BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mitra Teknik adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan mesin target (*Target Carrier Machine*) yang digunakan sebagai sasaran untuk menembak. Selain itu, mitra teknik juga menjual target berjalan (*Running Target*), aksesoris menembak dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Mitra Teknik, masalah yang timbul selama ini seperti media pemasaran masih terbatas dikarenakan dilakukan secara manual dengan membagikan kartu nama kepada para calon pembeli, menghadiri acara-acara khusus menembak yang sering diselenggarakan di kota-kota diluar Kota Bandung sehingga kesulitan untuk mencakup wilayah tersebut karena membutuhkan waktu dan biaya tambahan, selain itu wilayah penjualan saat ini masih terbatas membuat pemilik ingin mengembangkan wilayah cakupan usaha yang lebih luas adapun kesulitan lainnya adalah dalam hal pembuatan laporan yang sering tercecer dan belum tercacat dengan rapih, dan penyampaian informasi barang kepada konsumen yang belum optimal dikarenakan masih terbatasnya media pemasaran yang digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipandang dari segi pertimbangan jangkauan pemasaran dan segi efisiensi maka "Pembangunan E-Commerce di Mitra Teknik" adalah solusi tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Untuk itu, Mitra Teknik memandang perlunya membangun *website* penjualan barang-barang hasil Mitra Teknik untuk membantu dalam proses penawaran dan penjualan suatu barang secara online tanpa mengenal batas daerah dan waktu sehingga konsumen atau pembeli tidak harus langsung datang ke tempat penjual atau toko, dan informasi barang dapat dengan mudah sampai kepada konsumen sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan serta jaringan usaha, selain itu juga dapat mempermudah pihak Mitra Teknik dalam proses pembuatan laporan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas yang dirumuskan kedalam suatu masalah yaitu bagaimana membangun website *e-commerce* Mitra Teknik.

1.3 Maksud dan Tujuan

1) Maksud

   Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website e-commerce untuk Mitra Teknik.

2) Tujuan

   Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

   1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh Mitra Teknik.
   2. Memudahkan Mitra Teknik dalam menawarkan atau menjual barangnya kepada konsumen tanpa harus datang ke toko.
   3. Memudahkan konsumen dalam bertransaksi dengan Mitra Teknik.
   4. Memudahkan pihak Mitra Teknik dalam pengelolaan data barang dan data penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan e-commerce ini sebagai berikut:

1. Data-data yang diolah adalah data barang, data kategori, data member, data reseller, data penjualan, data pembayaran, data pengiriman, dan data laporan.
2. Proses yang dilakukan dalam penjualan barang adalah pemesanan, pembayaran, dan pengiriman, pengelolaan barang, dan lain-lain.
3. Proses pembayaran dilakukan adalah secara *online* dan *offline.* Pembayaran *online* yang digunakan adalah *paypal,* sedangkan pembayaran *offline* yang digunakan adalah *transfer* atm, atau COD *(Cash On Delivery).*

4. COD *(Cash On Delivery)*. Pembayaran dilakukan pada saat konsumen telah bertemu dengan pengirim barang dan konsumen membayarkan sejumlah unag kepada pengirim barang.
5. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman barang yang sudah ditentukan oleh perusahaan dan menggunakan kendaraan dari perusahaan sendiri serta biaya pengiriman barang melalui jasa pengiriman dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman.
6. Memiliki Fasilitas pencarian barang berdasarkan kode barang dan lain-lain.
7. Memiliki Fasilitas keranjang belanja untuk menaruh barang-barang yang diinginkan.
8. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database* untuk mengatasi data-data yang hilang.
9. Memiliki Fasilitas pendaftaran member dan login member.
10. Memiliki Fasilitas pendaftaran *reseller* dan login *reseller*
11. Terintegrasi dengan situs jejaring sosial.
12. Pengelolaan retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli atau pemesan maka barang akan ditarik kembali oleh perusahaan dan diganti sesuai dengan barang yang diinginkan dalam jangka waktu yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
13. Pengelolaan diskon barang ditentukan oleh pemilik perusahaan.
14. Mendukung fasilitas *Serach Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
15. Menggunakan *Codeigniter* dalam pembuatan aplikasi *website* ini.
16. Untuk komunikasi antara konsumen dan pengelola *website* menggunakan *e-mail* dan telepon.
17. Keamanan yang digunakan yaitu SSL *(Security Socket Layer)*, mempunyai *IP-Dedicated*, HTTPS, dan menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses *situs*.
18. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Aplikasi yang

digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional*, MySQL sebagai *Database Management System*, Program aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Dreamweaver*, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir 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.

c. Wawancara.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

d. Teknik Kuisioner

   Pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner mempunyai keuntungan yaitu :

   1. Hasilnya lebih objektif, karena kuisioner dapat dilakukan kepada banyak orang sekaligus
   2. Waktunya lebih singkat, sedangkan kelemahan pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner adalah sebagai berikut :
   3. Responden cenderung malas untuk mengisi kuisioner
   4. Sulit untuk membuat pertanyaan yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.

Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuat teknik kuisioner menghasilkan data yang baik.

a. Hindari pertanyaan isian, lebih baik pilihan ganda, karena responden biasanya malas untuk menulis banyak, dan jika responden menuliskan sesuatu sering kali susah untuk dipahami. Dan juga dengan pertanyaan pilihan ganda, akan memudahkan untuk melakukan rekapitulasi data hasil kuisoner.
b. Buatlah pertanyaan yang tidak terlalu banyak.
c. Buatlah pertanyaan yang singkat, padat, dan jelas.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahap yang dilakukan untuk pembangunan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* yang mengacu pada aturan Roger S. Pressman dimana tahap demi tahap proses yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Communication

Communication merupakan proses interaksi antara *developer* atau pembangun *website* dengan konsumen untuk membahas berbagai macam kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membangun *website.*

b. Planning

Planning merupakan proses perencanaan tahapan-tahapan pembangunan *website* yang meliputi pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan, penjadwalan waktu pengerjaan *website*, dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

c. Modeling

Modeling merupakan tahap desain analisis dari informasi yang diperoleh ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna. Merupakan proses yang mencangkup atribut-atribut *website* yaitu hubungan data, arsitektur, dan representasi antarmuka, tahap ini dilakukan sebelum pembuatan kode program.

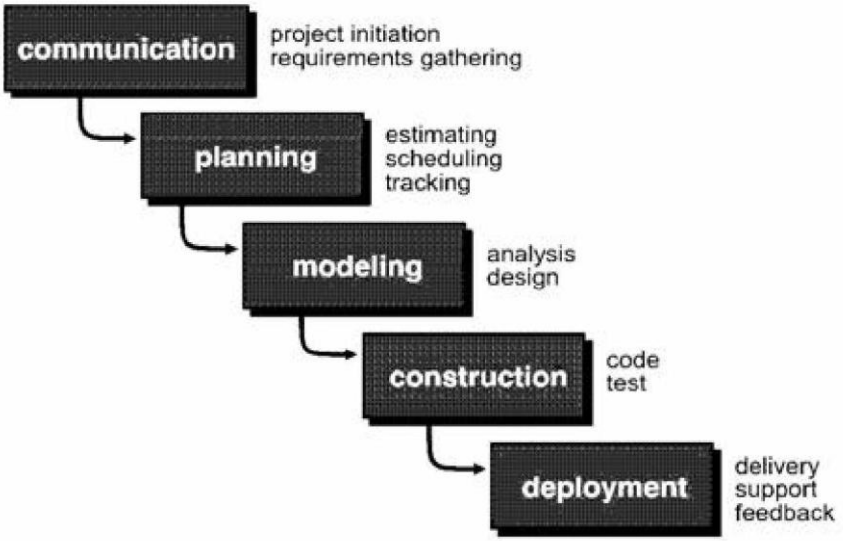
d. *Contruction*

Contruction merupakan proses penerjemahan data atau pemecahan masalah dan hasil analisis yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu, kemudian dilakukan *testing*tahap demi tahap.

e. *Deployment*

Deployment berisikan proses penyebaran hasil dari pembangunan sistem yang kemudian akan dilakukan umpan balik atau perbaikan apabila ada kekurangan.

Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan seperti yang terlihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Metode Sistem *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan hal mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menguraikan hal yang berkaitan dengan tempat penelitian seperti diantaranya mengenai profil perusahaan, sejarah, logo, badan hukum dan struktur organisasi serta beberapa pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai analisis sistem, analisis sistem yang berjalan, Analisis Sistem, Analisis Masalah, Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan, ERD (Entity Relationship Diagram), Analisis Metode Item Based Collaborative Filtering, Analisis SEO (*Search Engine Optimization*), Analisis SSL, Analisis Kebutuhan Non Fungsional, Analisis UML, Perancangan Antarmuka, Perancangan Pesan, Perancangan Prosedural.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian mengimplementasikan dan pengujian sistem yang mencakup implementasi sistem, pengertian implementasi program, perangkat lunak yang digunakan, implementasi perangkat keras yang digunakan, pengujian sistem, metode pengujian, rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian, kesimpulan berdasarkan hasil pengujian serta kesimpulan analisis kuisioner.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari penelitian serta analisis dan perancangan yang penulis lakukan, untuk laporan skripsi ini.