# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang masalah

Toko sawargi adalah sebuah toko yang menyediakan oleh – oleh makanan Bandung yang terletak di Jl. Pasar Utara no. 4 Pasar Baru Bandung. Toko sawargi sudah melakukan penjualan produk makanan kering atau makanan ringan lainnya seperti macam – macam keripik, macam – macam kerupuk, aneka dodol, dan sebagainya.

Dalam penelitian yang dilakukan pada toko Sawargi masih ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya adalah sistem penjualannya yang hanya menggunakan sistem konvensional. Dikatakan secara konvensional karena belum menggunakan fasilitas komunikasi lainnya secara efektif dan efisien dalam menjual barangnya, misalnya lewat telepon atau internet. Dengan sistem penjualan seperti ini pelanggan harus mendatangi toko untuk berbelanja, sehingga hal ini menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang jaraknya berjauhan dengan toko.

Selain itu, jangkauan pasar toko Sawargi masih tergolong sempit, hal itu dikarenakan pemasarannya hanya menggunakan baliho atau papan reklame di depan toko yang dirasa masih kurang dalam memberikan informasi yang tepat tentang barang-barang yang ditawarkan kepada pelanggan. Pelanggan kesulitan mengetahui barang-barang apa saja yang ada didalam toko Sawargi. Dalam mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang yang tersedia atau stok barang, toko Sawargi masih harus melakukan pencarian stok barang secara manual atau mengecek

langsung ke tempat penyimpanan sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama dan tidak efektif.

Untuk pembuatan laporan pun masih dilakukan secara manual. Yang dimaksud secara manual disini adalah mengandalkan kertas untuk pengarsipan data penjualan. Hal ini kurang efektif dan efisien, karena biasanya pembuatan laporan secara manual rentan terjadi kesalahan jika datanya sangat banyak, sehingga laporan yang dihasilkan kurang akurat.

Maka untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan suatu sistem, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem penjualan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce* (*electronic commerce*) yang disertai perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet yang digunakan sebagai perangkat penunjang sistem penjualan secara *online* yang dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk kepada pelanggan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini diambil sebuah judul "**Pembangunan Aplikasi Penjualan *Online* Oleh-Oleh Bandunng pada Toko Sawargi**".

**1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada Sub Bab 1.1, ditemukan berbagai masalah yang dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Proses transaksi masih konvensional, yaitu pelanggan yang ingin membeli produk harus mendatangi toko.

2. Sulitnya dalam memberikan informasi mengenai berbagai macam produk, seperti yang ditawarkan toko Sawargi
3. Promosi dan pemasarannya masih kurang menjangkau masyarakat secara luas, hanya orang lokal dan pengunjung yang sering datang ke Pasar Baru saja yang mengetahui keberadaan toko ini.
4. Sulitnya karyawan mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang atau stok barang.
5. Proses laporan penjualan masih dilakukan secara manual, hal ini dapat mengakibatkan kesalahan memasukkan data pada laporan, dikarenakan apabila data yang dimasukan banyak, rentan akan terjadi kesalahan seperti tidak sesuainya dengan data penjualan.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yaitu bagaimana membangun Aplikasi Penjualan Online Oleh-Oleh Bandung Pada Toko Sawargi.

**1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan online oleh-oleh Bandung pada toko sawargi.

Adapun tujuannya dari membangun aplikasi penjualan ini adalah :

1. Mempermudah proses pengelolaan dalam bertransaksi di toko Sawargi. Pelanggan dapat memilih untuk berbelanja secara konvensional maupun secara *online* melalui media internet.

2. Memudahkan toko Sawargi dalam berbagi informasi kepada pelanggan mengenai berbagai macam produk yang disediakan.
3. Untuk memperluas jangkauan promosi dan pemasaran dengan media internet.
4. Agar lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang atau stok barang.
5. Memberikan kemudahan kepada toko Sawargi dalam pembuatan laporan penjualan.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut

1. Produk yang dijual pada Toko Sawargi berupa makanan oleh-oleh kota Bandung dan beberapa daerah sekitarnya.
2. Produk yang ditawarkan oleh toko sawargi adalah macam-macam kerupuk, macam-macam keripik, aneka dodol, sale, aneka kacang.
3. Pengaturan produk
    a. Data kategori produk.
    b. Detail produk (harga produk, gambar produk, deskripsi produk,).
    c. Rating produk.
4. Menampilkan produk diskon dan produk terlaris, produk terlaris berdasarkan banyaknya pesanan pada suatu produk.
5. Diskon diberikan untuk produk tertentu yang ditentukan oleh pemilik toko.
6. Rating suatu produk di ukur berdasarkan nilai rating yang diberikan oleh member.

7. Manajemen pesanan
    a. Pencarian pesanan produk.
    b. *Update status* pesanan (dipesan => dikonfirmasi => dibayar => dikirim => diterima).
    c. Konfirmasi pembayaran.
    d. Pemesan harus menjadi member atau *registrasi* terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi.
    e. Pembatalan pesanan.
8. Pemesanan yang melebihi stok maka member tidak dapat memesan sampai stok tersedia.
9. Pesanan yang lebih dari 48 jam dan belum dibayar maka secara otomatis pesanannya akan kadaluarsa.
10. Manajemen *shipping* penjualan
    a. Untuk pengiriman barang pesanan menggunakan pengiriman jasa JNE, TIKI dan POS Indonesia dengan fasilitas *tracking.* Melayani permintaan dalam negeri.
    b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirim.
11. Untuk sistem keamanan yang ada pada aplikasi ini menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL), menggunakan *IP-Dedicated.*
12. Untuk pembayaran melayani transfer ke rekening bank yang telah disediakan, penggunaan paypal, dan tidak melayani COD (*Cash On Delivery*).

13. Proses *login* terdiri dari :
    a. *Login Admin.*
    b. *Login Member.*
14. Pemodelan yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. *Tools* yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan *Flow Map*.
15. Aplikasi ini digunakan oleh orang yang dipercaya toko sawargi untuk dikelola (sebagai admin) dan digunakan juga oleh pembeli/konsumen (sebagai *user* biasa).
16. Pembuatan laporan

    Laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan barang perbulan.
17. Situs ini akan terintegrasi dengan situs *Social Network* (*Facebook* dan *Twitter*) sebagai sarana promosi.
18. Tersedia fasilitas *Backup* dan *Restore database.*
19. Pengelolaan *Retur* barang.
20. *Shopping features* yang ada pada situs inni anatara lain :
    a. Pencarian produk penjualan.
    b. Menampilkan produk diskon, dan produk terlaris.
    c. Dilengkapi dengan fasilitas pendaftaran *member* dan *login member.*
    d. Dilengkapi dengan *history* pemesanan.
21. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :
    a. Windows 7.

b. MySQL.

c. XAMPP.

d. Macromedia Drreamweaver 8.

e. Mozilla Firefox, Chrome, Internet Explorer.

f. ConceptDraw 8.0.3.

g. Adobe Photoshop CS3.

**1.5 Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, metode ini memerlukan data-data untuk mendukung penelitian dan digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan secara logis. Tahapan metode ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

   a. Observasi.

      Meninjau langsung permasalahan yang akan dihadapi.

   b. Wawancara.

      Mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian dari pihak yang terkait.

   c. Studi Literatur.

      Dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan literature, jurnal, dan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak.

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model *Waterfall.* Meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan pengalokasiannya dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

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

c. *Design*

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

d. *Coding*

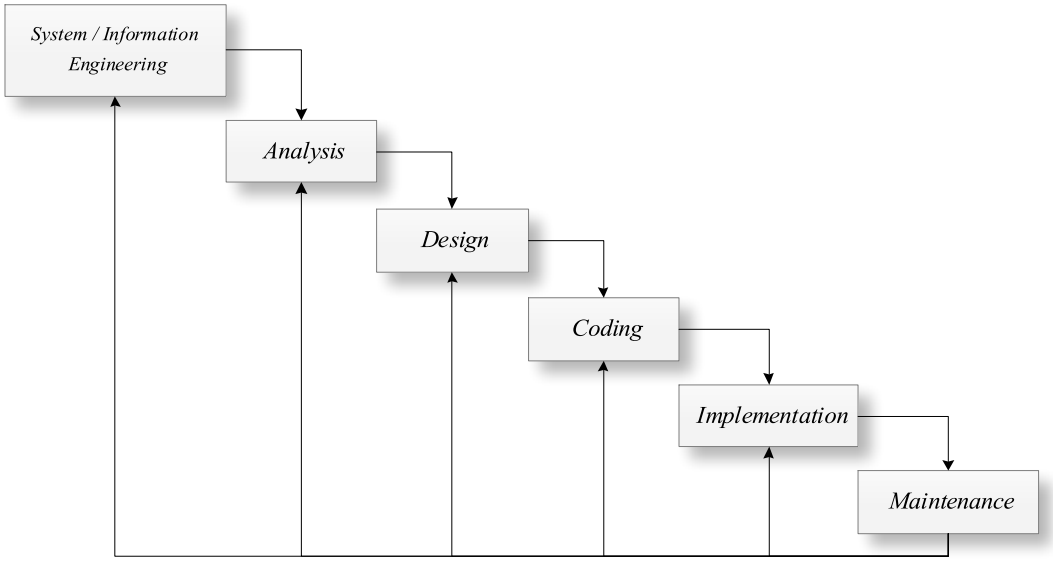
   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Implementation*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang 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 Metode Waterfall [1]**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan ini :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website e-commerce*.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan juga analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisi dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi tetang pengujian dalam sistem.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.