BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Bintang Motor adalah Toko yang bergerak dalam bidang penjualan aksesoris dan alat-alat motor. Sejauh ini semua kegiatan di Toko Bintang Motor ini dinilai belum efektif dan efisien, karena selama ini kegiatan transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitu pembeli datang langsung ke Toko Bintang Motor.

Selain itu, dalam proses pembukuan untuk pembuatan laporan penjualan barang, laporan pemesanan barang, dan laporan retur, pihak Bintang Motor masih melakukannya dengan mencatat kedalam sebuah buku agenda, yang kemudian di simpan kedalam sebuah lemari penyimpanan dokumen. Namun, proses pembuatan laporan data yang terjadi secara manual mengakibatkan pembuatan laporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Toko Bintang Motor masih mempunyai kesulitan dalam memperluas *area* pemasarannya, karena untuk saat ini Toko Bintang Motor belum mempunyai cabang di luar kota, dan untuk membuka cabang baru dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, antara lain biaya untuk membangun gedung baru, atau menyewa gedung baru. Hal ini menjadi penghambat besar bagi proses penjualan produk-produk aksesoris dan alat-alat motor Toko Bintang Motor.

Promosi barang di Toko Bintang Motor hanya secara lisan dan tidak menggunakan katalog barang. Setiap terdapat barang baru Toko Bintang Motor harus membuat katalog baru sesuai dengan barang yang tersedia. Sehingga Toko Bintang Motor harus mengeluarkan biaya yang lebih.

Berkembangnya teknologi dunia maya di masa ini membuat sebagian masyarakat banyak melakukan aktifitas pekerjaannya melalui *internet*, hal tersebut menjadikan banyak kesempatan untuk melakukan bisnis secara *online*. Salah satu yang menjadi pertimbangannya adalah bagaimana memperoleh keuntungan yang aman serta mudah, dengan semakin berkembangnya penjualan secara *online*.

Melihat fungsi dan kemudahan dari *E-Commerce* itu membuat banyak pelaku bisnis di bidang perdagangan yang membangun aplikasi *E-Commerce* untuk Toko atau perusahaan, salah satu Toko yang juga melihat fungsi dan kemudahan yang ditawarkan dari aplikasi *E-Commerce* dan bermaksud untuk membangun aplikasi *E-Commerce* itu adalah Toko Bintang Motor.

E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Tujuan utama *E-Commerce* adalah untuk memberi kemudahan serta

menjamin keamanan dalam melakukan transaksi di internet. Saat ini telah banyak bisnis di bidang perdagangan yang mulai menerapkan aplikasi *E-Commerce* dalam usahanya, karena dengan adanya *E-Commerce* dapat memudahkan dalam melakukan transaksi pembayaran langsung melalui *internet* bagi komsumen yang berada di tempat yang jauh dari Toko berada, yang tentu saja keamanan dalam melakukan transaksi pun dapat dipercaya. Serta memudahkan dalam melakukan promosi, memudahkan penyampaian informasi barang kepada konsumen.

Sesuai uraian diatas, dapat dilihat beberapa keuntungan dari penjualan serta pemesanan secara *online* dalam hal ini khususnya *e-commerce.* Toko Bintang Motor mengajukan *e-commerce* sebagai media untuk menyampaikan informasinya melihat peluang yang akan didapatkan dari *e-commerce* dalam menjalankan bisnisnya dalam bidang penjualan aksesoris dan alat-alat motor.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka solusi yang diusulkan **"Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Aksesoris dan alat-alat motor di Bintang Motor CIAMIS"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang dijelaskan pada latar belakang, maka ditemukan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara konsumen untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang langsung ke Toko Bintang Motor.

2. Bagaimana mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan penjualan barang, laporan pemesanan barang, dan laporan retur yang berhubungan dengan penjualan.
3. Bagaimana cara memperluas pangsa pasar area secara bebas khususnya konsumen luar kota Ciamis, tanpa mengeluarkan modal atau biaya yang lumayan besar.
4. Bagaimana cara mempromosikan barang tanpa mengeluarkan biaya yang lebih.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* aksesoris dan alat-alat motor di Toko Bintang Motor.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dibangunnya aplikasi ini antara lain :

1. Memberikan kemudahan konsumen untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang langsung ke Toko Bintang Motor.
2. Mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan rekapitulasi dan laporan-laporan lainnya yang berhubungan dengan penjualan.

3. Memperluas pangsa pasar area secara bebas khususnya konsumen luar kota Ciamis, tanpa mengeluarkan modal atau biaya yang lumayan besar.
4. Mempermudah cara mempromosikan barang tanpa mengeluarkan biaya yang lebih.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Batasan Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

A. Administrative Tools

Merupakan salah satu fasilitas yang tersedia pada sistem yang akan dibangun dan akan digunakan oleh admin. Adapun fasilitasnya antara lain :

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Toko Bintang Motor.
2. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan Toko Bintang Motor serta menampilkannya berdasarkan kategori.
3. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
    a. Data Produk.
    b. Data Kategori.
    c. Detail Produk.

d. Manajemen Harga (hal ini dilakukan ketika ada perubahan harga karena sewaktu harga bisa berubah).

e. Gambar produk lebih dari satu gambar.

f. Rating Produk.

g. Produk Promosi.

h. Pengelolaan Stok.

4. Sistem yang dibangun, menyediakan manajemen pemesanan sebagai berikut

   a. Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian pemesanan.

   b. *Update* status pesanan (Dipesan -> Dikonfirmasi -> Dibayar -> Dikirim ->Diterima oleh Pemesan)

   c. Konfirmasi Pembayaran.

   d. Pembatalan Pesanan.

5. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:

   a. Pembayaran *Offline*

      Transfer via Bank, pembayaran dapat dilakukan melalui setoran tunai, transfer via ATM bank BNI.

   b. Pembayaran *Online*

      Sarana pembayaran website *e-commerce* ini bisa melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal*,

6. Manajemen Pengiriman

   Pada pengiriman barang dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang dalam hal ini adalah JNE dan dapat ditambah.

   Pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi -> kota/kabupaten) dan harga kirimnya.

7. Pembuatan Laporan

   Pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Ada beberapa laporan yang dibuat yaitu laporan stok, laporan pemesanan, laporan retur.

8. Sebagai penujang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook.*

9. *BackUp* dan *Restore Database* untuk fasilitas ini dapat digunakan untuk mem-*backup* dan *merestore database* meliputi : *backup* database, *restore* database, *backup* gambar, *restore* gambar, *backup* aplikasi dan *restore* aplikasi.

10. Pengolahan *Retur*

    Sistem akan menyediakan pengelolaan *retur* pembelian untuk menangani bila terjadi *complain* dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli dikemudian hari.

11. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang

terdapat pada *webhost*. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan peng-*input*-an data.

12. Barang-barang yang dijual terdiri dari kategori: aksesoris, body motor, knalpot.

B. Fitur Belanja

Merupakan Fasilitas belanja yang tersedia pada sistem yang dibangun dan akan digunakan oleh pengunjung dan member terdiri dari :

1. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori).
2. Menampilkan Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaris.
3. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.
4. *History* pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk dan gambar lebih dari satu.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan, *customer* dengan mudah mencari *website* ini.

C. Keamanan

1. Aplikasi ini menggunakan *IP Dedicated, IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *IP Dedicated* 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*.

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

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

D. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer 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. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *customer support*

4. Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman *administrator* dan halaman *member*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembangunan *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

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

b. Observasi.

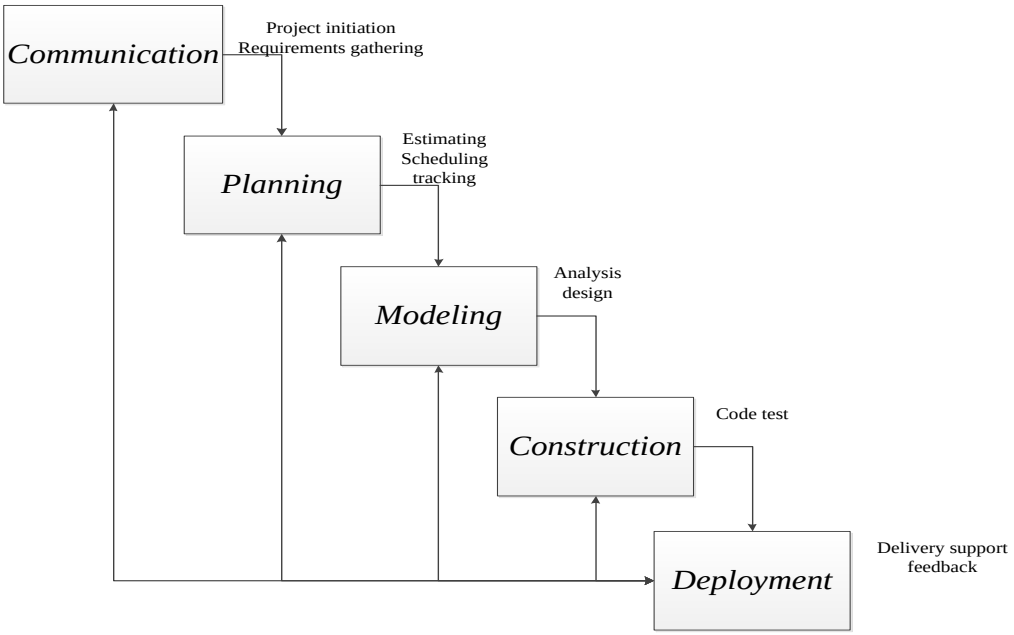
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil, langsung dari perusahaan tempat pengambilan studi kasus.

c. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya-jawab yang terencana.

2. Tahap pembuatan Perangkat Lunak.

Dalam membangun aplikasi ini digunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :



Gambar 1.1 Waterfall Model [1]

a. Communication

Komunikasi antara *developer* dan klien sering menjadi masalah. Karena itu komunikasi dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (pair programming). *Developer* didampingi oleh pihak klien dalam melakukan *coding* dan unit testing sehingga klien bisa terlibat langsung

dalam pemrograman sambil berkomunikasi dengan *developer*. Selain itu perkiraan beban tugas juga diperhitungkan.

b. *Planning*

Proyek dievaluasi atau ditinjau-ulang dan diputuskan untuk terus ke fase loop selanjutnya atau tidak. Jika melanjutkan ke fase berikutnya rencana untuk loop selanjutnya.

c. Modelling

Objek data yang sudah didefinisikan diubah menjadi aliran informasi yang diperlukan untuk menjalankan fungsi-fungsi bisnis.

d. Construction

Proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pertnyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan. Pada penelitian ini menggunakan teknik *black box* untuk menguji fitur-fitur sistem yang telah dibangun.

e. *Deployment*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun beberapa bab untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai informasi umum tentang profil Toko Bintang Motor, diantaranya sejarah Toko, visi dan misi, logo Toko, struktur organisasi, dan deskripsi jabatan. Pada bab ini pula akan dipaparkan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memaparkan analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan sistem *flowmap, Entity Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), Diagram Relasi. Selain analisa fungsional dan non fungsional, dalam bab ini juga dijelaskan mengenai perancangan sebagai gambaran dari aplikasi

yang dibangun, yang terdiri dari perancangan antarmuka, perancangan pesan dan perancangan basis data.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian atau penerapan dari aplikasi *e-commerce* di Bintang Motor dan juga pengujian sistem secara umum maupun terperinci baik oleh pihak admin dari perusahaan maupun calon pembeli secara *online.*

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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