

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam dunia bisnis. Para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi secara *online* melalui media internet kapan pun dan dimana pun dengan orang-orang di seluruh dunia, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

Toko Komputer Ekaria adalah sebuah toko komputer di Cianjur yang menjual computer baik *desktop* maupun *notebook* dan aksesoris computer. Toko Komputer Ekaria memiliki pelanggan baik dari Cianjur maupun dari luar Cianjur seperti Bandung dan Jakarta. Toko Komputer Ekaria sampai saat ini masih melakukan transaksi secara umum dimana pelanggan harus datang ke toko untuk melihat produk yang dijual dan melakukan transaksi di tempat. Hal tersebut akan memakan waktu dan biaya untuk pelanggan dari luar Cianjur. Selain itu, tingginya persaingan dalam bisnis penjualan komputer mendorong Toko Komputer Ekaria untuk memperluas pangsa pasar.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi *e-commerce* sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian secara *online* tanpa harus datang ke toko sehingga dapat menghemat waktu dan biaya. Dengan *e-commerce*, secara otomatis pangsa pasar penjualan komputer menjadi lebih luas karena dapat diakses oleh semua orang.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa pertanyaan, antara lain :

1. Bagaimana mengelola data pelanggan yang terdaftar dalam aplikasi *e-commerce*?
2. Bagaimana mengelola data produk yang dijual dan menampilkannya dalam katalog yang tersusun rapi dan dikelompokkan dalam beberapa kategori sehingga pelanggan dapat mencari produk yang diinginkan dengan nyaman?
3. Bagaimana sistem dapat menganalisis profil pelanggan sehingga dapat mempromosikan produk yang tepat kepada pelanggan?
4. Bagaimana sistem dapat membuat laporan hasil penjualan, keuntungan yang didapat dan menganalisis tingkat laku atau tidaknya suatu produk yang dijual?
5. Bagaimana membuat aplikasi penjualan untuk kasir toko sehingga stok barang dapat terkontrol dengan baik?
6. Bagaimana mengelola laporan data keuangan toko?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menerapkan aplikasi *e-commerce* yang dapat memenuhi kebutuhan Toko Komputer Ekaria yang meliputi:

1. Melakukan pengelolaan data pelanggan yang terdaftar dalam aplikasi *e-commerce*.
2. Melakukan pengelolaan data produk yang dijual dan menampilkannya dalam katalog yang tersusun rapi dan dikelompokkan dalam beberapa kategori sehingga pelanggan dapat mencari produk yang diinginkan dengan nyaman.
3. Menganalisis profil pelanggan sehingga dapat mempromosikan produk yang tepat kepada pelanggan.

4. Membuat laporan hasil penjualan, keuntungan yang didapat dan menganalisis tingkat laku atau tidaknya suatu produk yang dijual.
5. Membuat aplikasi penjualan untuk kasir toko sehingga stok barang dapat terkontrol dengan baik.
6. Melakukan pengelolaan laporan data keuangan toko.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (minimum):
 - a. Pentium 4 (2 GHz)
 - b. Ram DDR2 512 MB
 - c. Harddisk 40 GB
 - d. Koneksi internet
2. Perangkat lunak:
 - a. Pembuatan aplikasi *e-commerce* dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS5, Adobe Photoshop CS5, XAMPP, CodeIgniter Framework.
 - b. Pembuatan database dengan MySQL Server.
3. Aplikasi:
 - a. Aplikasi yang dihasilkan berbasis web.
 - b. Aplikasi ini dibuat dengan studi kasus Toko Komputer Ekaria.
 - c. Aplikasi ini dibagi menjadi dua, yaitu aplikasi *e-commerce* untuk pelanggan yang akan melakukan belanja *online* dan aplikasi *desktop* untuk admin dan staf mengatur data master, pembelian, dan penjualan.
 - d. Sistem dapat mengelola data pelanggan sehingga akan dibedakan mana yang sudah terdaftar dan yang tidak terdaftar (*guest*). Hanya pelanggan yang telah terdaftar yang dapat melakukan belanja secara *online*.

- e. Produk-produk yang dijual akan ditampilkan dalam sebuah katalog dengan pembagian kategori yang jelas.
- f. Pelanggan dapat melihat informasi produk secara detail beserta dengan foto atau gambar produk.
- g. Terdapat fitur *advanced search* yang membantu pelanggan dalam melakukan pencarian produk berdasarkan kategori, merek, spesifikasi, dan kisaran harga yang diinginkan.
- h. Setiap barang yang akan dibeli dapat dimasukkan ke dalam *shopping cart* sehingga pelanggan dapat membeli banyak barang sekaligus.
- i. Pelanggan dapat membandingkan suatu produk dengan produk lainnya sehingga dapat memilih barang mana yang lebih bagus dan menarik.
- j. Sistem dapat menganalisis profil dan *history* pembelian pelanggan dengan menggunakan algoritma *Collaborative Filtering* sehingga dapat mempromosikan produk yang tepat pada pelanggan.
- k. Sistem dapat memberikan rekomendasi produk untuk pelanggan, produk baru, dan produk yang paling sering dibeli.
- l. Sistem dapat membuat laporan hasil penjualan, keuntungan yang didapat dan menganalisis tingkat laku atau tidaknya suatu produk yang dijual.

1.5. Sumber Data

Sumber data dalam pembuat aplikasi web ini didapat dari Toko Komputer Ekaria, studi kepustakaan, serta pencarian informasi di internet yang mendukung dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini.

1.6. Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam pembuatan aplikasi perpustakaan dalam bentuk DFD, flow chart, ERD, UI.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian system serta testing akan diuji dan dilakukan

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dan saran-saran untuk keperluan pengembangan aplikasi kelak.