BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Revy Comp adalah toko yang berlokasi di pertokoan jaya plaza Jl. A. Yani No 238 Bandung. Sekarang toko Revy Comp telah memiliki cabang diantaranya Toko Revo Comp, Toko Revy Printer, Toko Revy Ink dan Toko Pion Comp. Toko Revy Comp merupakan toko penjualan *hardware* dan *accecories* komputer serta jasa pelayanan *service* dan *maintenance* komputer. Dalam penjualannya toko Revy Comp menggunakan penjualan secara manual, dimana setiap konsumen harus datang secara langsung ke toko untuk mengetahui informasi barang yang dicari dan promosi barang yang di jual masih dengan cara manual/konvensional. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, Proses jual beli di toko Revy Comp yang manual ingin mengikuti kemajuan teknologi saat ini, agar penjualan produk toko Revy Comp bisa lebih baik.

Selain itu ada beberapa kendala yang terjadi di Revy Comp, yaitu sulitnya memberi informasi mengenai produk yang ditawarkan, karena banyaknya jenis dan merk dari produk yang dijual sehingga untuk mengetahui harga produk konsumen harus bertanya satu persatu yang menyita banyak waktu sehingga tidak efisien dalam mengetahui harga produk dan ketika ada kenaikan atau penurunan harga produk yang dijual oleh Toko Revy Comp, konsumen masih belum dapat mengetahuinya. Produk Toko Revy Comp masih belum dapat dipasarkan kepada konsumen yang jauh dari Toko Revy Comp karena proses jual beli di Toko Revy Comp masih konvensional/manual, dimana konsumen harus datang ke toko untuk membeli produk. Sebagian pembeli sebelum membeli melihat produk yang ingin di beli di *Internet*, melihat peluang tersebut pemilik Toko Revy Comp menginginkan agar pembeli yang ingin membeli produk Toko Revy Comp, bisa melihat produknya di *internet* sehingga membuat konsumen lebih mudah dalam memilih produk yang sesuai untuk di beli.

Promosi di Toko Revy Comp masih menggunakan brosur yang biaya promosinya cukup mahal karena harus mengeluarkan biaya print dalam membuat brosur, tetapi itu masih dianggap kurang baik dalam promosi karena tidak bisa

dilakukan dimanapun dan kapanpun, ketika ada kenaikan atau penurunan harga produk konsumen tidak dapat langsung mengetahuinya, dan memerlukan waktu lama karena brosur tersebut harus di cetak terlebih dahulu. Sulitnya bagian penjualan mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang pada toko revy comp karena harus melakukan pencarian stok buku secara manual atau mengecek langsung ke tempat penyimpanan sehingga membutuhkan waktu lebih lama. Pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual, dimana harus menggunakan kertas untuk pengarsipan data penjualan. Hal ini kurang efektif dan efesien, karena biasanya pembuatan laporan secara manual rentan terjadi kesalahan jika datanya sangat banyak, sehingga laporan yang dihasilkan kurang akurat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka toko Revy Comp bermaksud untuk menggunakan perkembangan teknologi informasi media elektronik yang merupakan salah satu media unggulan yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-Commerce* merupakan salah satu konsep dagang yang sangat berkembang di dunia maya (*internet*). Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual.

Konsep belanja *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksinya yang menjadi lebih cepat. Selain itu, biasanya informasi tentang barang bisa disediakan secara lengkap dan selalu update sehingga konsumen dapat mengetahui barang apa saja yang di jual beserta harganya untuk memudahkan dalam pencarian yang sesuai dengan selera konsumen. Hal tersebut juga didukung dengan keunggulan jasa internet yang memberikan layanan 24 jam setiap harinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka akan dibuat suatu sistem pemasaran secara *online* yaitu "**PEMBANGUNAN WEBSITE *E-COMMERCE* PADA TOKO REVY COMP** "

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas serta hasil penelitian yang telah dilakukan, maka rumusan masalah yang didapat adalah :

1. Bagaimana cara mempermudah memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Revy Comp.
2. Bagaimana cara mempermudah penjualan dan pemesanan barang pada Toko Revy Comp yang sederhana tetapi tetap memiliki fitur yang lengkap.
3. Bagaimana cara memberikan promosi yang lebih mudah.
4. Bagaimana cara agar bagian penjualan bisa dengan mudah mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang.
5. Bagaimana cara membuat laporan secara komputerisasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website *e-commerce* pada toko Revy Comp.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada Toko Revy Comp sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan
2. Mempermudah dalam penjualan dan pemesanan barang di Toko Revy Comp.
3. Membuat promosi produk yang ditawarkan lebih mudah.
4. Agar lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang.
5. Mempermudah dalam pembuatan laporan pada toko Revy Comp.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Dalam aplikasi *e-commerce* ini, terdapat beberapa batasan masalah antara lain:

1. Pengaturan Produk
   a. Data Produk

      Data produk pada sistem ini berupa komponen CPU, monitor, aksesoris komputer, dan printer.

   b. Data Kategori dan Sub Kategori

      Kategori dan sub kategori pada produk diantaranya macam-macam komponen CPU, monitor, aksesoris komputer, dan printer.

   c. Detail Produk

      Produk yang disediakan mempunyai nama, berat dan harga yang berbeda-beda.

   d. Manajemen Harga.

      Harga dapat berubah sewaktu-waktu berdasarkan perubahan harga yang terjadi di pasar. Jika sudah melakukan pembelian harganya disesuaikan pada saat pembelian.

   e. Gambar produk

      Gambar produk yang ditampilkan yaitu produk yang di jual sesuai dengan yang ada di kategori dan sub kategori sesuai dengan harganya masing-masing.

   f. Pengelolaan Diskon.

      Diskon diberikan pada beberapa produk yang dijual.

   g. Pengelolaan Stok.

      Pada aplikasi ini juga menampilkan pengelolaan stok.

2. Manajemen Pembelian
   a. Pencarian Pembelian

      Menampilkan sistem pencarian pembelian berdasarkan nama produk.

   b. Update Status

      Update Status pembelian pada produk yaitu konsumen melakukan pembelian kemudian dikonfirmasi oleh pegawai dan diberikan batas waktu

untuk melakukan pembayaran, setelah pembayaran telah berhasil maka pegawai akan mengirimkan informasi kepada konsumen.

c. Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran yang dilakukan dapat berupa pengiriman *e-mail* kepada pembeli sebagai tanda bukti pembayaran.

d. Pembatalan Pembelian

Pembelian dapat dibatalkan oleh penjual apabila pembeli tidak mentransferkan sejumlah uang dalam waktu 24 jam dari pembelian yang dilakukan oleh pembeli.

3. Manajemen Pembayaran

Dalam pembangunan sistem ini ada dua sistem pembayaran yang diterapkan, diantaranya sebagai berikut :

a. Pembayaran *Offline*

Sistem pembayaran yang disediakan menggunakan berbagai *Account Bank* untuk pembayaran *offline* (*Transfer*).

b. Pembayaran *Online*

Sistem pembayaran ini disediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional yaitu *Paypal*.

4. Manajemen *Shipping*

Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan layanan pengiriman JNE yang menyediakan layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*).

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*)

Menghasilkan laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan. Laporan tersebut disusun per-bulan.

6. Menyediakan integrasi dengan situs *Social Network (Facebook)* sebagai sarana promosi.

7. Shopping Features (Frontend)

a. Pencarian produk berdasarkan berdasarkan kategori, sub kategori dan nama produk.

b. Menampilkan produk terbaru dan produk terlaris.
c. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login* member diberikan kepada pembeli untuk melakukan pembelian.
d. Menyediakan *history* pembelian untuk mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi pembelian.
e. Pengiriman informasi pembelian menggunakan *email* ke pembeli.
f. Menyediakan *zoom* gambar produk dan berbagai macam gambar sebuah produk yang dijual.
g. Mendukung *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

8. Security

a. Menggunakan *IP-Dedicated* untuk kemanan data pembeli.
b. Menggunakan *Secure Socket Layer (SSL)* untuk keamanan yang mendukung *protokol https*.
c. Menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses situs agar pembelian dilakukan oleh member yang sudah terdaftar.

9. *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

a. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pembeli.
b. Menggunakan *Instant Messaging (Yahoo Messenger)* untuk informasi produk.
c. Manfaatkan situs *Social Network* untuk promosi dengan menggunakan *facebook*.
d. Menggunakan telepon.

10. *Web browser* yang di gunakan adalah *mozilla Firefox* dan *google chrome*.
11. Sumber data dari laporan penjualan, pengolahan stok, faktur, dan brosur.
12. Fitur Unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) Menggunakan *Algoritma Item-based Collaboration Filter* dan paket komputer.
13. Jenis e-commerce *Business-to-consumer (B2C)*

B2C adalah bentuk jual-beli produk yang melibatkan perusahaan penjual dan konsumen akhir yang dilakukan secara *electronis*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian 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. *Observasi*

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

   b. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan toko Revy Comp.

   c. Studi *Literatur*

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan *literatur, jurnal, paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan "PEMBANGUNAN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO REVY COMP".

   d. Kuesioner

      Suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang yang ada kaitannya dengan "PEMBANGUNAN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO REVY COMP".

2. **Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

   Dalam menyelesaikan laporan penelitian mengenai pembangunan sistem informasi penjualan *online* ini, metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model *Waterfall*, meliputi beberapa proses :

   a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *Sistem and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

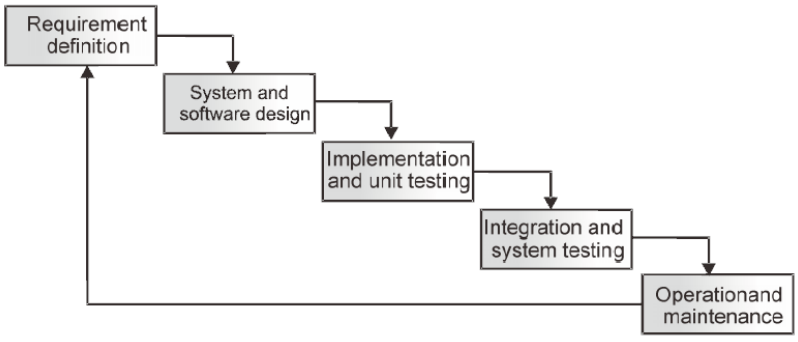
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit.

d. *Integration and sistem testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (sistem *testing*).

e. *Operation and maintenance*

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



Gambar 1.1 Model Waterfall[14]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Toko Revy Comp.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis masalah, gambaran sistem yang sedang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun diantaranya perancangan basis data, perancangan antarmuka dan perancangan menu.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dibahas serta saran yang diberikan untuk perkembangan lebih lanjut.