BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sinar tiga - tiga motor merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan resmi *sparepart* mobil, jasa *service* mobil dan pencucian mobil. Sinar tiga - tiga motor mulai merintis usahanya pada tahun 2007 serta memiliki izin resmi dari pihak terkait untuk menjual barang dagang pada tahun 2010 yang beralamat di Jalan Otto Iskardardinata No. 333 Kel. Sukamelang Kec. Subang.

Selama ini dalam proses penjualan dan penawaran jasanya dilakukan dengan cara media brosur atau konsumen dapat datang langsung ke lokasi untuk melihat dan membeli produk yang dijual oleh Sinar tiga - tiga motor. Dalam melakukan transaksi penjualan, konsumen diharuskan datang ke toko. Ini membuat konsumen yang terutama yang berada diluar area subang kesulitan untuk sampai ke toko dan juga komsumen yang sibuk dengan aktifitasnya sulit untuk datang langung ke toko untuk membeli. Media brosur yang saat ini digunakan oleh Sinar tiga – tiga dirasakan terdapat kekurangan dari pihak konsumen yaitu jika terjadi perubahan informasi produk, konsumen tidak pernah mengetahui apakah informasi produk yang ada di brosur informasi terbaru atau tidak. Sehingga ketika konsumen datang ke toko untuk mencari informasi produk yang berada dibrosur ternyata tidak tersedia, maka konsumen merasa dikecewakan dengan informasi produk tersebut. Saat ini untuk pengolahan data produk dan laporan transaksi, masih menggunakan cara manual yaitu dengan mengumpulkan nota penjualan serta menuliskan kembali ke dalam pembukuan mengalami kendala karena saat ini jumlah transaksi semakin meningkat sehingga kasir kesulitan dalam mengelola laporan dengan cara manual.

Oleh karena itu perusahaan membutuhkan dibangunnya *e-commerce* sebagai strategi penjualan untuk menjual produknya. *E-commerce* merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa

pada *World Wide Web* Internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk *internet*[1]. Menjual produk secara online akan lebih praktis dan menghemat waktu, konsumen dapat melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja, memudahkan dalam mendapatkan informasi produk, dapat membantu pembuatan pelaporan dan memberikan rekomendasi produk kepada konsumen yang membeli produk.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka perlu dibangun *website e-commerce* untuk Sinar Tiga - tiga sebagai solusi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang ditemukan berbagai masalah yang dirumuskan kedalam suatu masalah yaitu bagaimana membangun *website e-commerce* di Sinar Tiga - tiga.

1.3 Maksud dan Tujuan

1) Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website e-commerce untuk Sinar Tiga - tiga.

2) Tujuan

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai detail produk.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada.
3. Mempermudah pegawai toko dalam pembuatan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya :

1) Pembangunan website hanya difokuskan untuk proses penjualan produk yaitu assesoris dan *sparepart*.
2) Aplikasi ini hanya melayani transaksi di Indonesia.
3) Data yang digunakan berdasarkan data yang ada pada Sinar Tiga – tiga.
4) Website *E-Commerce* ini termasuk ke dalam jenis *E-Commerce business-to-customer.*
5) Data yang diolah yaitu data produk, data detail produk, data kategori, data ukuran, data member, stok produk, data ongkos kirim, data kota, data provinsi, data paket pengirimin, data jasa pengiriman, data transaksi, data retur, data admin dan data rekening.
6) Proses yang terdapat adalah proses pembelian produk, proses pembayaran, pengelolaan data yang berupa tambah, edit, hapus, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*, pengolaan retur, pengelolaan stok produk.
7) Keluaran yang dihasilkan adalah menampilkan produk terbaru, fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*, histori pembelian, informasi status pembelian melaluai *email* ke pembeli.
8) Fitur Unggulan :

   Website ini menyediakan fasillitas sistem rekomendasi cerdas *Knowlegde-based* untuk membantu pelanggan untuk menampilkan produk yang memiliki tingkat kemiripan jenis. Dengan adanya fitur sistem rekomendasi cerdas seperti ini konsumen dapat dengan mudah membeli produk yang sesuai.
9) Alat yang digunakan untuk menggambarkan model data yaitu *Entity Relational Data Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan model fungsional adalah diagram konteks dan *Data Flow Diagram*(DFD)

10) Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi *Microsoft Windows 7*, Bahasa Pemrogramannya menggunakan *PHP* dengan toolnya *Adobe Dreamweaver CS3*, menggunakan *database MySQL*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Lapangan

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil dan dilakukan di Sinar Tiga tiga.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak Sinar Tiga - tiga yang ada kaitannya dengan topik yang diambil dan selanjutnya akan dibangun sebuah aplikasi.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner sudah menyediakan pilihan jawaban (kuesioner tertutup).

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengambilan sumber data yang ada hubungannya dengan teori aplikasi yang diambil. Pengumpulan data dengan *E-book* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 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[2] :

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 *project*.

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*

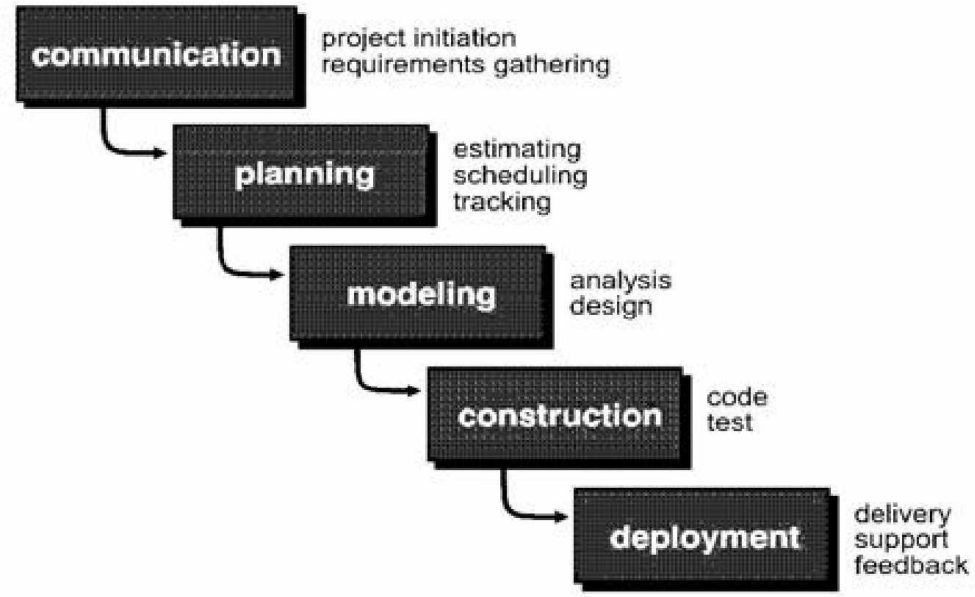
   Contruction merupakan proses penerjemahan data atau pemecahan masalah dan hasil analisis yang telah dirancang ke dalam bahasa

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 diatas dapat digambarkan seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 *Metode Sistem Waterfall yang mengacu pada aturan Roger S. Pressman* [2].



Gambar 1. 1 *Metode Sistem Waterfall Roger S. Pressman*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan

kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang *profile* perusahaan dan berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan

BAB 3 ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

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

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir pada perusahaan Sinar Tiga tiga.