BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Youn'x Variasi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan barang dengan menawarkan berbagai jenis variasi mobil yang dapat digunakan pada berbagai jenis kendaraan, seperti kulit jok, variasi stir mobil, klakson mobil, dan berbagai variasi kendaraan lainnya.

Sistem penjualan yang terjadi di toko Youn'x Variasi saat ini hanya melayani penjualan langsung di toko. Berdasarkan keluhan dari pemilik toko bahwa sistem yang saat ini berjalan akan menyulitkan toko Youn'x Variasi dalam melakukan penjualan produk kepada konsumen yang berdomisili di luar kota Bandung.

Proses pembelian dan pembayaran produk dilakukan dengan cara konsumen datang langsung ke toko Youn'x Variasi. Proses tersebut banyak dikeluhkan konsumen yang berada di luar daerah karena mengharuskan konsumen yang berdomisili di luar daerah kota Bandung untuk datang langsung ke toko jika ingin melakukan pembelian dan pembayaran produk. Selain itu, konsumen yang ingin mendapatkan informasi produk dan rekomendasi produk harus menanyakan langsung ke toko Youn'x Variasi, dikarenakan konsumen harus datang langsung ke toko Youn'x Variasi untuk mendapatkan informasi produk dan rekomendasi produk tentunya akan memberatkan konsumen yang berdomisili di luar kota Bandung.

Proses pembuatan laporan penjualan di toko Youn'x Variasi dilakukan dari duplikasi nota yang telah dibayar oleh konsumen yang kemudian disimpan ke dalam buku transaksi penjualan. Proses pembuatan laporan sering mengalami

kesulitan karena hilangnya duplikasi nota yang telah dibayar konsumen sehingga tidak dapat disimpan ke dalam buku transaksi penjualan.

Secara umum *e-commerce* merupakan segala bentuk transaksi pemasaran, penyebaran, pembelian, ataupun penjualan barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik. Persaingan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis bersaing secara ketat, *e-commerce* merupakan salah satu strategi dalam penjualan karena memberikan kemudahan dalam proses transaksi antara penjual dan pembeli.

Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi di toko Youn'x Variasi, dapat disimpulkan bahwa toko Youn'x Variasi memerlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Teknologi dan informasi khususnya internet merupakan solusi yang tepat untuk masalah yang ada di toko Youn'x Variasi. Penggunaan internet terutama aplikasi penjualan *online* yang saat ini berkembang pesat menjadi alasan utama mengapa solusi ini sangat tepat sehingga perlu dibangun aplikasi penjualan *online* di toko Youn'x Variasi. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul "**MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASI WEBSITE DI TOKO YOUN'X VARIASI**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi penjualan *online* di toko Youn'x Variasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah pembangunan aplikasi penjualan *online* untuk toko Youn'x Variasi.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1 Memudahkan toko Youn’x Variasi dalam melakukan penjualan produk.

2 Memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian dan pembayaran produk.

3 Memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk dan rekomendasi produk.

4 Memudahkan toko Youn’x Variasi dalam pengolahan data laporan.

4.1 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Data-data yang diolah adalah data barang, data produk, data kategori, dan data pelanggan, dan lain-lain.
2. Jenis *e-commerce* yang akan dbangun adalah *business to consumer*.
3. Proses yang ditangani oleh sistem yaitu :
   a. Pemesanan barang
   b. Pembayaran
   c. Pengiriman
   d. Pengembalian barang (*retur*)
4. Keluaran (*output*) yang dihasilkan :
   a. Informasi mengenai produk
   b. Informasi mengenai pelanggan
   c. Informasi mengenai kategori
   d. Informasi mengenai pemesanan barang
5. Pembuatan laporan
   a. Laporan produk
   b. Laporan penjualan
   c. Laporan retur

d. Laporan periodik berdasarkan waktu tertentu.

10. Metode analisis perangkat lunak yang dipakai adalah metode analisis terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah *Flow Map*, ERD *(Entity Relational Diagram)*, dan DFD *(Data Flow Diagram)*.
11. Fitur Unggulan

    Fitur unggulan yang ingin ditawarkan berupa *Custom* Variasi Mobil.

    Fitur ini akan merekomendasikan sejumlah produk kepada konsumen, produk yang direkomendasikan sesuai dengan kategori dan merk kendaraan konsumen yang telah dipilih konsumen.

4.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1. Tahap pengumpulan data

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode sebagai berikut :

   a. Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, dokumen, dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang masalah yang diteliti di toko Youn’x Variasi.

   b. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di toko Youn”x Variasi.

c. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung ke pemilik toko Youn”x Variasi.

d. Kuesioner.

Teknik pengumpulan informasi yang dapat mempelajari sikap-sikap, perilaku, dan karakteristik orang-orang di dalam organisasi toko Youn’x Variasi atau yang yang terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahap ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* yang meliputi proses diantaranya :

a. *System/Information Engineering.*

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. Analisis.

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. *Coding.*

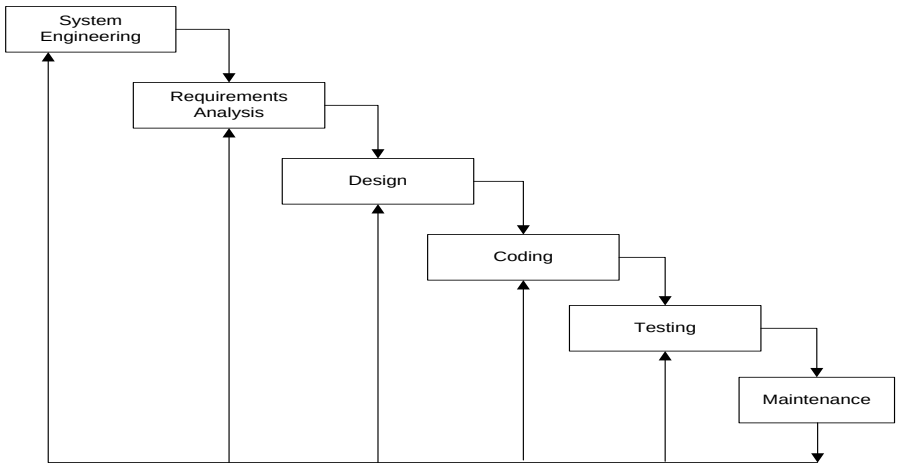
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian.

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*.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [5]

4.3 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi yang disesuaikan dengan data yang ada, serta dijelaskan pula mengenai toko Youn'x Variasi yang menjadi tempat diadakannya penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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