BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV PETRO merupakan suatu badan usaha yang bergerak dibidang penjualan pengadaan alat survey geologi, alat survey topografi, alat survey geofisika dan alat komunikasi. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pemilik CV. PETRO ditemukan beberapa masalah yang dihadapi. Banyaknya persaingan penjualan dan produk sejenis, tidak hanya luar kota saja dalam kota pun sudah banyak toko yang menjual produk sejenis seperti salah satunya GPS.

Dengan keadaan seperti ini tingkat penjualanpun menurun jika hanya mengandalkan penjualan kepada pelanggan yang datang secara langsung ke toko dan pelanggan yang mendapat surat lampiran penawaran roduk untuk melihat produk yang ditawarkan untuk itu diperlukan adanya sarana untuk melakukan promosi atau memberikan informasi diantranya tentang diskon dan perkembangan perlatan teknologi peralatan survey serta sarana transaksi dengan keamanan dan kemudahan saat melakukan transaksi tersebut. Selain itu dalam pembuatan laporan penjualan juga masih secara konvensional yang mengakibatkan pengolahan data penjualan masih sangat lambat sehingga pemilik memiliki kesulitan untuk melihat pembelian, melihat persedian barang, penjualan barang dan laporan bulanan. Banyaknya pelanggan yang menanyakan barang dengan spesifikasinya juga membuat petugas toko sedikit mengalami kesulitan dalam melayani pelanggan.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian di CV. PETRO untuk meningkatkan pelayanan dalam memberikan informasi serta dalam proses penjualan online, sehingga penulis mengambil judul “PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA CV. PETRO”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pelanggan mendapatkan informasi tentang CV. PETRO.
2. Bagaimana cara pelanggan mendapatkan informasi produk peralatan survey dan detail produk serta berbelanja dengan mudah tanpa harus datang ke toko.
3. Bagaimana cara pemilik melakukan promosi atau memberikan berbagai informasi diantaranya tentang diskon dan perkembangan teknologi peralatan survey.
4. Bagaimana pemilik melihat pembelian, melihat persedian barang, penjualan barang dan laporan bulanan.
5. Bagaimana member melakukan pembelian.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk “PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA CV. PETRO”

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi tentang CV. PETRO.
2. Mempermudah pelangan mengetahui informasi produk peralatan survey dan detail produk serta belanja mudah dengan cara belanja *online*
3. Mempermudah pemilik toko untuk memberikan berbagai informasi diantaranya informasi tentang diskon dan perkembangan teknologi peralatan survey.
4. Memudahkan pemilik melihat pembelian, penjualan barang, dan laporan bulanan.
5. Mempermudah member untuk melakukan pembelian secara online.

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* pada CV. Petro ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Data yang diolah adalah : data produk, data kategori, data subkategori, data merk, data members, data kota, data provinsi, dan data ongkos kirim.
2. Proses

   Proses yang terdapat adalah proses pemesanan produk, proses pembayaran, pengelolaan data penggunaan sistem yang berupa prosedur tambah, edit, hapus dan cari data, pengelolaan pengiriman, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*dan gambar produk, pengelolaan retur, pengelolaan stokyaitu stok akan berkurang ketika member memesan produk, pengelolaan diskon untuk member yaitu pemberian diskon sepenuhnya diatur dengan kebijakan CV. Petro.
3. Konfirmasi Pemesanan akan langsung dilakukan sistem dengan mengirim *email*. Konfirmasi pembayaran akan diperiksa berdasarkan nomor transaksi.
4. Pembatalan Pesanan

   Pemesanan dapat dibatalkan oleh penjual apabila pembeli tidak mentransferkan sejumlah uang dalam waktu 1x24 jam dari pemesanan yang dilakukan oleh pembeli.
5. Pembayaran Barang

   Pembayaran barang dibagi menjadi 2 yaitu :

   a. Pembayaran secara *offline* (Transfer Bank, tunai, COD)
   b. Pembayaran secara *online* (Paypal)
6. Pengiriman Barang

   Pengiriman barang menggunakan produk jasa pengiriman dan biaya pesan ditanggung oleh pembeli.Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan layanan pengiriman JNE, TIKI dan REX-Indonesia

yang telah menyediakan layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman dan menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman.

7. Pembuatan Laporan untuk mencetak transaksi pembayaran melalui transfer bank dan pembayaran online.
8. Menyediakan integrasi dengan situs Social Network (Facebook, Twitter) sebagai sarana promosi.
9. Fasilitas Backup dan Restore Database dan Gambar untuk mengatasi data-data yang hilang.
10. Pelanggan *(member)*dapat melakukan retur barang bila barang yang diterima cacat/rusak sesuai dengan produk yang diinginkan paling lambat 3 hari setelah barang diterima.
11. *Features* (Frontend)

    Keluaran yang dihasilkan adalah pencarian produk, menampilkan produk berdasarkan nama, berdasarkan kategori, produk diskon, produk terbaru (*Newsest product),* produk terlaku, produk paling banyak dilihat (*Most View Product),* fasilitas pendaftaran *member*dan login *member, history* pemesanan, pengiriman informasi pemsanan melalui email ke pembeli, *zoom* gambar produk, *feature* kotak saran, Smart Recommendation System, mendukung *Search Engine Optimization* (SEO)
12. Keamanan *website* meliputi :
    a. IP yang digunakan pada *website*ini yaitu *IP-Dedicated.*
    b. Secure Socket Layer (SSL) digunakan untuk melindungi keamanan data serta mendukung protocol https.
    c. Username dan *password* digunakan untuk mengakses *website.*
13. Menyediakan layanan komunikasi atau *costumer service*melalui email, fasilitas Yahoo Messanger, situs jejaring social (facebook, twitter) dan telepon dan fax.
14. Tools yangdipakai dalam membangun aplikasi ini adalah bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya penelitian. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur.

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian. Proses ini dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan segala informasi untuk pembangunan aplikasi *E-commerce* bersumber dari *internet*.

   b. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Permasalahan yang diambil antara lain pengolahan data produk.

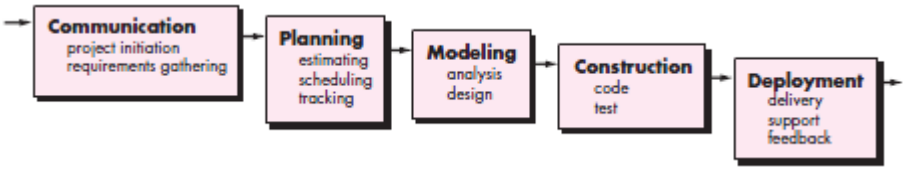
   c. Interview.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik toko.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Menurut *Roger S Pressman* teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*.[4]

   Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall (Gambar1.1) adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model Waterfall

a. Komunikasi (*communication*)

Pada tahap ini sebelum pelanggan bisa menganalisa, secara spesifik konsumen harus dikumpulkan melalui komunikasi, pelanggan mempunyai masalah yang mungkin dapat digunakan untuk solusi berbasis komputer.Komunikasi telah berjalan, tapi perjalanan dari komunikasi untuk mengerti selalu penuh dengan halangan. Komunikasi yang efektif adalah 1 aktifitas yang paling menantang yang akan dihadap. Di konteks ini membahas prinsip komunikasi yang berlaku bagi pelanggan, namun banyak prinsip berlaku sama untuk semua komunikasi yang terjadi dalam pembuatan *software*.

b. Rencana (*Planning*)

Pada tahap ini aktifitas komunikasi membantu menetapkan secara keseluruhan dan tujuan (subjek tentu saja berubah dengan berjalannya waktu) namun pengertian memahami tujuan ini dan objektivitas tidak sama seperti mendifisikan rencana untuk ke sana. Rencana aktivitas meliputi set manajemen dan dan pelatihan teknikal yang memungkinkan tim software untuk menentukan peta jalan saat melaju menuju adalah tujuan strategis dan tujuan taktis.

c. Model (*Modeling*)

Ditahap ini membuat model untuk mendapatkan pengertian entitas lebih aktual untuk membangun. Ketika entitas adalah pengertian fisik (bangunan, pesawat, mesin) dapat membangun model yang identik dalam bentuk yang berskala kecil.

d. Kontruksi (*Construction*)

Aktifitas kontruksi meliputi set dari coding dan testing tugas yang mengarah kepada opersional *software* harus siap untuk mengirim ke pelanggan atau user. Proses ini menekankan pada logika internal pada aplikasi, meyakinkan semua pernyataan telah diuji.

e. *Deployment*

Tahap terakhir yaitu deployment, terdiri dari delivery, support, dan feedback. Pada tahap ini, pengembang menyiapkan aplikasi yang menyediakan fungsi dan fitur yang bermanfaat. Pengembang aplikasi juga menyediakan dokumentasi untuk semua fitur dan fungsi. Pada tahap ini, pengembang aplikasi mendapatkan umpan balik pada aplikasinya yang berakhir pada perubahan atau update fungsi dan fitur dari aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah,metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab 2 terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum CV. Petro dan landasan teori.Tinjauan umum CV. Petro berisi tentang sejarah singkat CV. Petro, struktur organisasi, deskripsi tugas. Sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun sistus web *e-commerce* pada CV. Petro.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap*dengan tools yang digunakan yaitu ERD *(Entity Relation Diagram)* dan DFD *(Data Flow Diagram)*

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat desertai dengan hasil pengujian. Sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuihi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly.*

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran tentang keseluruhan dari sistem e-commerce pada CV. Petro guna perbaikan sistem yang telah dibuat.