BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Cemara merupakan bisnis yang menjual produk *handphone*. Toko Cemara terletak di pusat perbelanjaan *Rancaekek Trade Center* (RTC) Lantai 2 Blok A1 No 3A. Pada awalnya Toko Cemara hanya menjual *handphone,* namun seiring dengan perkembangan usahanya Toko cemara sekarang menjual berbagai macam aksesoris *handphone*.

Dari hasil observasi yang dilakukan, pada saat ini toko Cemara masih melakukan penjualan produk kepada konsumen yang datang ke toko langsung, Hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja. Berbagai usaha juga dilakukan untuk mempromosikan produk-produknya serta memberikan informasi tentang toko Cemara ke konsumen, yaitu dengan cara saling memberi informasi melalui satu konsumen ke konsumen lainnya. Setelah toko melakukan promosi ternyata cara tersebut dirasakan kurang efektif karena toko tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan detail sehingga konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang disediakan dan ditawarkan oleh toko Cemara.

Media promosi dari Toko Cemara berupa selebaran iklan yang dipasang ditempat ramai atau yang dibagikan kepada setiap pengujung yang datang, namun cara ini di nilai kurang efektif karena apabila ada barang baru maka pihak Toko

Cemara harus membuat brosur yang baru yang mengakibatkan pemilik Toko Cemara harus mengeluarkan biaya yang cukup besar.

Ketika dihadapkan dengan perkembangan zaman, teknologi *internet* telah mampu mengubah gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia. Salah satu pemanfaatan teknologi *internet* adalah aplikasi *electronic commerce* atau *e-commerce* (aplikasi penjualan *online*). Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis (penjualan secara *online*) dengan rekan bisnis atau konsumennya lebih efisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran dapat diaplikasikan melalui *e-commerce*.

Pemanfaatan teknologi *internet* dalam bidang bisnis penjualan produk akan memberikan manfaat dalam membuat sebuah toko tanpa terhambat letak geografisnya, sementara hal itu pun dapat teratasi pada konsumen yang akan melakukan transaksi.

Terkait dengan hal yang telah disampaikan dan juga melihat teknologi yang sedang berkembang sekarang ini dalam dunia perdagangan, maka Toko Cemara bermaksud untuk mengikuti arus perkembangan teknologi dalam mengubah sistem penyebaran informasi dan penjualan pada toko ini dengan cara memanfaatkan teknologi *internet* yaitu penjualan yang dilakukan secara *online*.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul menjadi latar belakang untuk Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Di Toko Cemara sebagai media penyebaran informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa Toko Cemara membutuhkan suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan. Pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah ”Bagaimana cara Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Pada Toko Cemara sebagai alat mempromosikan produk serta transaksi elektronik di Toko Cemara”.

1.3 Maksud dan Tujuan

a. Maksud

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diteliti maka maksud dari tugas akhir ini adalah untuk Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Di Toko Cemara.

b. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu konsumen dalam melakukan pemesanan produk serta transaksi *online*.
2. Membantu toko Cemara dalam melakukan promosi produk.
3. Memudahkan konsumen mengetahui keberadaan toko Cemara, profil toko Cemara, sehingga konsumen dapat lebih mengenal toko Cemara.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas sangat luas oleh karena itu diperlukan suatu batasan masalah agar pembahasan lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

Batasan sistem yang akan dibangun adalah :

1. Terdapat lima macam pengguna yang berada di aplikasi ini yaitu, petugas toko, kasir, dan pemilik sebagai pengguna *backend* situs sedangkan *member* dan *non member* sebagai pengguna *frontend* situs.
2. Proses-proses yang terdapat dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran *member*, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengolahan stok, proses pengolahan data pesanan, proses pengolahan produk, proses pengolahan retur barang, proses pengolahan data master, proses pembuatan laporan serta proses pencarian data pesanan dan data produk.
3. Metode pembayaran melalui transfer langsung ke rekening antar bank dan menggunakan *paypal*
4. Manajemen Pengiriman Barang
   a. Pengiriman barang dilakukan melalui media pengiriman yang bekerja sama dengan pihak Toko Cemara. Perusahaan pengirim barangnya melalui JNE dan POS Khusus.
   b. Menyediakan pengelolaan pengiriman barang dan ongkos kirim sesuai tempat tujuan.
5. Penyusunan Laporan

a. Pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, dan tahunan. Ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Penjualan, dan Laporan Produk.

6. Sebagai pendukung media promosi sistem yang akan dibangun akan beritegrasi dengan media jejaring sosial seperti facebook dan twitter.

7. Pengelolaan Retur

   Sistem akan menyediakan pengelolaan retur pembelian untuk menangani bila terjadi keluhan dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli, dengan catatan retur dapat dilakukan apabila barang sudah diterima oleh pembeli.

8. 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 dalam memasukan data.

9. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan metode terstruktur, dimana *tools* yang digunakan untuk memodelkan aliran data adalah DFD (*Data Flow Diagram*), diagram untuk memodelkan relasi antar data adalah diagram E-R, dan untuk menggambarkan prosedur yang sedang berjalan adalah dengan menggunakan *flowmap*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

A. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk Pembangunan Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Di Toko Cemara.

1. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau langsung ke toko cemara untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pembangunan website *e-commerce*, yang meliputi :

a. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data secara langsung dan mengamati proses bisnis yang dilakukan oleh pemilik Toko Cemara.

b. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik Toko Cemara yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

B. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pengembangan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* [*Software Engineering 9th edition* , Ian Sommerville] ,bisa dilihat dimana tahapannya sebagai berikut :

1. *Requirement Defintion*

   Tahap ini. mengumpulkan dokumen-dokumen yang berada di toko cemara seperti, laporan penjualan, laporan produk serta data-data yang terkait dengan transaksi pembelian.

2. *System and Software Design*

   Pada tahap ini, setelah dokumen-dokumen selesai dianalisis dan didefinisikan selanjutnya merancang sistem dalam bentuk abstrak, dimana digambarkan dalam bentuk rancangan-rancangan dan tampilan yang akan dijadikan sebagai desain *interface*.

3. *Implementation and Unit Testing*

   Tahap ini, desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Program yang dibangun diuji sehingga tiap unitnya memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

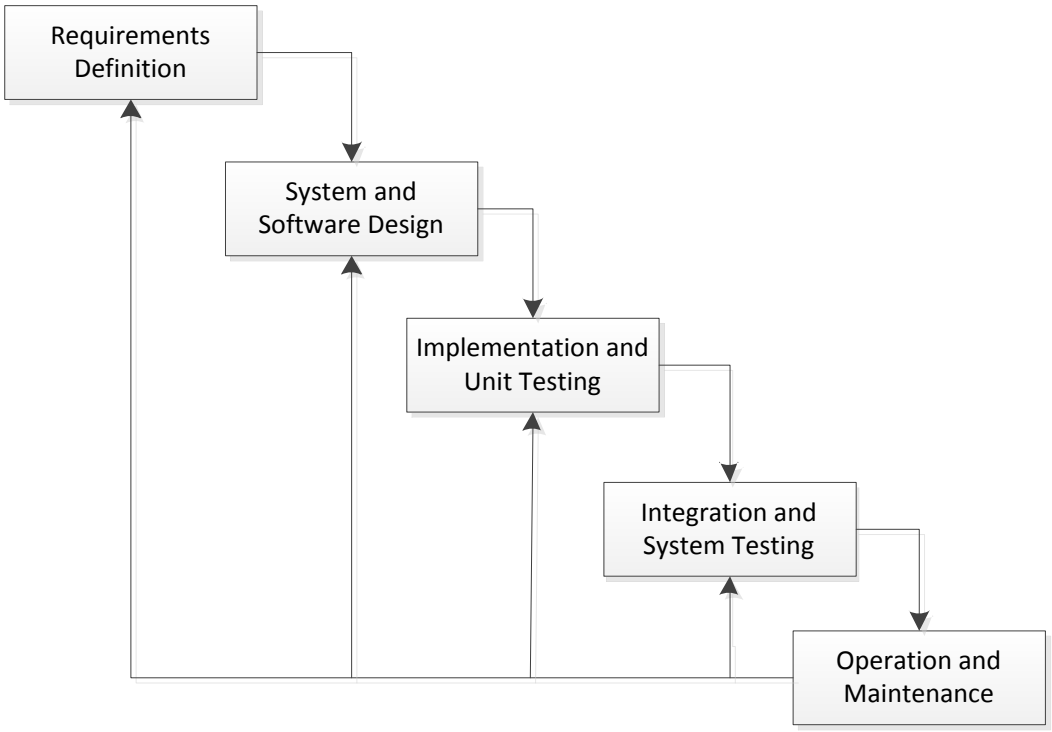
   Tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and Maintenance*

   Tahap ini, adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Tahapan – tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada

Gambar 1. 1 Model Waterfall menurut Sommerville



Gambar 1. 1 Model Waterfall menurut Sommerville

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam menyusun laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang dihadapi oleh Toko Cemara, rumusan masalah dari hasil penelitian, maksud dan tujuan dari pembangunan website pada Toko Cemara, batasan masalah dari penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari Pembangunan Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Di Toko Cemara serta tinjauan umum perusahaan tempat penelitian

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu: analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, dan perancangan antar muka program *(interface.)*

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: Menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian aplikasi yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti hasil penelitian