BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

STB Motor yang beralamatkan di Jln. AMD Lintas Timur Sukaratu Samaboa Pandeglang Banten ini merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak dibidang penjualan produk otomotif khususnya sepeda Motor. Produk Racing yang dijual seperti Coil, Cdi, Busi,dan *acessories racing* lainnya.

Sistem penjualan di STB Motor saat ini memiliki sistem penjualan langsung dan penjualan tidak langsung, sistem penjualan langsung, dilakukan dengan cara pembeli datang langsung ke toko, sedangkan untuk penjualan tidak langsung dilakukan melalui telepon dan BBM. Saat ini dalam pelayanan dan penyampaian informasi produk, STB Motor memanfaatkan jejaring sosial seperti BBM (*Blackberry Messenger*). Menurut pihak toko hal ini belum cukup, karena tidak semua orang mempunyai BB (*Blackberry*), serta penyampaian informasi terbatas misalnya dari sisi penyampaian detail produk.

Persaingan yang terjadi saat ini antara STB Motor dengan toko lainnya yang memiliki bidang usaha yang sama tidak lagi terbatas pada kualitas produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga persaingan dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Pesaing bisnis STB Motor sudah ada yang menggunakan teknologi internet dalam memasarkan dan menjual produk mereka, sedangkan STB Motor saat ini dalam melakukan pemasaran dan penjualan produknya hanya sebatas pada BBM *(Blackberry Messenger)*. Belum tersedianya media pemasaran dengan menggunakan media elektronik ini juga menyebabkan konsumen yang berada diluar kota tentunya kesulitan dalam melakukan pembelian, seperti pemesanan produk, cek stok prooduk, informasi produk, maupun retur produk.

Proses pengolahan data transaksi penjualan tidak langsung di STB Motor dilakukan dengan cara, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran. Data penjualan produk pada nota penjualan tersebut kemudian akan disalin ke dalam laporan data penjualan. Namun, seiring berjalannya waktu pihak STB Motor mengalami kesulitan dalam hal pelaporan tersebut. Proses pembuatan laporan data penjualan yang dilakukan dengan cara seperti ini mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, pihak STB Motor mengharapkan adanya solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Maka akan dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sebuah *e-commerce* pada toko STB motor.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun *Website E-Commerce* pada STB Motor.

1.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *website E-Commerce* di STB Motor.

I.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam membeli produk-produk STB Motor secara *online*.
2. Membantu STB Motor dalam mempromosikan produk.
3. Memudahkan pihak STB motor dalam mengelola penjualan Secara *Online.*

1.4 Batasan Masalah

Pembangunan *website e-commerce* di STB Motor ini mempunyai beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *web.*
2. Aplikasi ini dibangun berdasarkan kebutuhan yang ada di STB motor.
3. Proses pengecekan produk yang dikembalikan dilakukan secara manual.
4. Tidak melayani pemesanan barang.
5. Penjualan terbatas hanya di Indonesia.
6. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap, Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Data Flow Diagram* (DFD).
7. Perangkat lunak yang digunakan *Adobe Dreamweaver CS5, Adobe Photoshop CS5,* Bahasa pemrograman *PHP*, untuk tampilannya menggunakan *CS5,* Sistem basis data menggunakan *DBMS MySQL, WAMP* sebagai *web server*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan metodologi analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Metodologi ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Tahap Pengumpulan data

   Model pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan *E-Commerce,* SRS (*Smart Recommendation System*), dan *Waterfall.*

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pemilik STB Motor. Adapun pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan apa kendala yang sedang di hadapi saat ini, bagaimana proses transaksi penjualan yang sedang berjalan saat ini, proses pengadaan barang, dan proses pelaporan harian.

c. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung yang berkaitan dengan proses sistem pengadaan barang dan sistem penjualan yang sedang berjalan di STB Motor.

d. Kuisioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada pengguna aplikasi berupa data-data tentang aplikasi dengan tujuan untuk membantu dalam proses pembuatan aplikasi.

2. Tahap Pembangunan perangkat lunak

Metode pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, mengggunakan model *waterfall* yang mengacu pada aturan *Sommerville*, fase-fase dalam *waterfall* model menurut referensi *Sommerville* diantaranya adalah *Requirments analysis and Definition, System and Software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing and Operation and Maintenance.*

a. *Requirements analysis and definitation*

Tahap layanan sistem, dimana kendala dan tujuan yang diterapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem ini yaitu pihak STB Motor dapat didefinisikan secara rinci bagaimana spesifikasi sistem *e-commerce* yang akan di bangun dan bagaimana cara kerjanya.

b. *System and software design*

Tahap ini merupakan proses design pada perangkat lunak yang akan dibangun. Menetapkan sebuah sistem secara keseluruhan pada arsitekktur.

Menggambarkan *interface* pada tampilan dasar *e-commerce* yang akan dibangun.

c. Implementation and unit testing

Tahap ini, desain *interface* perangkat lunak pada *e-commerce* direalisasikan sebagai serangkaian program atau sebuah unit program. Dilakukan juga unit pengujian program *e-commerce* yang melibatkan verifikasi sistem, bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

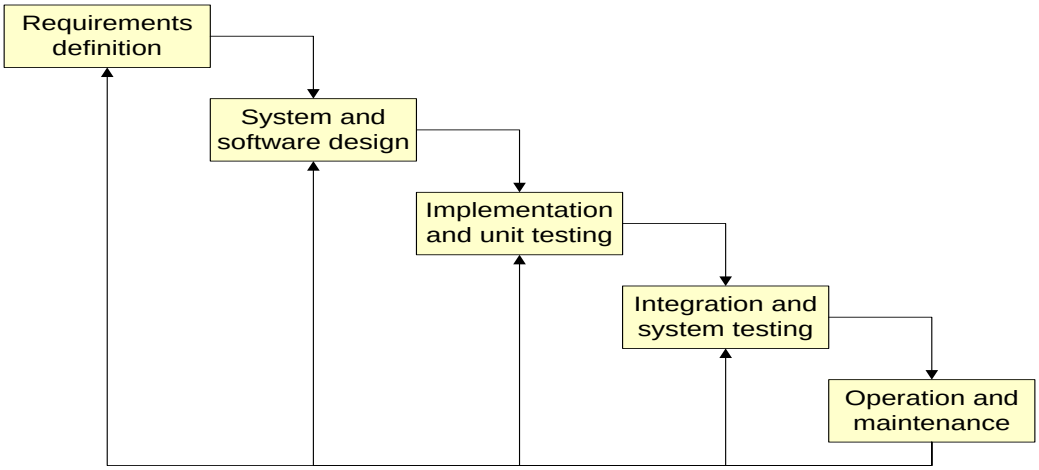
d. Integration and System testing

Tahap ini, program telah terintegrasi dan telah diuji sistemnya untuk memastikan persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Setelah pengujian program selesai, sistem perangkat lunak *e-commerce* disampaikan kepada pihak STB Motor.

e. Operation and Maintenance

Tahap ini, merupakan proses pengoperasian sistem *e-commerce* yang telah dibangun untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan yang belum ditemukan pada tahap awal pembuatan, untuk meningkatkan implementasi unit dari setiap sistemnya dan untuk meningkatkan lagi sistemnya serta proses pemeliharaan perangkat lunaknya yang apabila ada perubahan data-data dapat disesuaikan dengan kebutuhan sistem itu sendiri dalam peengaplikasiannya oleh STB Motor.

Adapun gambar dari waterfall menurut referensi Sommerville ditunjukkan pada gambar I.1 di bawah ini :



Gambar 1. 1 Model Waterfall Menurut Sommerville [11]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka yang melibatkan tinjauan umum perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, deskripsi tugas dan logo perusahaan serta membahas mengenai landasan teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi e-commerce pada STB Motor yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu : analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, perancangan antar muka program (*interface*) *e-commerce*, dan perancangan procedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman) serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di STB Motor. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yaitu apakah tujuan dari permasalahan yang sedang terjadi pada STB Motor sudah terpenuhi atau belum. Selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti pengembangan perangkat lunak selanjutnya sesuai dengan kebutuhan pemilik STB Motor dalam pengaplikasiannya.