

# BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 ini merupakan pendahuluan dari pembahasan Tugas Akhir ini, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

## 1.1 Latar Belakang Masalah

*E-commerce* adalah teknologi yang memungkinkan pebisnis untuk memasarkan dan menjual barangnya melalui internet pada pelanggan domestik maupun luar negeri. Pengguna internet dalam negeri Indonesia saja sudah mencapai lebih dari 30 juta orang menurut sumber [www.detik.com](http://www.detik.com). Ukuran pasar yang sangat besar dan dapat dikatakan jenis barang yang dapat dijual pun sangat banyak.

Walau demikian, penjualan melalui *e-commerce* yang telah melaju sedemikian pesatnya mulai mengalami penurunan. Salah satu faktornya adalah karena kurangnya relationship dengan *customer*, yang merupakan aset sangat berharga bagi bisnis untuk jangka panjang. Untuk tetap membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan, sekarang ada teknologi *Customer Relationship Management* (CRM) yang memanfaatkan data *customer* untuk menyediakan pelayanan yang memuaskan.

Ultimay adalah sebuah toko yang melakukan penjualan *T-Shirt* secara *offline* di tokonya, mereka telah memiliki sebuah *website* dengan desain yang masih sederhana dan hanya menggunakan *wordpress* untuk mempromosikan produk mereka. Diharapkan, dengan mengadopsi teknologi *e-commerce* ini, *website* mereka tidak hanya sekadar menjadi media promosi saja, tetapi juga dapat menjadi media transaksi penjualan secara *online* serta dapat memfasilitasi para *designer* yang ingin menitipkan karyanya. Selain itu, untuk menjaga hubungan baik dengan *customer*, ditambahkan sisi CRM dimana *customer* akan diberikan informasi mengenai produk-produk terbaru, promosi tertentu. maupun produk sejenis yang mungkin saja diminati oleh calon pembeli tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah hasil identifikasi masalah pada observasi dan pengumpulan data awal :

1. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* untuk mengelola data penjualan T-shirt?
2. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan?
3. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* untuk menghasilkan laporan transaksi penjualan dengan periode tertentu?
4. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi para designer yang ingin men-*submit* karyanya untuk dititipkan?
5. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengirim informasi dan promosi kepada pembeli baik melalui *email*?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang hendak dicapai dalam tugas akhir ini adalah:

1. Menerapkan metode yang dapat digunakan dalam membuat sebuah aplikasi *e-commerce*.
2. Mengetahui dan menerapkan konsep CRM (*Customer Relationship Management*) ke dalam sebuah aplikasi *e-commerce*.
3. Membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan dengan periode tertentu.
4. Membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi para *designer* yang ingin men-*submit* karyanya untuk dititipjualkan.
5. Membuat aplikasi yang dapat mengirim informasi-informasi tertentu melalui *email* kepada para pembeli.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini merupakan ruang lingkup dari pembuatan aplikasi untuk tugas akhir ini :

- Perangkat keras

Berikut ini merupakan perangkat keras yang digunakan penulis dalam mengembangkan pembuatan aplikasi ini :

1. Komputer

- a) Processor Intel Pentium Core I3
- b) Memory DDR 3 4GB
- c) Harddisk 250GB
- d) Keyboard + Mouse

2. Perangkat Nirkabel

- a) Segala komputer *administrator* memiliki kemampuan koneksi internet.
- b) Pengujian dengan menggunakan komputer pengembang.

- Perangkat lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis dalam mengembangkan aplikasi ini adalah :

- a) Sistem Operasi : Ubuntu 14.02
- b) Sistem Basis Data : *MySQL*
- c) Bahasa Scripting: PHP dengan *framework* Laravel
- d) Editor Pemrograman : Sublime Text 3
- e) Ajax Framework : JQuery
- f) E-mail Gateway : PHP *built in*

- Batasan Aplikasi

Aplikasi yang akan dihasilkan penulis adalah *Website* berbasis *E-commerce* lengkap dengan fitur-fitur sebagai berikut :

1. Manajemen Data (*Insert, Update, dan Delete*) pada modul :
  - a) Master (*User, Design, Category, dll*)
  - b) Manajemen Data Transaksi (*Titipan, Penjualan*)
2. Laporan
  - a) Laporan Keuangan
  - b) Laporan *Stock*
  - c) Laporan Pendapatan Bulanan/Periodik
3. *Email Gateway*
4. Fitur Shopping Cart, Search Box
5. Login member, Shipping
6. Customize, memungkinkan *Customer* untuk mengirimkan sendiri design yang diinginkan untuk dijadikan *T-shirt*
7. Pembayaran, konfirmasi pembayaran lewat *e-mail*
8. CRM, berupa *upselling* dan *cross selling*, serta informasi promosi, maupun kegiatan untuk menjaga hubungan dengan pelanggan melalui *email*

Aplikasi yang dihasilkan diimplementasikan untuk penjualan secara *online* dan tidak menangani pembelian di toko.

## 1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang digunakan dalam penyusunan laporan ini berasal dari website *ultimay.com* dan arsip internalnya.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penyusunan laporan ini berasal dari buku, *e-book*, serta dokumen internal yang berasal dari arsip internal klinik estetik baik dalam bentuk *hardcopy*, maupun *softcopy*.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini merupakan intisari dari setiap bab dalam laporan Tugas Akhir ini :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 membahas mengenai latar belakang pengambilan topik ini, rumusan masalah yaitu intisari masalah yang ingin penulis pecahkan/pelajari. Kemudian tujuan pembahasan yang merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi. Bab ini juga berisi ruang lingkup kajian yang akan menjelaskan hal-hal yang dibuat/diimplementasi oleh penulis. Juga dijelaskan sumber data yang digunakan penulis serta sistematika penyajian dari tiap bab.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori yang penunjang yang digunakan ketika membuat aplikasi *e-Commerce* untuk penjualan T-shirt *Online* ini.

### **BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Dalam bab Analisis dan Desain berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan, desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisi sekumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

### **BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat (*whitebox testing*) dan laporan dari kuesioner (*blackbox testing*).

## **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yaitu pengetahuan yang didapat penulis setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan pembuktian atau pengetahuan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan karya ilmiah ini.