BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Persada Computer adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan komputer dan aksesoris pendukungnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Toko Persada Computer, sistem penjualan yang sedang berjalan pada Toko Persada Computer saat ini masih dilakukan dengan cara calon konsumen harus datang langsung ke toko, sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui informasi produk yang dijual.

Permasalahan selanjutnya adalah dalam hal promosi. Saat ini jangkauan penjualan Toko Persada Computer masih terbatas hanya pada satu wilayah, hal ini dikarenakan mahalnya biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan *brosur* dan penyebarannya. Sementara jika promosi yang dilakukan hanya terbatas pada satu wilayah saja akan membuat Toko Persada Computer memiliki sedikit pelanggan, kurang dikenal oleh masyarakat luas, dan tidak tercapainya target penjualan produk.

Toko Persada Computer melihat perkembangan teknologi internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis. Media internet juga dapat dijadikan sebagai sarana pemasaran dan promosi untuk menjangkau pelanggan secara luas sehingga memudahkan dalam kegiatan penjualan produk.

Electronic commerce (*e-commerce*) menyediakan infrastruktur bagi perusahaan untuk melakukan ekspansi proses bisnis internal menuju lingkungan eksternal tanpa harus menghadapi rintangan waktu dan ruang (*time and space*) yang selama ini menjadi isu utama[1]. *E-commerce* memudahkan calon pembeli untuk mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, warna dan sebagainya. Selain itu, *e-commerce* juga dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat tanpa harus ada kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran. Hanya dari rumah atau dimana pun berada, pembeli dapat melihat barang yang ditawarkan pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka perlu dibangun suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan aplikasi *E-commerce* pada Toko Persada Computer adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai target-target penjualan dan jangkauan pemasaran yang lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan pada sub bab I.1, permasalahan yang menjadi fokus pada Toko Persada Computer adalah :

1. Toko Persada Computer belum memiliki sarana promosi dan publikasi yang bagus agar lebih dikenal masyarakat.

2. Toko Persada Computer belum melayani proses pemesanan *online* 24 jam untuk pelanggan dan calon konsumen dari berbagai kota dan daerah diseluruh Indonesia.
3. Toko mengalami kesulitan dalam mengelola data produk,proses pengiriman, pembuatan laporan transaksi dan pengolahan retur produk.
4. Diperlukan adanya alat pembayaran yang menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh Toko Persada Computer, maka Toko Persada Computer bermaksud membangun aplikasi *e-commerce* di Toko Persada Computer.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dari dibangunnya sistem e-commerce pada Toko Persada Computer, yaitu:

1. Mempunyai sarana promosi dan publikasi yang bagus untuk memperluas jangkauan daerah pemasaran.
2. Melayanani penjualan dan pemesanan produk secara *online* 24 jam bagi pelanggan dan calon konsumen dari berbagai kota dan daerah diseluruh Indonesia.
3. Mempermudah pengelolaan data produk,pembuatan laporan transaksi dan laporan retur.
4. Mengimplementasikan alat pembayaran yang menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

1.4 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah sistem *e-commerce* pada Toko Persada Computer adalah sebagai berikut:

1. Pembatasan pada fitur *Administrative Tools*
    a. Pengaturan pada data produk meliputi batasan sebagai berikut:
        1) Data Produk.
        2) Data Kategori dan/atau Sub Kategori.
        3) Detail Produk (Warna, Ukuran).
        4) Manajemen Harga.
        5) Gambar produk. Sebuah produk dimungkinkan memiliki lebih dari 1 gambar.
        6) *Rating* Produk.
        7) Produk Promosi.
        8) Pengelolaan *Discount.*
        9) Pengelolaan Stok.
    b. Manajemen pemesanan meliputi batasan sebagai berikut:
        1) Pencarian Pesanan, untuk memudahkan admin mencari siapa saja yang sudah memesan dan membayar pesanannya.
        2) *Update* Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan).
        3) Konfirmasi Pembayaran, jika pemesan melakukan pembayaran menggunakan *payment gateway* tidak diperlukan konfirmasi, karena pembayaran yang dilakukan secara *online* biasanya akan

langsung meng*update* data pemesanan secara otomatis, sehingga konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *paypal* hal ini dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

4) Pembatalan Pesanan, kecuali jika barang yang dipesan sudah dikirim maka tidak bisa dibatalkan.

c. Manajemen pembayaran meliputi batasan sebagai berikut:
   1) Dapat melakukan pembayaran secara COD (*Cash On Delivery*) khusus untuk daerah kota bandung.
   2) Dapat melakukan pembayaran secara tunai dengan datang langsung ke Toko Persada Computer.
   3) Dapat melakukan pembayaran melalui transfer antar bank (Bank Mandiri).
   4) Dapat melakukan pembayaran secara *online* dengan menggunakan *payment gateway (paypal).*

d. Manajemen *Shipping* meliputi batasan sebagai berikut:
   1) Menggunakan jasa pengiriman POS, JNE dan TIKI yang sudah dipercaya oleh banyak orang dan juga karena ada fasilitas *tracking* (penelusuran pengiriman).
   2) Menyediakan fasilitas custom jasa pengiriman.
   3) Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya.

4) Khusus pelanggan di Kota Bandung barang langsung di kirim ke tempat tujuan secara gratis dengan nominal belanja minimal Rp. 1000.000,- .

e. Pembuatan laporan penjualan, laporan pemesanan dan laporan produk yang disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu dan juga pembuatan fasilitas pencetakan label pengiriman.

f. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* sebagai sarana promosi.

g. Adanya fasilitas *backup* dan *restore database.*

h. Adanya pengelolaan retur barang.

2. Pembatasan pada fitur *Shopping*, meliputi:

a. Pencarian Produk (berdasarkan nama, *merk* dan harga).

b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru (*Newest Product*), produk terlaku (global/per kategori), produk paling banyak dilihat (*Most View Product*).

c. Terdapat fasilitas pendaftaran member dan *login* member.

d. Terdapat *history* pemesanan.

e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

f. *Zoom* gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.

g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

3. Pembatasan pada fitur *Security*, meliputi:
    a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated*.
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol *https*.
    c. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
4. Pembatasan pada fitur *Commnunication*
    a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
    b. Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messanger*).
    c. Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi yang dintegrasikan dengan halaman administrator.
    d. Menggunakan telepon, fax untuk *custumer support.*
5. Menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membangun website *e-commerce* toko Persada Computer.
6. Pengguna yang akan menggunakan aplikasi *e-commerce* ini adalah:
    a. Admin atau pengelola.
    b. Member atau pembeli.
7. Pengiriman dilakukan dari kota bandung.
8. Produk yang dijual adalah *notebook* dan *computer* dari berbagai macam *merk* yang tersedia di toko Persada Computer.
9. Batas waktu konfirmasi pembayaran pesanan adalah tiga hari, dihitung dari tanggal pemesanan.
10. Metode aliran data yang akan di gunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari *data flow diagram* (DFD) dalam menggambarkan model

fungsional dan *entity relationship diagram* (ERD) untuk menggambarkan model data.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau deskripsi mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Adapun tahap yang akan dilalui adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan data

   Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi pustaka

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

   c. Wawancara

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *Requirements analysis and definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian 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.

2. *System and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

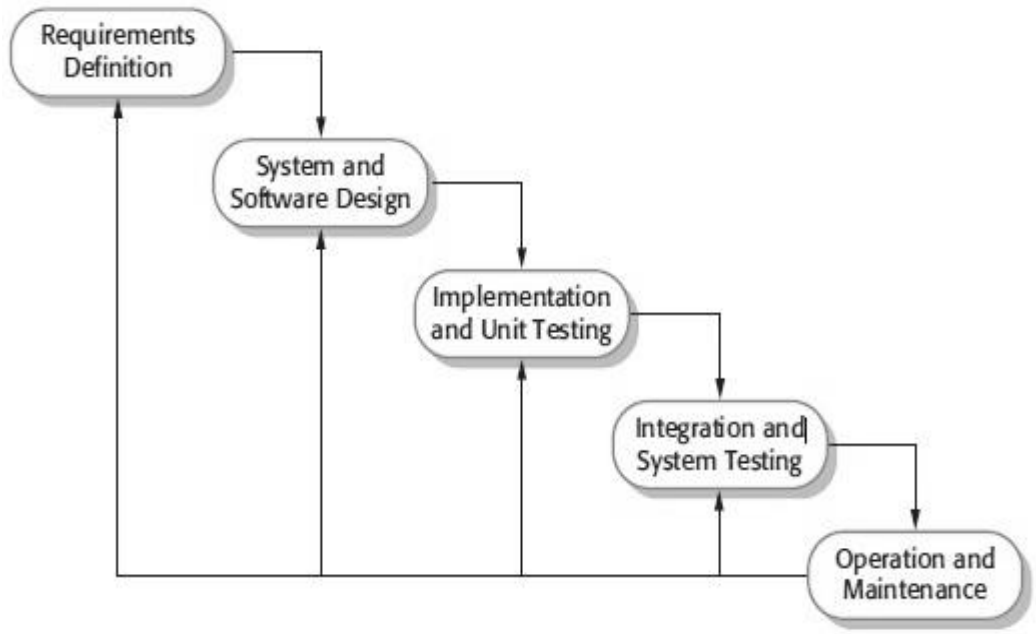
4. *Integration and system testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and maintenance*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasu sebenarnya.

Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Skema *Waterfall*[2]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ ruang lingkup kajian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjabarkan profil singkat Toko Persada Computer, sejarah instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi dan *job description*. Sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada toko Persada Computer.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan berisi saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.