BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Elvira merupakan *book store* yang menjual berbagai jenis buku seperti buku pendidikan, politik, ekonomi, komputer, novel dan lain-lain. Promosi yang dilakukan Toko Buku Elvira hanya menggunakan brosur, pamflet dan sepanduk saja, mengakibatkan pelanggan tidak mendapatkan informasi yang lengkap mengenai buku yang terdapat di toko tersebut. Penjualan di toko ini sebagian besar masih menggunakan sistem konvensional, dimana pelanggan harus datang langsung ke toko ini untuk melakukan transaksi pembelian buku. Bagi pelanggan yang berada diluar kota, pemesanan hanya dapat dilakukan lewat *email* saja, toko hanya menerima pesanan daftar buku melalui *Melsa Webmail*. Hal ini kurang efektif karena dengan menggunkan media *email* memiliki kelemahan dan batasan dalam komunikasi dua arah.

Saat ini Toko Buku Elvira menggunakan sistem komputerisasi sederhana (*Microsoft Excel*) untuk pengolahan data penjualannya. Dalam melakukan pengolahan data sering terjadi kesalahan, seperti sering terjadinya kesalahan dalam proses perhitungan, data penjualan yang tidak ter-*update* karena proses *update* dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem penjualan *online*, agar pelanggan dapat malakukan pembelian buku dengan mudah dan efesien.

Sekaligus menjadi media promosi yang dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang membeli buku di toko Elvira.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dipilih judul tugas akhir yaitu PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI TOKO BUKU ELVIRA.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* di Toko Buku Elvira.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian adalah membangun aplikasi penjualan buku secara *online* pada Toko Buku Elvira Bandung.

Sedangkan tujuan yang dicapai dari pembuatan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian buku secara *online*.
2. Memberikan informasi buku secara detail kepada pelanggan serta sebagai sarana promosi agar menarik minat pelanggan untuk membeli buku di Toko Buku Elvira.
3. Memudahkan pemilik toko dalam mengelola laporan penjualan, laporan stok buku dan laporan retur.

4. Memudahkan bagian kasir dalam mengelola data transaksi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dalam membuat aplikasi *e-commerce* ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut:

1. Data yang diolah dalam sistem penjualan buku *online* ini diantaranya data users, data pelanggan, data kategori buku, data buku, data provinsi, data kota, data penerbit buku, data pengarang, data jasa pengiriman, data ongkos kirim, data retur, data transaksi dan data laporan.
2. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini adalah:
   a. Pengolahan data buku, data kategori buku, data penerbit, data penulis buku, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data ongkos kirim, data retur, data transaksi data laporan.
   b. Pencarian buku berdasarkan kategori buku.
   c. Pemesanan buku bagi *member* yang sudah terdaftar.
   d. Pembayaran secara *offline* dapat dilakukan melalui transfer rekening bank dan pembayaran secara *online* dapat dilakukan menggunakan *Paypal*.
   e. Pengiriman buku dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi, layanan pengiriman menggunakan seluruh jasa pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran (*tracking*).
   f. Pembuatan laporan penjualan.

3. *Output* dari sistem penjualan *online* ini diantaranya menampilkan informasi buku dalam bentuk katalog buku, informasi pemesanan buku, informasi buku dapat di *share* melalui *Facebook* sebagai sarana promosi buku, informasi laporan penjualan dengan format *PDF* dan *Excel*.
4. Keamanan (*security*) *website* menggunakan *IP Dedicated*, menggunakan kombinasi *browser* dan *server* dengan protokol SSL (*Secure Soket Layer*) yang mendukung protokol https untuk keamanan komunikasi penjual dan pembeli, menggunkan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
5. Untuk komunikasi antara penjual dan pembeli menggunakan *email* yang telah didaftarkan pengguna, menggunakan *yahoo messanger* dan telepon untuk informasi *customer support.*
6. Menyediakan fasilitas *backup, restore database* dan *file* aplikasi.
7. Menyediakan fasilitas pengelolaan retur barang apabila barang yang diterima tidak sesuai dengan barang yang sudah dipesan.
8. Menggunakan SEO (*Search Engine Otimation*) agar pada saat pengguna internet melakukan pencarian yang berhubungan dengan tema situs, maka situs akan barada diurutan pertama dari hasil pencarian.
9. Model proses yang digunakan adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD (*Data Flow Digram*) dan model data dengan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

10. Aplikasi ini dibangun menggunakan pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai database pembanganya, menggunakan *tools Adobe Dreamweaver CS5* dan *WampServer 2.0.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metode-metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Pustaka, yaitu melakukan studi pustaka dan referensi dari berbagai buku-buku, skripsi, jurnal-jurnal maupun karangan-karangan yang isinya berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti.

b. Observasi, yaitu melakukan tinjauan ke berbagai *websitee-commerce* untuk mengetahui bagaimana proses jual-beli *online* dilakukan.

c. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang di ambil.

d. Kuesioner, yaitu sebuat set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Model yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah dengan menggunakan model *Waterfall*, yang didalamnya mencakup proses-proses berikut:

a. *Sistem Enginering*

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

b. *Analysis*

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

c. *Design*

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

d. *Code*

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

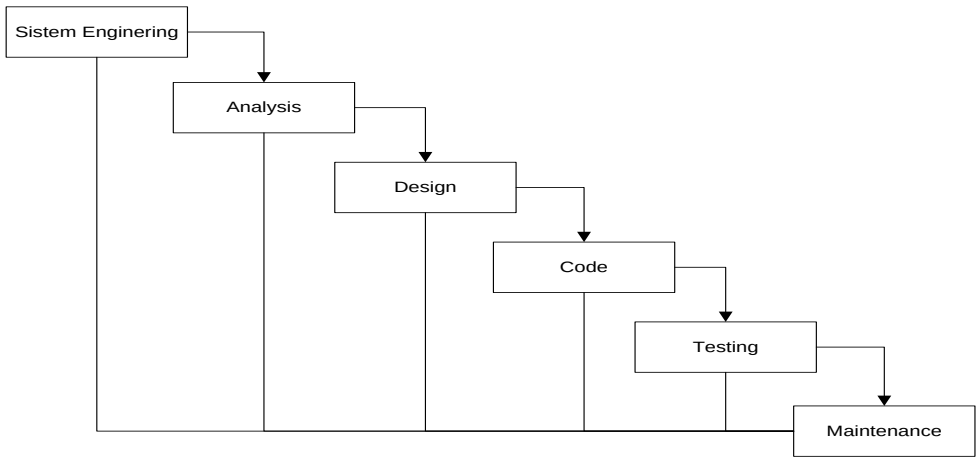
e. *Testing*

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.*

Feedback (Umpan Balik). Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.



Gambar 1. 1 Model Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall (Roger S Pressman, 2002)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan dalam penyususan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metodelogi penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang profil Toko Buku Elvira yang menjadi tempat penelitian, beserta teori-teori dasar pendukung yang berkaitan dengan tema atau judul pembahasan dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi. Mencakup juga penjelasan rancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*), Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), spesifikasi proses, kamus data, diagram relasi, struktur tabel, struktur menu tiap pengguna dan rancangan website penjualan *online* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi program, hasil program, hasil dari analisis dan perancangan, kelebihan dan kekurangan program dan pengujian program dengan menggunakan pengujian *Blackbox* alpha, beta dan pengujian Beta yang berisikan hasil kuesioner pada setiap pengguna dan kesimpulan dari pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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