BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Anugrah, merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penjualan peralatan rumah tangga dan elektronik, berlokasi di Jl. Parakanmuncang No. 82 Cimanggung Sumedang. Pada mulanya toko ini hanya menjual alat-alat elektronik saja, namun sejak beberapa tahun yang lalu usahanya merambah dengan menjual berbagai macam peralatan rumah tangga.

Saat ini toko Anugrah masih melakukan penjualan yang bersifat konvensional. Konsumen yang membutuhkan barang harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian dan pembayaran barang. Namun cara penjualan tersebut dirasa masih kurang begitu *efektif* dikarenakan konsumen tidak mendapatkan informasi produk yang *up to date*. Selain itu, proses pengolahan data barang pada toko Anugrah masih bersifat manual dan belum memiliki media promosi, promosi hanya dilakukan apabila konsumen datang ke toko Anugrah. Daerah pemasaran toko Anugrah masih relatif kecil yaitu hanya daerah sekitar toko.

Toko Anugrah juga mempunyai kesulitan dalam mengetahui laporan-laporan hasil transaksinya, terkadang pemilik toko atau karyawan toko lupa untuk mencatat hasil transaksi atau laporan tersebut hilang.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa toko Anugrah membutuhkan sebuah media yang dapaat memberikan kemudahan kepada *customer* dalam mendapatkan informasi yang *up to date*, melakukan pembelian dan pembayaran barang yang sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi dengan memanfaatkan situs jejaring sosial facebook serta mempermudah dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan produk, maka dimabil sebuah judul yaitu "PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO ANUGRAH".

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Toko Anugrah mengalami kesulitan dalam mengolah data barang karena proses pengolahan barang yang ada masih bersifat manual.
2. Toko Anugrah mengalami kesulitan dalam melakukan pemasaran yang baik yang dapat menghemat waktu dan biaya pemasaran.
3. Toko Anugrah mengalami kesulitan dalam memberikan informasi tentang produk-produknya secara luas kepada konsumen.
4. Toko Anugrah mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan dan laporan produk.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan berbasis web (*e-Commerce*).

I.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengolahan data barang yang ada di toko Anugrah.
2. Membangun sarana pemasaran yang baik sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian dan proses pembayaran yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
3. Sebagai media promosi untuk memberikan informasi tentang produk-produk yang dijual di toko Anugrah secara luas sehingga diharapkan dapat memperluas jangkauan daerah pemasaran.
4. Mempermudah toko Anugrah dalam pembuatan laporan transaksi penjualan dan laporan produk.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang dikelola adalah data member, data produk, dan data transaksi.

2. Aplikasi yang dibangun dapat digunakan oleh *admin*, *members* dan pengunjung.
3. Sistem mempu menerima pendaftaran data pelanggan baru. Pengunjung dapat melakukan transaksi jika sudah mendaftar sebagai pelanggan.
4. Sistem pembayaran barang dapat dilakukan dengan transfer antar bank secara manual atau secara *online* melalui *payment gateway* yaitu *paypal*.
5. Manajemen *shipping* atau pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman JNE. Pesanan akan dikirim setelah member melakukan pembayaran.
6. Pengolahan retur barang, retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan member maka barang akan ditarik kembali oleh toko dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan.
7. Sistem mampu menampilkan produk terbaru, produk terlaku, produk paling banyak dilihat.
8. Sistem mampu memberikan fasilitas pencarian barang yang dijual, pencarian dapat berdasarkan kategori tertentu.
9. Sistem mampu memberikan fasilitas *customer service online* dengan memanfaatkan *internet messenger*.
10. Sistem terhubung ke *situs social networking* facebook sebagai sarana promosi.

11. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
12. Fasilitas *backup* dan *restore database*.
13. Sistem yang dibangun mampu memberikan laporan transaksi penjualan dan laporan produk serta mencetak laporan.
14. Menggunakan *Ip-Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan protokol serta menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses *situs*.
15. Metode analisis yang digunakan dalam pembagunan sistem ini adalah metode terstruktur yaitu dengan menggunakan *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam 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.

I.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan juudul penelitian.

b. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait yang ada hubungannya dengan permasalahan yang diteliti.

I.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak yang digunakan yaitu model proses atau paradigma *waterfall* menurut Ian Sommerville (2001). Yang meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a. Analisis dan Definisi Persyaratan

Proses pengumpulan informasi kebutuhan sistem/perangkat lunak melalui konnsultasi denga pengguna sistem. Tahap ini mendefinisikan secara rinci mengenai fungsi-fungsi, batasan dan tujuan dari perangkat lunak sebagai spesifikasi sistem yang akan dibuat. Analisis dan definisi persyaratan merupakan tahap pendefinisian seluruh kebutuhan yang dapat dilayani oleh sistem ini. Tahapan ini menghasilkan *Software Requirement*

Specification (SRS) yang nantinya akan menjadi fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau peranagkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

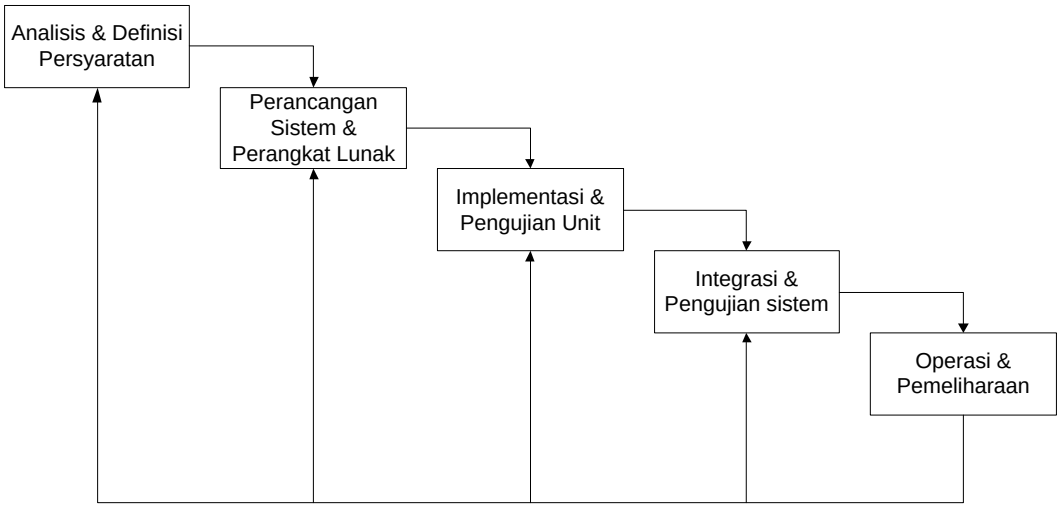
d. Integrasi dan Pengujian Sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan menjadi sebuah kesatuan sistem dan kemudian dilakukan pengujian. Dengan kata lain, pengujian ini ditujukan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunak untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Proses pengujian menggunaka *Black-box*. Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* yang dimasukkan akan memberikan hasil yang sesuai denga *output* yang dibutuhkan.

e. Operasi dan Pemeliharaan

Tahap ini biasanya merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diterapkan (diinstal) dan sipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari beberapa *error* yang tidak diketemukan pada tahapan sebelumnya, perbaikan dan implementasi unit sistem dan pengmbangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar I.1 berikut :



Gambar I.1 Model *Waterfall*

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusn untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sabagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, menentukan maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan/toko dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan/toko berisi tentang sejarah singkat toko, struktur organisasi, dan *job description*. Sedangkan pada landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam pembangunan website *e-Commerce* pada toko Anugrah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis masalah dan kebutuhan sistem yang akan dibangun sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Bab ini akan memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti dan dianalisis. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem mencakup pemodelan sistem yang akan dibangun dengan mengunakan metode terstruktur yaitu dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD). Selain itu, terdapat pula perancangan antarmuka, perancangan pesan, dan juga perancangan prosedural untuk perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dilakukan seperti kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, implementasi basis data, dan implementasi antarmuka serta pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan proses pembangunan perangkat lunak dan saran mengenai perangkat lunak yang dibangun sabagai bahan pertimbangan toko Anugrah untuk pengembangan sistem selanjutnya.