BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar BelakangMasalah

Toko Enggal Aquarium merupakan sebuah toko yang menjual peralatan aquarium, untuk pemula sampai tingkat lanjutan. Sampai saat ini toko Enggal Aquarium sudah memiliki cukup banyak pelanggan. Disampaing harganya yang relatif murah, toko tersebut menjual banyak macam peralatan yang terbilang lengkap. Seriring berkembangnya kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, telah merubah gaya hidup seseorang, contohnya dalam bertransaksi. Yang biasanya dilakukan dengan mendatangi toko, sekarang sudah dapat dilakukan secara online. Toko Enggal Aquarium termasuk toko yang masih melakukan transaksi secara konvensional.

Dari permasalahan yang dikemukakan diatas, hal inilah yang menjadi latar belakang untuk membangun sebuah aplikasi penjualan secara *online*, yang diharapkan mampu untuk menyampaikan informasi yang selengkap-lengkapnya mengenai produk yang dijual kepada para pelanggan melalui media jaringan internet.

Selain itu aplikasi ini juga dapat membantu dalam mempromosikan produk terbaru, serta penjelasan singkat yang akan membantu para pelanggan dalam menjalanan hobi aquarium. Sehingga diharapkan akan lebih meningkatkan minat para calon *aquarist* pemula, dan akan berdampak pada penjualan produk di toko tersebut. Dan tentu saja para pelanggan dapat melakukan transaksinya secara *online*. Maka dari itu penulis menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam karya tulis sebagai tugas akhir dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB DI TOKO ENGGAL AQUARIUM”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan di atas, dapat diidentifikasikan masalah yang ada, yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan produk-produk secara *online* berbasis *web* di Toko Enggal Aquarium yang sesuai dengan kebutuhan pemilik toko dan pelanggannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisa, maka maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi penjualan *online* berbasis *web* di Toko Enggal Aquarium.

1.3.2 Tujuan

Tujuannya dari penelitian ini adalah :

1. Membantu toko Enggal Aquarium dalam memberikan informasi barang kepada konsumen melalui jaringan internet.
2. Membantu mempromosikan barang yang dijual di toko Enggal Aquarium melalui jaringan internet.
3. Membantu pelanggan dalam memilih dan medapatkan informasi produk, melakukan transaksi di toko Enggal Aquarium secara *online*.
4. Membantu pegawai toko dalam mengelola pemesanan barang, pengiriman barang, dan pengelolaan transaksi yang dilakukan oleh pelanggan serta mengolah data retur pelanggan.
5. Membantu pegawai toko dalam mengolah data *master* seperti data barang, kategori, tipe, merek, pelanggan, ekspedisi pengiriman, jenis paket, data provinsi dan kota, dan lain sebagainya, juga memudahkan dalam pembuatan laporan pemesanan, dan penjualan di toko.

1.4 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi penjualan *online* berbasis *web* di toko Enggal Aquarium memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan *online* ini menyediakan fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login* pelanggan untuk mengakses dan berbelanja di situs toko.

2. Metode yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode aliran data terstruktur. *Tools* yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).
3. Sistem penjualan *online* ini dibangun berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan penyimpanan data menggunakan *database* MySQL.
4. Pengaturan produk pada sistem penjualan *online* ini adalah sebagai berikut :
   a. Data produk, data kategori dan/atau subkategori, detail produk, manajemen harga, gambar produk, promosi, pengelolaan stok barang , pencetakan label pengiriman.
5. Manajemen pesanan pada sistem panjualan *online* ini adalah sebagai berikut :
   a. *Update* Status Pesanan (Ketika Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim ke pelanggan.
   b. Konfirmasi pembayaran.
   c. Pembatalan pesanan.
6. Manajemen pembayaran pada aplikasi ini adalah dengan menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode pembarayaran *PayPal* dan *offline* dengan metode pembayaran transfer melalui bank.
7. Aplikasi ini memiliki pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi→Kota/Kab) biaya pengiriman sesuai dengan ketentuan dari pihak jasa pengiriman barang.
8. Laporan dan ataupun statistik yang dibuat data laporan penjualan, data laporan pemesanan.

1.5 Metodologi Penelitian

Digunakan suatu metode penelitian deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus pada Toko Enggal Aquarium.

a. Pengumpulan data
   1. Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan di Toko Enggal Aquarium.
   2. Wawancara, yaitu dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pemilik toko dan pegawai di Toko Enggal Aquarium.

3. Studi Pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat, untuk menghasilkan program aplikasi yang baik.

b. Pengembangan perangkat lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak ini menggunakan Model *Waterfall* [1]. Tahapan model ini meliputi :

1.*System Engineering*

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

2.*Analysi*s

Pada tahap analisis ini, yang dilakukan adalah dengan cara menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk pembangunan aplikasi penjualan *online* di Toko Enggal Aquarium.

3.*Design*

Pada tahap perancangan sistem ini, yang dilakukan adalah dengan mulai merancang desain tampilan antarmuka dari sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan *user* yang telah di analisis sebelumnya.

4.*Coding*

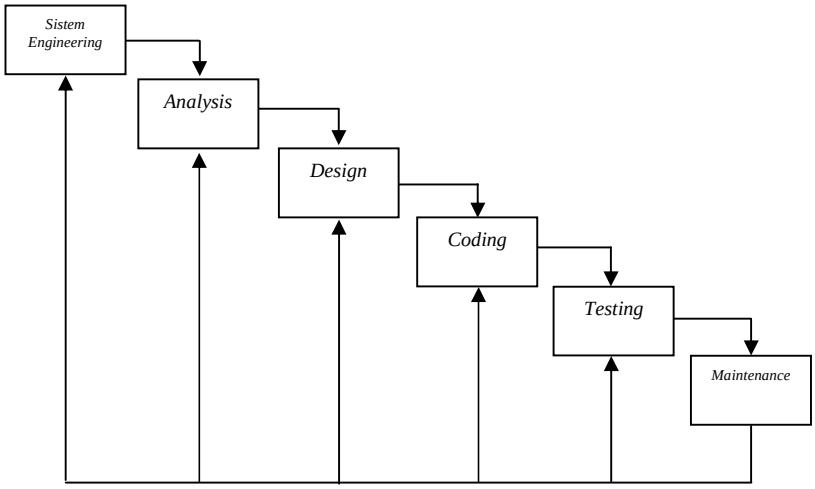
Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membangun *coding* berdasarkan hasil analisis dan perancangan agar sistem yang diperoleh tidak melenceng dari kebutuhan pengguna.

5.*Testing*

Pada tahap pengujian sistem ini, yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sistem yang telah diimplementasikan sehingga aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan harapan user khususnya pemilik di Toko Enggal Aquarium. Selain itu, pengujian sistem dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan yang mungkin masih terjadi dari sistem yang dibangun.

6.*Maintenance*

Pada tahap ini, sistem yang telah digunakan dipelihara agar bisa berjalan dengan baik dan bisa dikembangkan lagi.



Gambar 1.1 *Metode Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengenai latar belakang masalah, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, metodologi peneltian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan tempat penelitian yang dilakukan di Toko Enggal Aquarium.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD). Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem . Selain itu, akan dibahas tentang pengujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai bahan pengembangan sistem selanjutnya.