

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan teknologi saat ini, media internet telah menjadi kebutuhan masyarakat umum, terutama bagi kalangan pelajar, mahasiswa, dan perkantoran. Internet saat ini telah menjadi sarana dalam transaksi jual beli suatu barang (produk). Disamping itu, tidak sedikit para konsumen mempercayakan daya belinya melalui media internet. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya situs-situs *e-commerce* yang beredar di internet. Trend ini juga membuktikan bahwa banyak perusahaan yang merasa terdongkrak profitnya melalui situs-situs *e-commerce* tersebut.

Saat ini aplikasi-aplikasi *e-commerce* memenuhi kebutuhan perusahaan semata-mata hanya dengan sistem penjualan. Namun seiring meningkatnya kebutuhan, pihak perusahaan perlu menunjukkan kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan pihak konsumen. Salah satunya dengan sistem penanganan *inventory*. Tentunya sistem penanganan *inventory* dapat menjadi suatu nilai tambah bagi aplikasi *e-commerce* untuk memberikan informasi yang lebih informatif bagi *customer*-nya mengenai ketersediaan barang.

Aplikasi *e-commerce* pada umumnya juga tidak dapat memberikan rincian mengenai penjualan barang. Aplikasi tersebut tidak dapat menginformasikan profit yang dihasilkan suatu perusahaan melalui penjualan. Dengan demikian perusahaan juga tidak dapat menentukan *inventory* apa saja yang dibutuhkan untuk lebih mendongkrak profit perusahaan tersebut. Oleh karena itu, selain penanganan *inventory*, tentunya dibutuhkan sistem *accounting* yang dapat menginformasikan laporan penjualan kepada perusahaan.

Selain itu ada beberapa hal yang dapat memicu aspek penjualan produk dalam suatu aplikasi *e-commerce*. *Cross-selling* merupakan cara atau metode yang digunakan dalam menjual produk-produk ataupun jasa-jasa lain yang berhubungan dengan produk atau jasa tertentu. Salah satu

bentuk *cross-selling* adalah rekomendasi produk untuk suatu customer dilihat dari data produk-produk yang telah dibeli oleh customer lainnya bersamaan dengan produk yang dilihat atau dipilih oleh customer tersebut. Selain *cross-selling*, ada beberapa hal yang dapat meningkatkan aspek penjualan produk, seperti penilaian terhadap suatu produk dan pembahasan (penjelasan) suatu produk dari customer-customer lainnya.

Tentunya hal-hal yang diuraikan diatas menjadi sangat menarik mengingat hingga saat ini belum banyak aplikasi yang mencakup kebutuhan dan fungsionalitas tersebut. Dengan demikian apabila penggabungan fungsionalitas dilakukan sedemikian rupa sehingga menarik, kreatif, dan berguna, tentunya akan menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai tambah tersendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengembangan perangkat lunak ini tentunya ada beberapa permasalahan-permasalahan utama yang perlu diutarakan. Berikut ini adalah permasalahan-permasalahan yang terjadi :

1. Bagaimana cara untuk memudahkan produsen dalam menyampaikan produk-produk yang ditawarkan kepada *customer*-nya dengan baik?
2. Bagaimana cara agar *customer* tidak lagi merasa kesulitan dalam mencari produk yang dibutuhkan berdasarkan kriteria tertentu?
3. Bagaimana cara untuk membantu *customer* dalam memilih dan memesan barang tanpa harus bertemu dengan pihak penjual?
4. Bagaimana cara melakukan pendataan *inventory* sehingga pihak produsen maupun *customer* memiliki informasi yang jelas terhadap stok suatu barang?
5. Bagaimana cara menampilkan produk-produk *cross-selling*?
6. Bagaimana cara menampilkan penilaian dan pendapat *customer* lainnya terhadap suatu produk?
7. Bagaimana cara membantu pihak produsen dalam melakukan pendataan penjualan dalam bentuk sistem akuntansi sederhana?
8. Bagaimana cara *customer* dalam bertransaksi dengan pihak penjual?

1.3 Tujuan Pembahasan

Pengembangan ***Aplikasi Retail Penjualan Produk yang Terintegrasi dengan Sistem Inventory dan Accounting*** yang direncanakan adalah suatu media jual beli elektronik yang terintegrasi dengan manajemen stok dan akuntansi, sehingga pihak produsen dapat mengelola penjualan produknya dengan baik dan dapat menunjukkan kemampuan penjualan produknya. Berikut adalah tujuan dari pengembangannya :

1. Memfasilitasi suatu media yang dapat memudahkan produsen dalam menyampaikan produk-produk yang ditawarkannya kepada *customer*, sehingga *customer* dapat melihat produk beserta detail yang ditawarkan oleh produsen dengan jelas.
2. Fasilitas yang disediakan mampu mengkategorikan produk-produk yang dilakukan oleh suatu produsen sesuai dengan kehendaknya, sehingga *customer* dapat dengan mudah memilih kategori produk yang diminatinya.
3. Fasilitas yang disediakan dapat menjadi jembatan antara *customer* dan produsen dalam melakukan transaksi jual beli. *Customer* dapat memilih produk yang dikehendaknya untuk kemudian melakukan pemesanan produk sesuai dengan stok yang tersedia.
4. Fasilitas yang disediakan mampu menambahkan stok dari produk yang dijual, serta dapat menginformasikan stoknya kepada *customer*. Dengan demikian *customer* akan mengetahui kemampuan perusahaan terhadap produk yang diminatinya. Selain itu stok produk juga dapat secara otomatis berkurang setiap kali *customer* melakukan pemesanan barang.
5. Fasilitas yang disediakan mampu menampilkan produk-produk *cross-selling*. Pihak produsen dapat meningkatkan aspek penjualan produknya dengan cara memberi rekomendasi produk-produk kepada *customer*-nya.
6. Fasilitas yang disediakan mampu menyimpan dan menampilkan

penilaian maupun pendapat *customer* terhadap suatu produk untuk menjadi acuan bagi *customer* lainnya yang akan membeli produk tersebut.

7. Fasilitas yang disediakan mampu mendata pemasukan yang dihasilkan dari setiap penjualan barang, untuk kemudian diolah menjadi sebuah informasi akuntansi dalam periode yang ditentukan. Dengan demikian pihak produsen dapat menghitung dan mengamati profit yang didapatkannya.
8. Fasilitas yang disediakan mampu menjadi jembatan transaksi bagi customer untuk menginformasikan pembayaran yang telah dilakukan kepada pihak penjual.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam proses pengembangan tentunya ada hal-hal yang harus dibatasi, agar proses pengembangan dan pelaksanaan dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan lingkungannya. Berikut ini adalah ruang lingkup pengembangan aplikasi :

1. Menangani manajemen penawaran produk (tambah, ubah, hapus produk) beserta detail dari produk tersebut (foto, harga, detail, potongan). Termasuk dapat menentukan jenis produk seperti *top product* dan *special promo*.
2. Menangani manajemen pengkategorian produk (tambah, ubah, hapus kategori) beserta penentuan kategori suatu produk.
3. Menangani manajemen pemesanan produk yang direalisasikan dalam bentuk keranjang belanja atau lebih dikenal dengan nama *shopping cart*. *Customer* dapat memilih produk dan memasukkannya ke dalam *shopping cart* serta merubah jumlah pembelian tiap produknya sesuai dengan stok yang tersedia.
4. Menangani manajemen desain atau tampilan dari *website* penjualan. Pihak produsen dapat mengganti gambar-gambar statis seperti *background*, gambar-gambar pembatas, gambar *header* dan *footer*.

5. Menangani manajemen *inventory* seperti penambahan dan pengurangan stok suatu produk. Pihak produsen dapat menambahkan stok per tanggal penambahannya, selain itu pengurangan stok juga dapat ditentukan dari stok per tanggal tertentu.
6. Aplikasi yang dikembangkan dapat secara otomatis menampilkan rekomendasi produk bagi suatu *customer*. Hal ini dilakukan dengan cara melihat data pembelian yang dilakukan oleh *customer* lainnya terhadap produk yang sama.
7. Pihak *customer* dapat memberi penilaian dan ulasan terhadap suatu produk.
8. Menangani manajemen akuntansi terhadap penjualan produk-produk.
9. Menangani konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh customer. Hal ini dilakukan dengan cara menandai order yang telah dikonfirmasi dan mengirimkan email kepada admin, lalu admin mengecek kebenaran pembayaran yang dilakukan customer secara manual.

1.5 Sumber Data

Berikut ini adalah sumber-sumber informasi yang dipilih untuk menjadi acuan dalam proses pengerjaan aplikasi :

1. <http://api.rubyonrails.org>
2. <http://railscasts.com>
3. <http://pullmonkey.com>
4. Alameda, Eldon (2008). *Foundation Rails 2*. United States of America : friendsof.
5. Griffiths, David (2009). *Head First Rails*.
6. <http://github.com>

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan laporan tugas akhir ini akan disajikan dalam bentuk format laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pembuatan perangkat lunak, rumusan masalah, tujuan, dan ruang lingkup kajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai kajian teori dan konsep dasar yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan mengenai proses–proses yang akan memunculkan *requirement* perangkat lunak, serta desain-desain arsitektur aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan realisasi hasil yang diperoleh dari tahap perancangan berupa *screen shots* dari perangkat lunak yang telah dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini mengimplementasikan pengetesan atau pengujian aplikasi yang telah dibuat serta penjelasan dari hasil yang diharapkan dan *screen shot* hasil penelitian.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir yang dikerjakan serta saran-saran yang berguna untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber-sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam pembuatan perangkat lunak.

LAMPIRAN

Berisi dokumen-dokumen kelengkapan laporan tugas akhir ini.