

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Semakin berkembangnya globalisasi saat ini, banyak sekali peluang bisnis yang bisa dilakukan. Salah satu contohnya adalah wiraswasta yang banyak sekali dilakukan oleh kalangan muda maupun dewasa. Kegiatan ini biasa dilakukan di suatu tempat dengan adanya transaksi jual beli antara pembeli dan penjual yang terjadi secara langsung seperti Swalayan X. Swalayan ini memiliki beberapa Cabang di kota-kota besar di pulau Jawa. Swalayan X menjual berbagai kebutuhan sehari-hari dari mulai bahan makanan sampai peralatan rumah tangga. Transaksi yang terjadi di Swalayan X dilakukan ketika pembeli mendatangi Swalayan X lalu memilih barang yang akan di beli dan membawanya ke kasir untuk melakukan pembayaran.

Swalayan X dalam memasarkan produk dilakukan dengan cara membuka cabang-cabang perusahaan. Dalam memperluas cabang-cabang atau toko, Swalayan X memerlukan biaya yang besar. Sistem yang dijalankan oleh Swalayan X memerlukan jumlah sumber daya manusia (SDM) yang tidak sedikit, sehingga biaya yang harus dikeluarkan untuk karyawan yang bekerja di Swalayan X cukup banyak. Kemudian dalam menawarkan produk ke konsumen dilakukan oleh sales yang bekerja di Swalayan X, terkadang dengan sistem penawaran produk yang dilakukan oleh sales ini akan terjadi *lost selling*, hal ini terjadi karena kebanyakan sales tidak memberikan produk alternatif lain bagi konsumen.

Berdasarkan masalah – masalah yang ada di atas, Swalayan X memerlukan sistem *website e-commerce* yang berdasarkan *Customer Relationship Management (CRM)* dengan menggunakan sistem *cross selling* dan *up selling* dalam penjualan produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertera 1.1, ada beberapa rumusan masalah yang dapat diambil diantaranya :

1. Bagaimana membuat aplikasi website e-commerce untuk konsumen dalam melakukan transaksi secara *online*?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk Swalayan X dalam mengelola data pembelian dan penjualan barang secara *online*?
3. Bagaimana membuat aplikasi untuk Swalayan X dalam memantau *Trend* penjualan?
4. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola stok barang yang tersedia di Swalayan X?
5. Bagaimana membuat aplikasi website e-commerce yang bisa memaksimalkan keuntungan yang didapat bagi Swalayan X?

1.3 Tujuan Pembahasan

Untuk menjawab permasalahan diatas, maka tujuan pembuatan *website* adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *website e-commerce* yang dapat memberikan fasilitas untuk konsumen agar dapat melakukan transaksi secara online
2. Membuat aplikasi yang dapat mengelola data pembelian dan penjualan.
3. Membuat aplikasi *website* yang dapat memantau *Trend* penjualan berdasarkan periode tahun tertentu.
4. Membuat aplikasi *website* yang dapat menampilkan data barang yang sudah mencapai atau lebih kecil daripada stok yang minimal.
5. Membuat aplikasi website e-commerce yang berbasis *Customer Relationship Management* (CRM) dengan sistem *cross selling* dan *up selling*

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi *website* ini yaitu:

- Ruang Lingkup Perangkat Keras.

Minimum Perangkat Keras yang digunakan:

- *Processor* : Intel Pentium 4 2.0 GHz.
- RAM : 1 GB.
- *Harddisk* : 40 GB.
- *Mouse* dan *Keyboard*.

- Ruang Lingkup Perangkat Lunak.

Minimum Perangkat Lunak yang digunakan:

- *Microsoft Windows XP Service Pack 3* sebagai Sistem Operasi.
- *SQL SERVER 2008 R2* sebagai pengelola basis data.
- *Notepad++* untuk melakukan desain *website*.
- *Google Chrome, Firefox, Opera* untuk mengakses *website*.
- Bahasa pemrograman PHP.

- Ruang Lingkup Aplikasi

Berikut adalah Ruang Lingkup Aplikasi

- Website dapat diakses secara online.
- Aplikasi Website ini diuji coba menggunakan *browser "Google Chrome"*.
- Pengguna Website ini dibagi menjadi empat golongan yaitu : *Administrator, Staff Swalayan X, Staff Delivery* dan *Konsumen*.
- Website ini dibuat untuk Penjualan Barang di Swalayan X.
- Pengiriman Barang hanya bisa dikirimkan kepada pelanggan yang melakukan transaksi.
- Fitur-Fitur yang terkait:
 - ✓ Katalog Produk.

Katalog Produk berupa deksripsi barang yang ditawarkan oleh Swalayan X mulai dari harga normal, harga *promo*, deskripsi barang.

- ✓ Penjualan

Penjualan Barang *online* yang dilakukan oleh Swalayan X kepada konsumen.

✓ Pembelian

Pembelian barang yang dibeli oleh Swalayan X untuk dijual kepada konsumen secara *online*.

✓ *Trend* Penjualan Cabang

Memberikan informasi tentang produk atau kategori produk yang diambil dalam semua cabang dalam waktu tertentu, kemudian dilihat perkembangan produk tersebut.

✓ *Point* dan *Voucher*

Memberikan *Point* dan *Voucher* pada konsumen yang telah melakukan transaksi minimal sebesar yang telah ditentukan berlaku dengan kelipatannya, yang kemudian *Point* tersebut dapat ditukarkan dengan barang dan *voucher* dapat digunakan untuk berbelanja di transaksi berikutnya sesuai dengan minimal transaksi yang berlaku.

✓ Tampilan Khusus.

Tampilan khusus diberikan kepada konsumen yang *login* ketika hari ulang tahun, dan konsumen dapat mendapatkan *Point* bila konsumen melakukan konfirmasi.

✓ *Cross Selling*.

Memberikan rekomendasi produk yang didapatkan berdasarkan log transaksi yang pernah dilakukan oleh konsumen. Pemberian *Cross Selling* ini membuat agar konsumen menjadi loyal.

✓ *Up Selling*.

Menawarkan barang sejenis kepada konsumen agar konsumen dapat membeli barang yang dengan harga lebih tinggi agar perusahaan mendapatkan pemasukan yang lebih besar.

✓ *Share Facebook*.

Konsumen dapat memberikan informasi tentang produk kepada teman, kerabat atau saudaranya dengan menggunakan fitur *Share-Facebook*.

✓ *Event Base Marketing.*

Salah satu contoh *Marketing* adalah *Event Base Marketing*, *Event Base Marketing* akan memberikan *promo* berdasarkan *Event*, seperti *Promo* Lebaran, *Promo* Natal, *Promo* kenaikan kelas. Sistem akan memberikan informasi melewati *email* kepada konsumen yang bersangkutan. Contoh : *Promo* Lebaran, maka potensial nya Agama Islam.

✓ *Trace Pengiriman Barang.*

Fitur *Trace* Pengiriman Barang digunakan agar konsumen mengetahui status pengiriman barang, status pengiriman barang terdapat 3 Golongan yaitu : Sedang dikirim, Selesai, Belum dikirim.

✓ *Statistik Pengiriman.*

Terdapat fitur yang mengenerate secara otomatis Grafik statistik Pengiriman yang dilakukan oleh staff swalayan X dan juga Status Pengiriman Baik itu Selesai, Sedang di Kirim dan juga Belum di kirim.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam pembuatan *Website* Swalayan X digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui proses pembelajaran matakuliah yang diajarkan di Universitas Kristen Maranatha, dan data yang didapatkan di Swalayan X berupa penelitian dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data berupa buku, *website-website* di internet dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran pada data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dalam laporan tugas akhir akan dijabarkan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan penulisan, hipotesis, metode, teknik pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi web yang meliputi Proses Bisnis, Entity Relational *Diagram* (ERD), Data Flow Diagram (DFD), *Kamus Data*, *PSPEC* dan *User Interface Design* (UID).

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisikan hasil pengujian serta laporan dari kuisisioner yang diberikan pada lima belas orang responden.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.