PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO HORAS SPORT

Oleh :

LIMAIN ANDRI N(10106270)

Pembimbing

Andri Heryandi, S.T., M.T.

REVIEWER

Ednawati Rainarli, S.Si., M.Si.

Irfan Maliki, S.T., M.T.

Latar Belakang Masalah

1. Saat ini toko horas sport masih menggunakan sistem penjualan secara konvensional, yaitu *pelanggan* yang harus datang langsung ke toko untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan.
2. Dalam pengolahan proses transaksi penjualan toko horas sport masih merekap dari berkas-berkas penjualan sehingga membutuhkan waktu yang lama.
3. Dalam mempromosikan produk, toko horas sport masih menggunakan media kertas dengan cara mencetak ratusan brosur dan membuat pamflet yang diletakkan di depan toko.
4. ketatnya persaingan antar sesama toko olahraga mulai dari toko olahraga yang kecil sampai toko olahraga yang besar

Rumusan Masalah

- Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun Aplikasi *E-commerce* pada Toko Horas Sport.

Maksud Dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud penulisan skripsi ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-commerce* pada Toko Horas Sport.

Tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak toko horas sport dalam mempromosikan produk yang di jual pada toko horas sport.
2. Memudahkan pihak toko horas sport dalam pengelolaan data transaksi penjualan.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara online dimanan saja serta mendapatkan informasi tentang produk yang ada di toko horas sport.
4. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh toko horas sport tanpa harus datang langsung dan melihat produk di toko horas sport.

Batasan Masalah (1)

Adapun batasan masalah dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk *Toko Horas Sport* yang menyediakan informasi produk yang dijual adalah perlengkapan olahraga.
2. Jenis e *commerce* pada *website* ini adalah Business to Constumer.
3. Proses yang ditangani adalah proses pendaftaran member, login, pengolahan data user, pencarian produk, pengolahan data master, pengolahan pesanan, retur, lihat produk, testimonial dan pembuatan laporan.
4. Melayani transaksi secara *off-line* menggunakan rekening bank dan transaksi secara *online* menggunakan pembayaran melalui Paypal.
5. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga membutuhkan sistem keamanan yang menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai protokol untuk pengamanan, situs ini akan dilengkapi dengan *IP-Dedicated*, dan harus *login* untuk mengakses situs.

Batasan Masalah (2)

6. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan e-*mail*, telepon dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger*.
7. Pengguna yang akan menggunakan website e-*commerce* ini adalah Kepala Bagian Toko sebagai administrator , bagian gudang dan kasir sebagai operator Pengunjung dan member sebagai *user*. Hanya member yang dapat melakukan pemesanan.
8. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD dalam menggambarkan model fungsi, ERD untuk menggambarkan model

Metodologi Penelitian

1. *Observasi*

Pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek penelitian yang dituju secara langsung ke toko horas sport. Data-data yang di peroleh dari toko horas sport adalah data-data produk dan foto produk. Dalam melakukan observasi ada beberapa pengamatan terhadap sistem kerja dan proses pengolahan data.

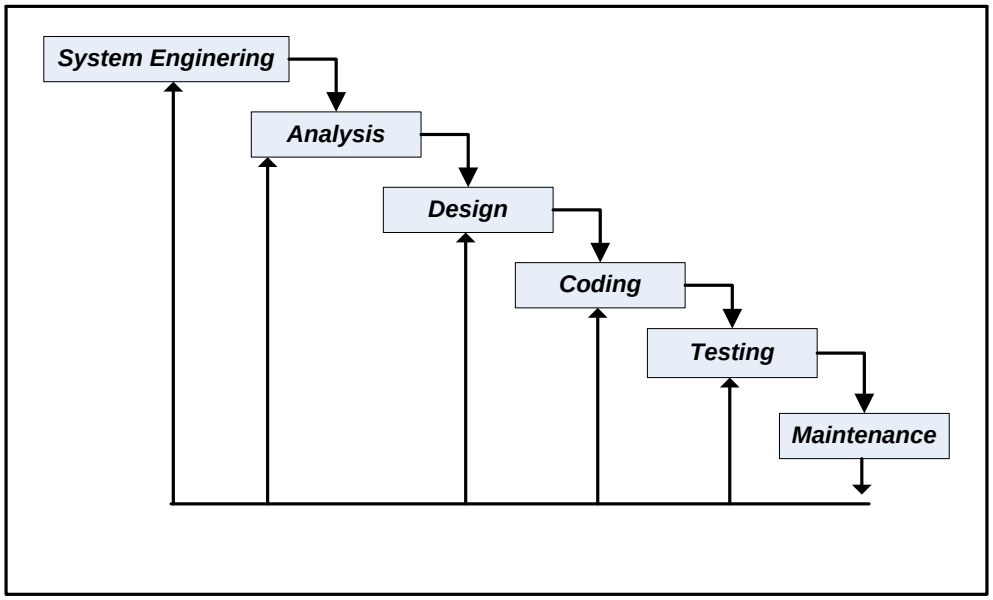
2. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan dan materi-materi yang diperoleh dari buku, artikel, e-book, refrensi-refrensi dan internet yang berkaitan dengan membangaun e-commerce pada toko horas sport.

3. Interview (Wawancara)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik toko horas sport yang dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti di toko horas sport.

Tahapapan pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*

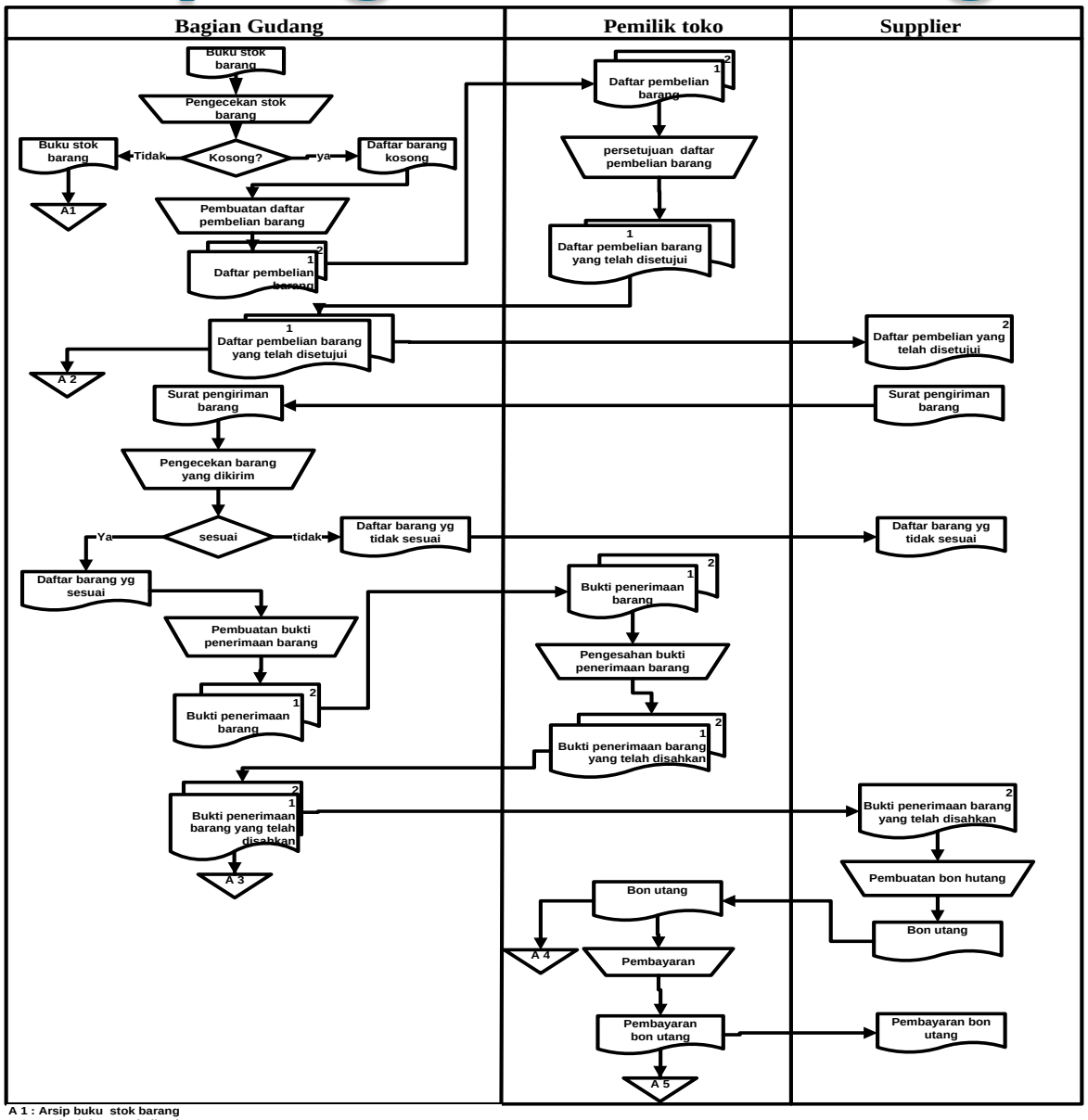


Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

- Setelah dilakukan pengamatan terhadap sistem yang sedang berjalan, maka diperoleh 3 prosedur yaitu prosedur pengadaan barang, prosedur penjualan, dan prosedur pembuatan laporan. Analisis prosedur yang sedang berjalan dan yang akan dibangun ini akan digambarkan dalam *flowmap*.

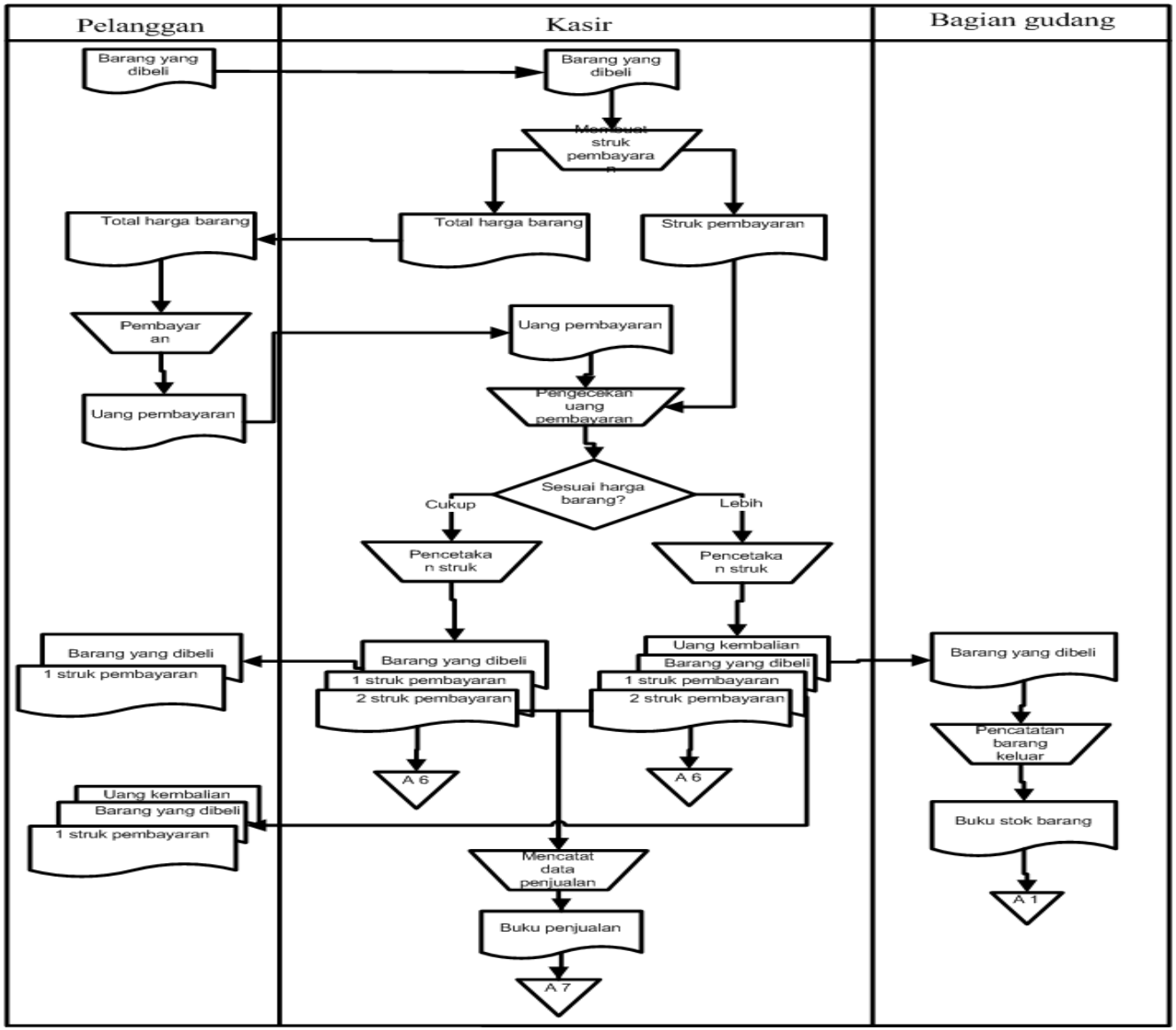
.

Prosedur pengadaan barang



A 1 : Arsip buku stok barang
A 2 : Arsip daftar pembelian barang
A 3 : Arsip bukti penerimaan barang
A 4 : Arsip bon utang
A 5 : Arsip pembayaran bon hutang

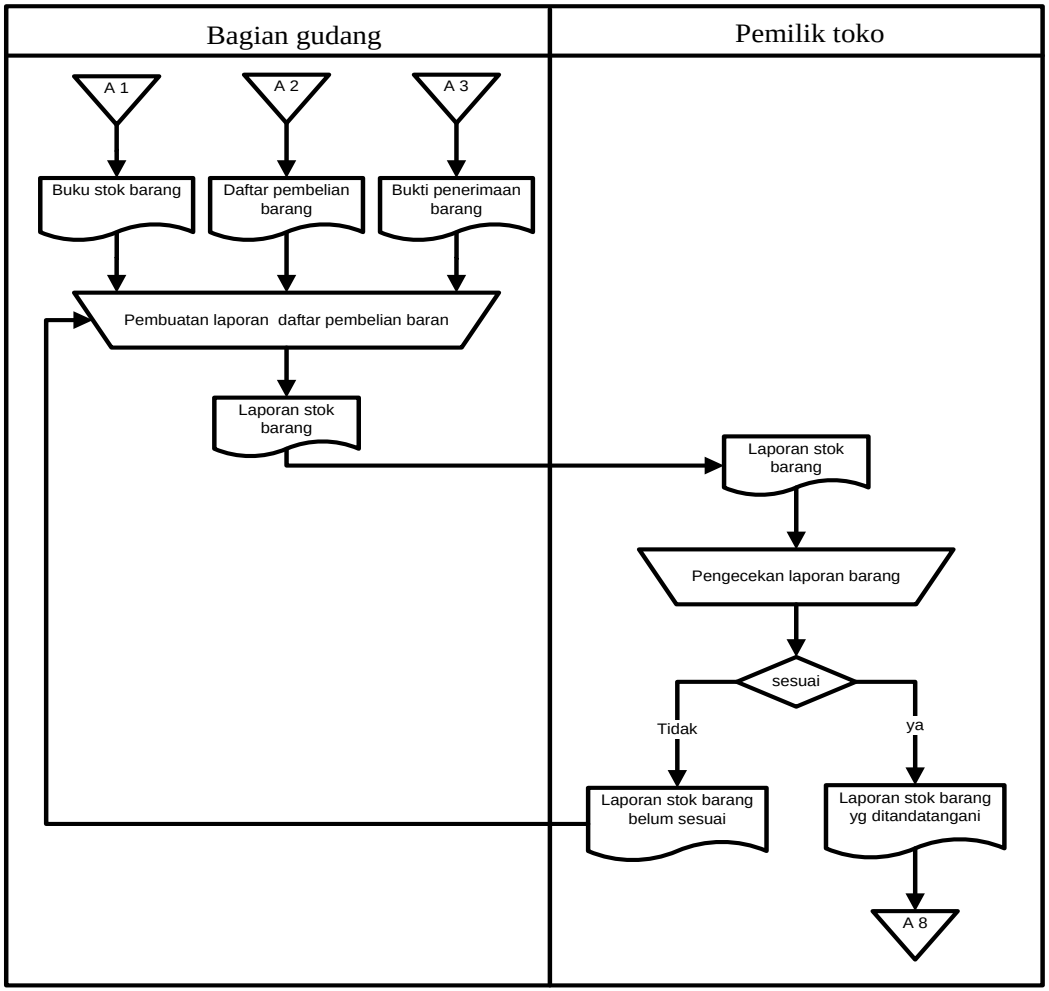
Prosedur penjualan barang



A 1 : Arsipb uku stok barang
A 6 : Arsip struk pembayaran
A 7 : Arsip buku penjulan

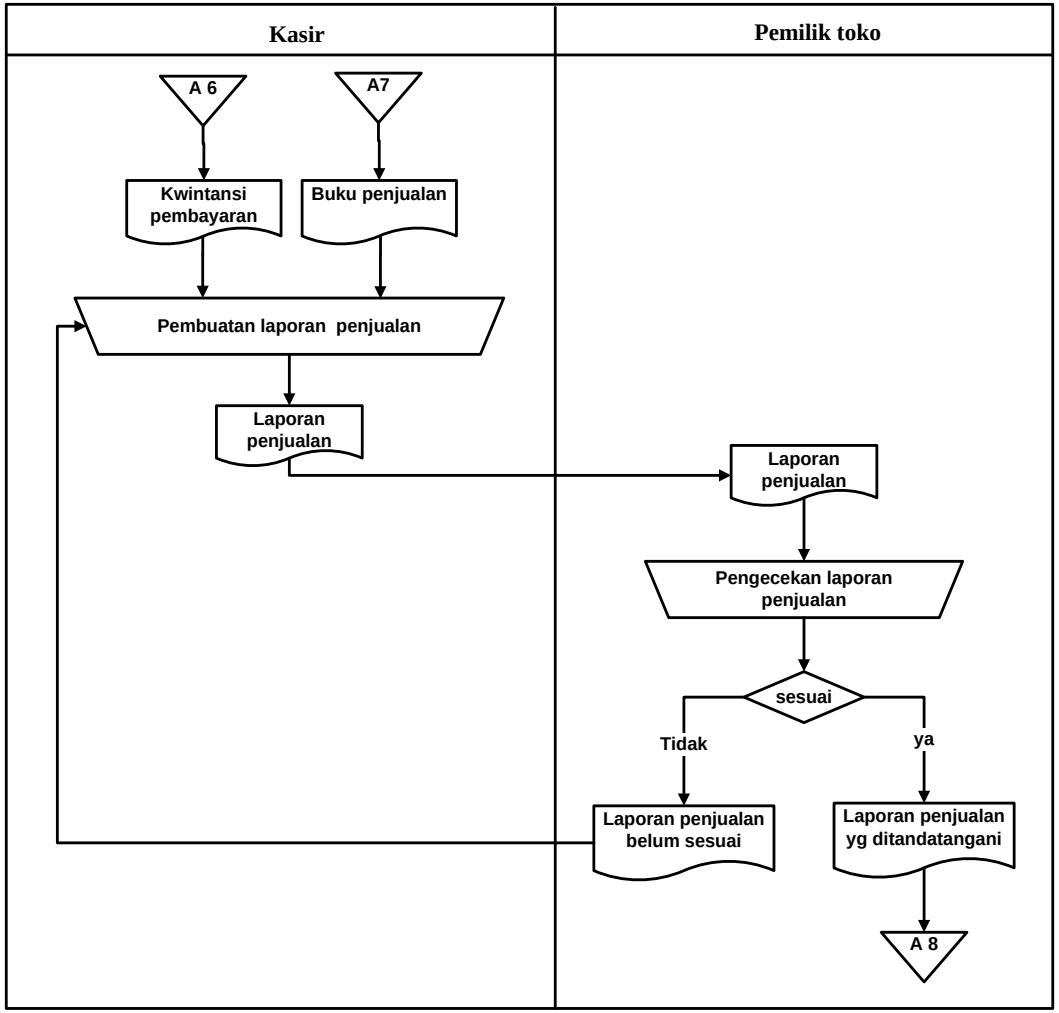
Prosedur pembuatan laporan

1. Laporan bagian gudang



A 1 : Arsip buku stok barang
A 2 : Arsip daftar pembelian barang
A 3 : Arsip bukti penerimaan barang
A 8 : Arsip laporan stok barang yang telah ditandatangani

2. Laporan kasir



A 6 : Arsip kwintansi pembayaran
A 7 : Arsip buku penjulan
A 9 : Arsip laporan penjulan yang telah ditandatangani

ERD

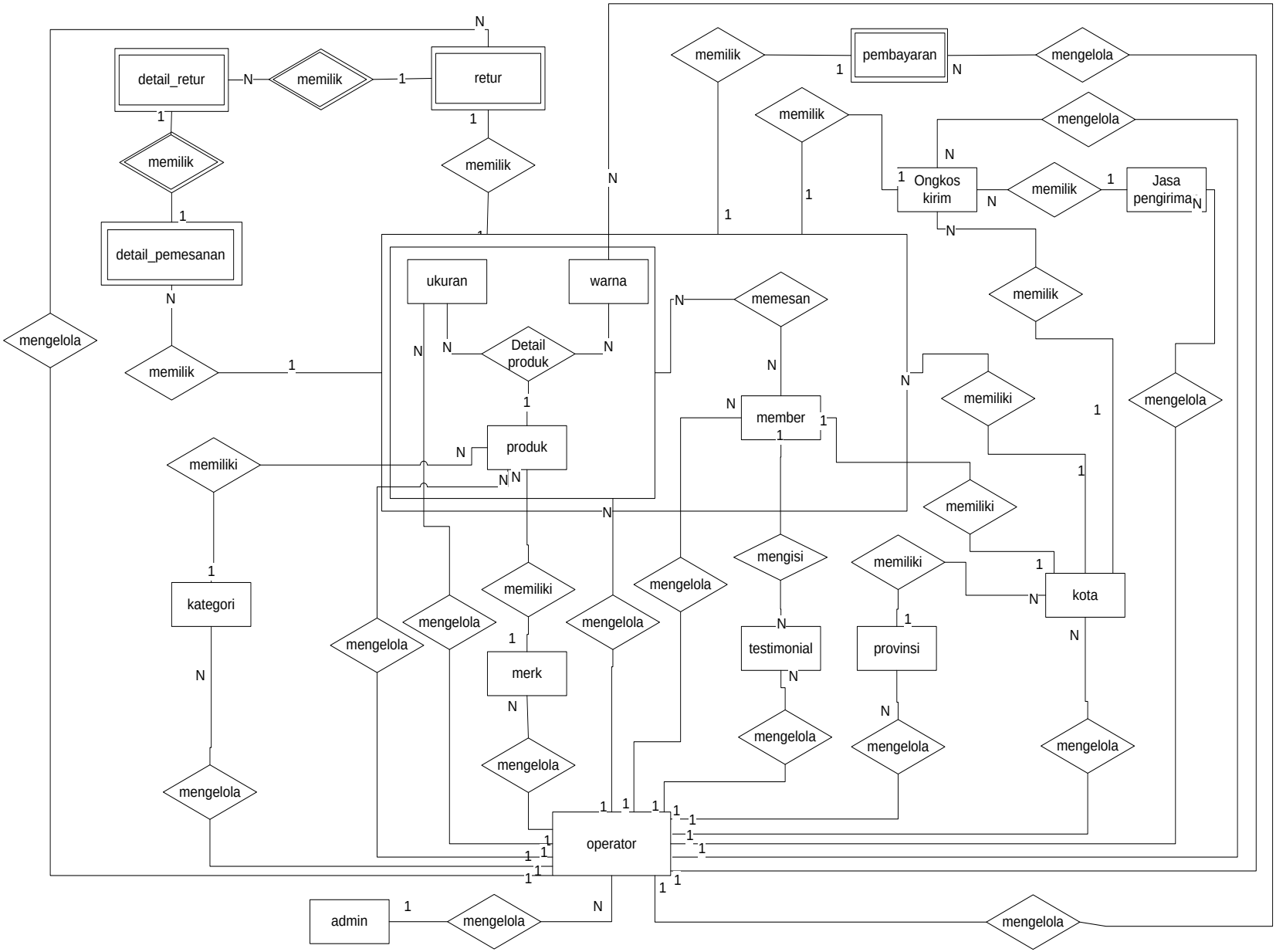
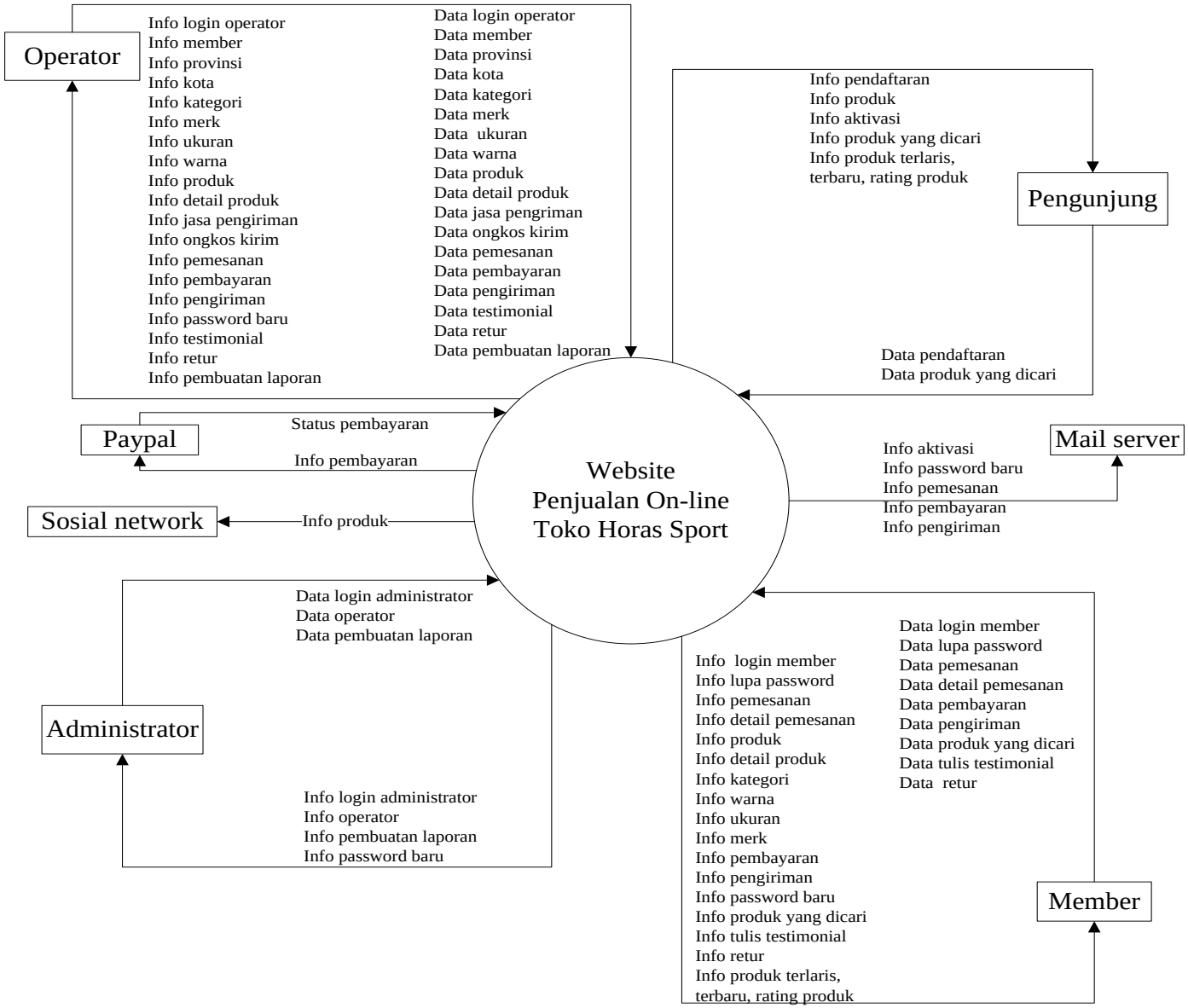
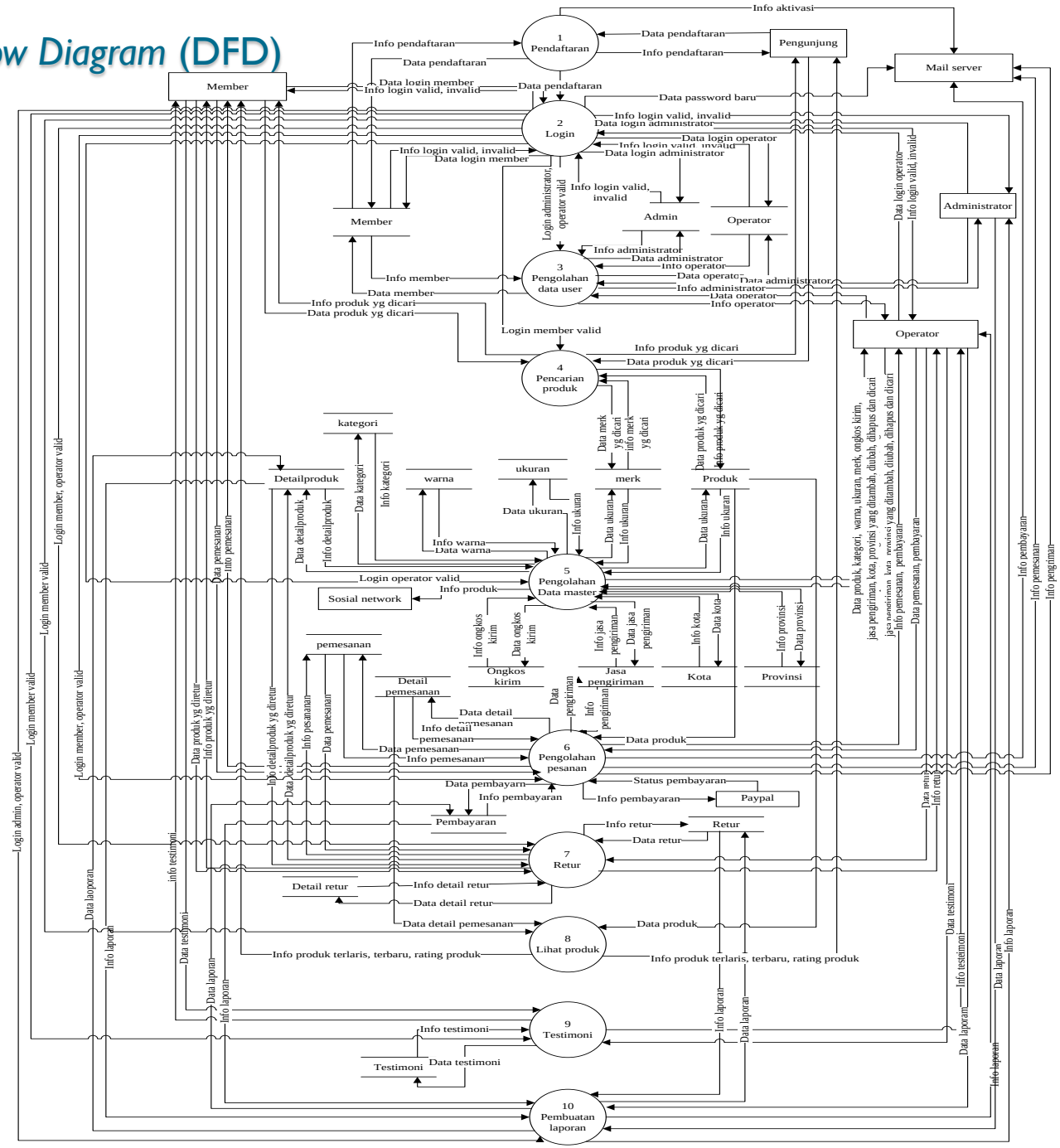

detail_retur
memilik
retur
memilik
memilik
detail_pemesanan
mengelola
memilik
ukuran
warna
Detail produk
produk
memiliki
kategori
mengelola
mengelola
memiliki
merk
mengelola
mengelola
mengelola
memilik
pembayaran
mengelola
memilik
mengelola
Ongkos kirim
memilik
Jasa pengirima
memilik
memesan
member
memiliki
mengelola
memiliki
mengisi
testimonial
mengelola
memiliki
provinsi
mengelola
memiliki
kota
mengelola
operator
admin
mengelola
mengelola

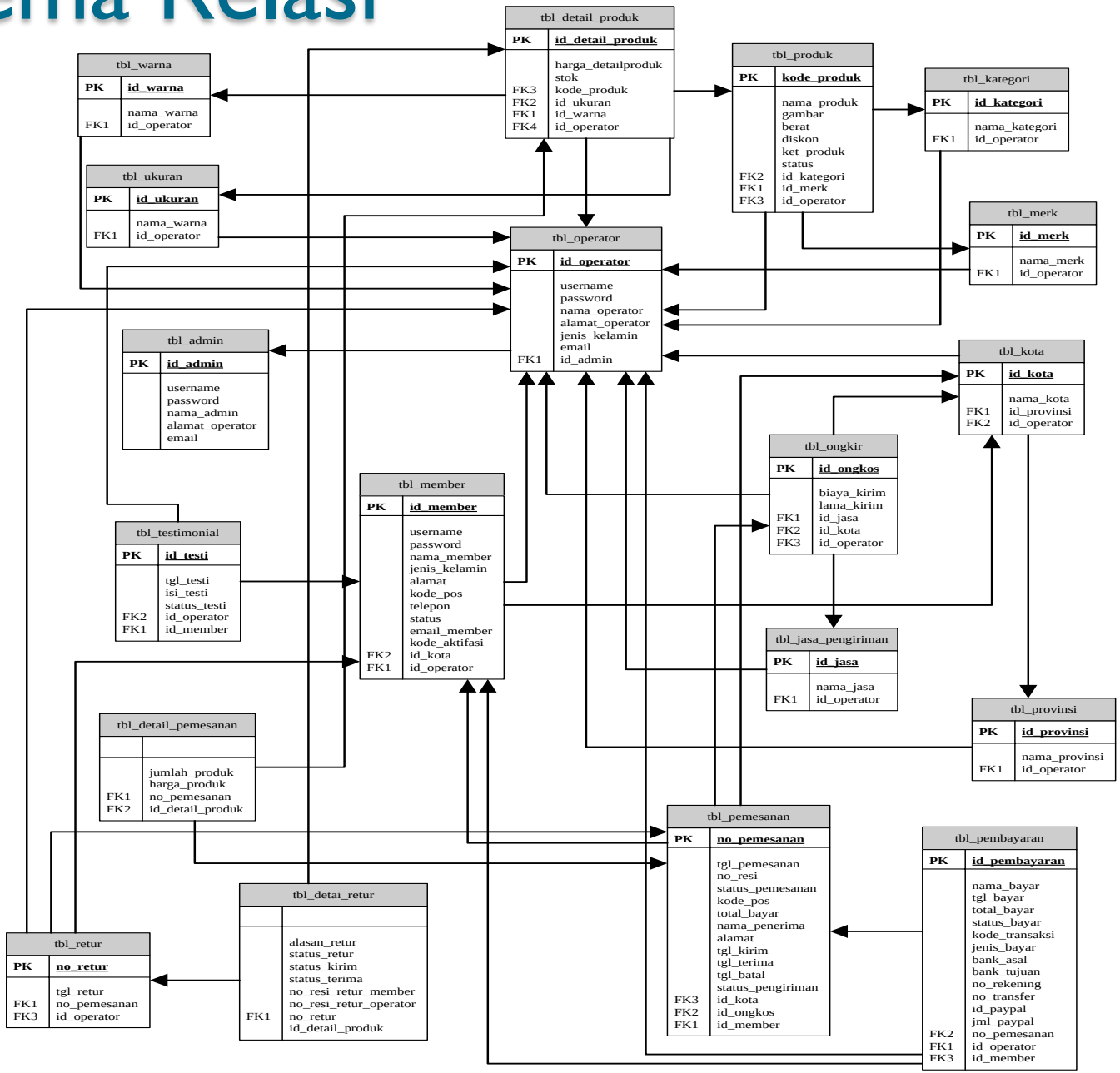
Diagram Konteks



Data Flow Diagram (DFD)



Skema Relasi



Sekian dan terimakasih.

Demo program