BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko *TRIPL3-G* adalah toko yang bergerak dibidang penjualan kebutuhan rumah tangga seperti BedCover dan Balmut (Bantal Selimut), barang yang disediakan toko ini juga lumayan cukup banyak sehingga menarik perhatian para pembelinya karena kualitas barang yang disediakan di toko tidak mengecewakan dan motif-motif serta warna-warna yang bermacam-macam dari barang yang ditawarkan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pembelinya. Toko ini sudah bisa memberikan pelayanan yang terbaik. tetapi sayangnya toko ini masih memakai sistem konvensional dalam memasarkan produk yang ada di toko.

Transaksi penjualan yang berlangsung selama ini di toko TRIPL3-G mendapatkan kendala, kendala yang paling utama adalah dari promosi pemasaran barang yang di jual di toko TRIPL3-G. Sehingga kegiatan promosi pemasaran barang yang sedang berjalan di toko *TRIPL3-G* ini hanya baru melalui informasi dari konsumen ke konsumen lainnya dan lewat pamflet, pembeli yang memiliki kendala dalam jarak dan waktu tidak bisa mendapatkan informasi yang mereka butuhkan untuk berbelanja di toko *TRIPL3-G.* Selain itu toko *TRIPL3-G* ini dalam pembuatan laporan hasil penjualan masih menggunakan cara manual, misalkan pada saat ingin mengetahui berapa sisa stok barang yang ada di toko

dan berapa pendapatan harian, mingguan, bulanan dan tahunan untuk perhitunganya masih menggunakan kalkulator, dimana laporan yang dihasilkan masih belum terperinci dengan baik dan butuh waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporan tersebut.

Dengan melihat perkembangan teknologi internet sebagai media pemasaran dan promosi yang bertujuan untuk menjangkau konsumen umum yang lebih luas dan tidak dibatasi waktu. Sehingga untuk memecahkan masalah yang terdapat di toko *TRIPL3-G* ini, maka diperlukan suatu sistem perdagangan secara online atau lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce (Electronic Commerce)* dimana dengan *E-Commerce* ini, pemasaran barang yang tadinya hanya di sekitaran toko *TRIPL3-G* saja, kedepannya bisa diperluas lagi pemasarannya melalui aplikasi *E-Commerce.*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan dalam pemasaran dan penjualan barang yang ada di toko kepada calon pembeli yang terkendala oleh jarak dan waktu.
2. Pengelolaaan stok barang yang ada di toko *TRIPL3-G* yang masih manual.
3. Laporan rekapitulasi penjualan yang belum terperinci dengan baik dan masih manual dalam pengerjaannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *E–Commerce* untuk penjualan dan pemasaran barang yang ada di toko *TRIPL3-G*.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pemasaran dan penjualan dalam jangkauan yang lebih luas.
2. Memudahkan konsumen dalam mengetahui barang apa saja yang ditawarkan di toko *TRIPL3-G.*
3. Memudahkan dalam transaksi pembayaran dan pembelian barang yang ditawarkan tanpa harus datang ke toko *TRIPL3-G.*
4. Memudahkan dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah & Ruang lingkup Kajian

1.4.1 Batasan Masalah

Toko TRIPL3-G selain menjual BedCover dan BalMut juga menjual perlengkapan rumah tangga lainnya antar lain seperti sprei, gorden, dan lain sebagainya. Untuk membatasi lingkup kajian yang diteliti, batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Proses pengiriman produk hanya dilakukan dengan oleh jasa pengiriman JNE.
2. Proses retur barang atau pengembalian barang, dapat dilakukan konsumen/pelanggan apabila masih dalam waktu yang telah ditentukan. Batas waktu proses retur barang dihitung setelah barang dikirim dan sampai kepada konsumen.
3. Penerapan *E-Commerce* yang dibuat hanya menjual BedCover dan BalMut saja.
4. *E-Commerce* ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.
5. Mengenai ruang lingkup fitur *E-Commerce* yang akan dibuat dijelaskan pada sub bab Ruang Lingkup Kajian.
6. Sistem *E-Commerce* yang dibuat hanya melayani penjualan dan pengiriman barang di dalam negeri Indonesia.
7. Proses pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar.

1.4.2 Ruang Lingkup Kajian

1) *Back End Application* (Halaman Pengelola) **[1]**

Berikut adalah fitur-fitur pada halaman pengelola :

1. Manajemen Produk

a. Pengolahan data Produk (*Create Read Update Delete*). Produk dapat ditambah (*Create*), dilihat (*Read*), diubah (*Update*) dan juga dapat dihapus (*Delete*).
b. Pengolahan data Kategori Produk. Dari sekian banyak produk yang dijual di Toko TRIPL3-G maka perlu adanya manajemen data produk berdasarkan kategori.
c. Pengolahan data merk. Sama seperti halnya pada manajemen kategori produk, perlu adanya manajemen merk.
d. Pengolahan data Rating produk, rating didapat dari yang paling banyak dilihat, dari jumlah klik pengunjung terhadap produk yang dianggap bagus oleh pengunjung.
e. Pengolahan data Promosi, terdapat fasilitas untuk memanajemen promosi produk.
f. Pengelolaan diskon / Potongan harga.
g. Pengelolaan Stok produk, pengelolaan jumlah stok produk agar tidak terjadi kesalahan apabila terdapat stok produk yang dipesan oleh banyak pengunjung dalam waktu bersamaan.

2. Manajemen Pemesanan / Transaksi
   a. Pencarian Pesanan, pengelola dapat melakukan pencarian pesanan sesuai dengan waktu yang diinginkan.

b. Proses Update Status Pesanan, Pesanan dipesan lalu dikonfirmasi, setelah itu pelanggan melakukan pembayaran, lalu dikirim dan diterima oleh pelanggan.

c. Terdapat fitur konfirmasi Pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan apabila telah membayar jumlah yang dipesan

3. Manajemen Pembayaran

a. Menyediakan pembayaran *Offline* (Transfer via ATM dan setoran tunai)**.** Bank yang digunakan oleh toko sebagai media penerima pembayaran yaitu *MANDIRI* dan *BRI*.

b. Pembayaran *Online* dengan menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu Paypal. Fasilitas ini diperlukan apabila ada pelanggan yang ingin membeli dengan proses pembayaran *Online*.

4. Manajemen Pengiriman

a. Fitur pengiriman dengan menggunkan jasa pengiriman JNE.

b. Fitur pengelolaan lokasi pengiriman ke Provinsi sampai ke Kota pelanggan disertai dengan biaya kirimnya.

5. Manajemen Pembuatan Laporan.

6. Manajemen pengolahn data Pelanggan.

7. Fasilitas integrasi dengan situs Facebook dan Twitter untuk promosi di jejaring *social*.

8. Fasilitas *Backup* dan *Restore database* untuk menjaga konsistensi *database*.
9. Pengelolaan Retur barang

2) *Front End Application* (Halaman Pengunjung dan Pelanggan)

1. Pencarian produk.
2. Menampilkan Produk yang paling banyak dilihat, paling banyak dibeli, paling banyak disukai, dan produk terbaru.
3. Fasilitas Pendaftaran Pelanggan/Member dan Login Pelanggan/Member
4. Histori Pemesanan untuk melihat daftra produk yang telah dipesan oleh pengunjung yang sudah menjadi pelanggan.
5. Zoom produk agar pengunjung dapat dengan jelas melihat produk yang akan dibeli.
6. Mendukung fitur SEO (*Search Engine Optimizion*) agar situs e-commerce ini terdapat pada halaman utama di search engine seperti google.
7. Fitur Rating yang dilakukan oleh pengunjung dengan menyukai per produk.

3) Security / Keamanan

Hal terpenting dari adanya *E-Commerce* yang akan dibuat adalah keamanan data-data dan privasi data pribadi pengunjung dalam

melakukan transaksi pada *E-Commerce* ini. Berikut adalah beberapa keamanannya :

1. Mendukung IP Dedicated dan SSL (*Secure Socket Layer*)
2. Anti SQL Injection dan anti XSS (*Cross Site Scripting*)

4) Komunikasi

Komunikasi antara pemilik dan pengunjung dengan menggunakan :

a. Telepon dan Alamat yang jelas agar menumbuhkan kepercayaan bagi pengunjung.
b. Menggunakan *Instant Messanging Yahoo Messanger*
c. Menggunakan situs jeraring sosial untuk promosi dan pemasaran yang lebih luas.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di toko TRIPL3-G menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, dimana pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meneliti keadaan sebenarnya di lapangan. Tahapan-tahapan yang dilakukan, yaitu:

1. Tahap Pengumpulan data

   a. Studi Literatur

      Studi literatur (*library research*) adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari pembuatan laporan.

   b. Observasi

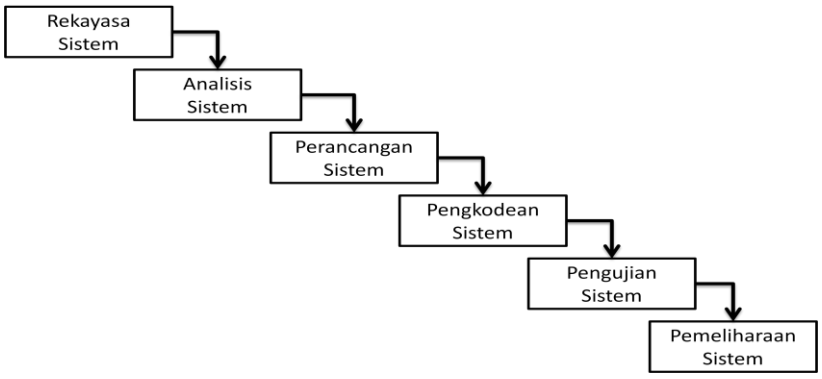
      Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di Toko *Tripl3-G.*

   c. Wawancara (*Interview*)

      Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai informasi yang dibutuhkan.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Tahap Pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko TRIPL3-G menggunakan metodologi *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1. Rekayasa Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

2. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

3. Perancangan Sistem

   Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Pengkodean Sistem

   Hasil perancangan sistem diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Aplikasi yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

5. Pengujian Sistem

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan.

6. Pemeliharaan Sistem

   Mengoperasikan aplikasi dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan,batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BabII berisi teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi yang disesuaikan dengan data yang ada, serta dijelaskan juga tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini .

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.