BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko CJ26 merupakan toko yang menjual barang elektronik kebutuhan rumah tangga yang berdiri pada tahun 1993. Toko ini masih memakai sistem konvensional yaitu pelanggan harus datang membeli dengan mendatangi toko ini dan membeli barang yang diingikan, kondisi ini membuat pemasaran dan penjualan terhambat oleh jarak dan waktu. Selain itu, promosi pada Toko CJ26 belum sepenuhnya dilakukan dengan baik karena hanya dilakukan dengan menginformasikan langsung kepada pembeli yang datang ke toko, atau kepada teman atau kerabat dari pemilik dan pegawai toko, sehingga menyebabkan konsumen yang berada di tempat yang jauh kesulitan dalam informasi stok dan informasi diskon dari barang yang tersedia. Selain itu di Toko CJ26 dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih menggunakan cara manual dan belum terperinci dengan baik. Untuk memecahkan masalah ini maka, diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *E-commerce*.

E-commerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli barang tanpa harus datang langsung ke toko karena dengan *E-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan latar belakang di atas maka pemilik tertarik untuk membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi, maka solusi yang diusulkan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di toko CJ26.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang dijelaskan pada latar belakang, maka dapat disimpulkan perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* di toko CJ26.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* di toko CJ26.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi *E-commerce* di Toko CJ26 ini adalah:

1. Untuk mempermudah pemasaran dan penjualan sehingga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terhambat jarak dan waktu.
2. Untuk penyebaran informasi dan promosi barang di Toko CJ26 yang lebih cepat dan *up to date* keseluruh daerah.
3. Untuk mempermudah dalam mengelola laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

A. *Administrative Tools*

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan toko CJ26.

2. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data barang dan layanan yang disediakan toko CJ26.
3. Menampilkan barang berdasarkan kategori dan merk.
4. Sistem menyediakan layanan pengaturan barang diantaranya
    a. Data barang.
    b. Data Kategori dan data merk.
    c. Manajemen Harga (hal ini dilakukan ketika ada perubahan harga karena sewaktu harga bisa berubah).
    d. Gambar barang hanya memiliki 1 barang.
    e. Rating dan komentar barang.
    f. Barang promosi
    g. Pengelolaan diskon pada barang yang ditentukan.
5. Proses

    Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu:

    a. Pengolahan data barang: pada proses ini meliputi penambahan, pengubahan, pencarian dan penghapusan data barang.
    b. Pengolahan data pemesanan barang: pada proses ini meliputi pengolahan pemesanan barang.
    c. Pengolahan data pelanggan: pada proses ini akan mengolah data pelanggan, data para pembeli yang harus menjadi pelanggan terlebih dahulu sebelum membeli dan dapat mengisi *form* pendaftaran.

d. Pengolahan data administrator: proses ini dapat dilakukan oleh petugas, yaitu yang berwenang untuk mengecek semua pengolahan data sedangkan admin hanya mengolah hak akses pada petugas dan backup data.

6. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
   a. Pembayaran *Offline*

      Transfer via Bank BNI dan Bank BCA
   b. Pembayaran *Online*

      Paypal
7. Manajemen Pengiriman dilakukan oleh pihak jasa pengiriman, contoh : TIKI dan JNE.
8. Pembuatan laporan antara lain laporan yang dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pembayaran, Laporan Barang.
9. Sebagai penujang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook.*
10. Menyediakan fasilitas backup dan restore database.
11. Menyediakan pengolahan retur produk untuk menangani bila terjadi komplain dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli kemudian hari.
12. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *webhost.*

B. Fitur Belanja

Fasilitas Pemesan terdiri dari :

1. Pencarian Barang (berdasarkan nama produk).
2. Menampilkan barang diskon.
3. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login* pelanggan.
4. *History* pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan, pemesan dengan mudah mencari *website* ini.

C. Keamanan

a. IP yang dipakai *IP Dedicated IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun hosting. *Dedicated IP* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet, biasanya digunakan oleh *website* yang memiliki *e-commerce* atau penjualan *online*.

b. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari *browser* pembeli ke webserver di perlukan protokol untuk pengamanan, protokol tersebut adalah *SSL (Secure Socket Layer*)

c. *Username* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar untuk *autentifikasi* pengguna.

D. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *pemesan service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya:

1. Menggunakan *e-mail* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.
2. Menggunakan *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*
3. Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman *administrator* dan halaman pelanggan.
4. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web.
5. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver dengan bahasa pemograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembangunan *e-commerce* ini adalah metode deskriptif, yang terdiri atas beberapa tahap penelitian diantaranya :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi-referensi dan data yang berhubungan dengan permasalahan yang

akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu untuk menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan adalah tahap pengumpulan data secara langsung, baik secara observasi maupun wawancara. Adapun penjelasan mengenai observasi dan wawancara sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

b) Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya-jawab yang terencana.

c) Kuesioner

Kuesioner adalah suatu kumpulan pertanyaan dan pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa untuk dijawab oleh responden dalam rangka mengumpulkan data sesusai dengan tujuan penelitian tertentu.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma pembuatan perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti yang terlihat pada gambar 1.1, sebagai berikut:

a. *Requirement*

Requirement merupakan langkah pertama yang dilakukan, yaitu dengan mewawancarai toko CJ26, dilanjutkan dengan pengambilan data berupa gambar beserta daftar harganya dan informasi tentang barang.

b. *Software Analysis*

Analysis merupakan tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan situs *e-commerce*.

c. *Software Design*

Design merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

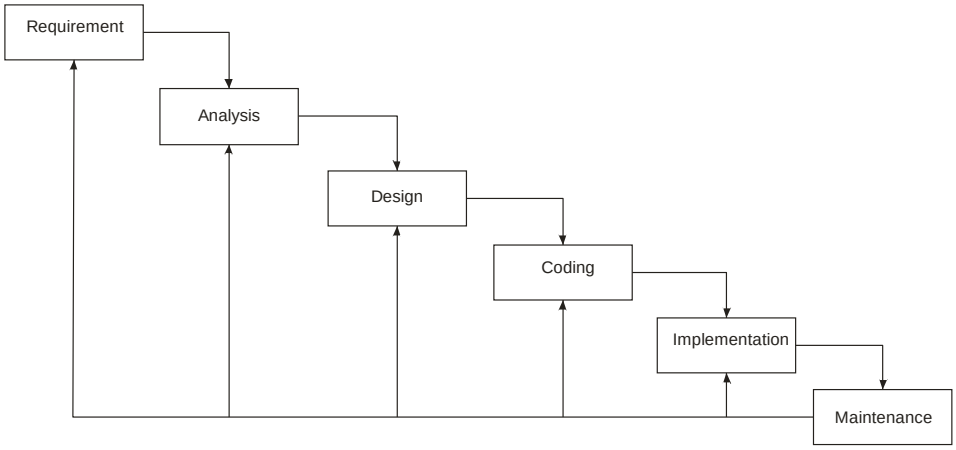
Coding merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Implementation*

Implementation merupakan tahap pengujian terhadap situs yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

Maintenance tahap akhir dimana suatu situs yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuatu dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori tempat penelitian yakni toko CJ26 serta teori-teori yang menunjang dalam pembuatan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memaparkan analisis sistem yang sedang berjalan terdiri dari cara kerja yang sedang berjalan dan usulan pemecahannya serta

perancangan *system* termasuk E-R Diagram, skema relasi, dan perancangan *database*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, cara pengoperasian sistem, pemeliharaan data dan evaluasi sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian terakhir yang berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan saran-saran pengembangan untuk masa mendatang.