuatan perangkat lunak, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menguraikan tentang tinjauan tempat penelitian, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dekskripsi tugas, definisi sistem, konsep dasar sistem, definisi data, definisi informasi, konsep dasar informasi, definisi sistem informasi, konsep dasar sistem informasi, analisis sistem, definisi *e-commerce*, komponen utama *e-commerce*, klasisifikasi *e-commerce*, manfaat *e-commerce*, kelebihan *e-commerce*, kekurangan *e-commerce*, keamanan *e-commerce*, definisi paypal, definisi SSL, perangkat yang digunakan terkait dengan pembangunan aplikasi, serta definisi *e-mail*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III menguraikan tentang analisis prosedur sistem yang sedang berjalan, evaluasi sitem yang sedang berjalan, solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebituhan fungsional, perancangan basis data,

perancangan antarmuka, perancangan struktur menu, perancangan pesan, dan jaringan semantik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV menguraikan tentang implementasi sistem, implementasi database, implementasi antarmuka, pengujian perangkat lunak, pengujian alpa, skenario pengujian alpa, kasus dan hasil pengujian, kesimpulan pengujian alpa, pengujian beta, dan skenario pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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