

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *E-Commerce* Indonesia dapat menjadi sesuatu yang menjanjikan. Hal ini diakibatkan oleh beberapa factor, diantaranya jumlah pengguna internet yang kian bertambah. Perkembangan situs *E-Commerce* di Indonesia sendiri telah ada sejak tahun 1966, dengan berdirinya Dyviacom Intrabumi atau D-Net sebagai perintis transaksi online. Toko Sepatu Atari sebagai sebuah perusahaan yang bergerak dalam penjualan sepatu masih belum mengembangkan potensi bisnisnya dengan maksimal karena belum menerapkan *E-Commerce*. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* dapat membantu dalam pemecahan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli, dapat menghemat waktu, menghubungkan jarak yang terbilang jauh.

Berdasarkan pertimbangan diatas, Toko Sepatu Atari perlu menerapkan *E-Commerce* dalam proses bisnisnya. *E-Commerce* dapat mengelola aktivitas dari mulai proses pencatatan data barang, pembelian barang dari *supplier*, penjualan barang, retur pembelian dari *supplier*, serta pembuatan laporan, dan juga dapat memasarkan barang dengan jangkauan yang lebih luas dari sebelumnya. Namun dalam pembelian barang dari *supplier* juga memerlukan sebuah metode pemilihan *supplier* terbaik agar proses bisnis berjalan lebih baik. Oleh karena itu Toko Sepatu Atari juga membutuhkan metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP) untuk membantu dalam pemilihan *supplier* terbaik.

Dengan adanya *E-Commerce* dan metode AHP tersebut, diharapkan proses penjualan, pembelian, retur pembelian, dan penyimpanan data yang terjadi di Toko Sepatu Atari dapat berjalan lebih cepat dan terstruktur dengan baik serta meningkatkan minat para pelanggan untuk membeli barang yang ada meskipun terhalang oleh jarak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah – masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan bisnis Toko Sepatu Atari?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem untuk transaksi pembelian, penjualan, dan retur untuk Toko Sepatu Atari?
3. Bagaimana merancang dan membuat sistem mengolah data untuk menghasilkan laporan pembelian, penjualan, dan retur untuk Toko Sepatu Atari?
4. Bagaimana menentukan *Supplier* terbaik bagi Toko Sepatu Atari?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat diambil tujuannya antara lain :

1. Merancang dan membuat situs *E-Commerce* untuk Toko Sepatu Atari.
2. Merancang dan membuat sistem transaksi pembelian, penjualan, dan retur.
3. Membuat sistem untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan laporan-laporan bagi Toko Sepatu Atari.
4. Menerapkan Metode *Analytic Hirarchi Process* (AHP) pada sistem transaksi pembelian.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Batasan Perangkat Lunak

Ruang Lingkup yang terdapat dalam Software adalah:

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
2. Basis Data : XAMPP, MySQL
3. Bahasa Scripting : PHP

1.4.2 Batasan Perangkat Keras

1. Microsoft Windows 7 Ultimate
2. Spesifikasi Optimum Minimum Memory DDR 512 MB
3. Spesifikasi Optimum Minimum Harddisk 40 Gb
4. Keyboard and Mouse
5. Monitor

1.4.3 Batasan Aplikasi

- Hak akses : Super Admin, Admin, Customer
- Super Admin : Mengakses keseluruhan data yang ada pada bagian admin, baik itu menambah mengurangi atau menghapus.
- Admin : Mengakses keseluruhan data kecuali data admin, dan dapat menambah mengurangi atau menghapus data.
- Customer : Mengakses situs *E-Commerce* untuk melakukan transaksi pembelian, dan memberikan *feedback*.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari :

1. Primer

Data-data primer diperoleh dari dokumen-dokumen dari pihak yang terkait

2. Sekunder

Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Kerja Praktek.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi tentang penjelasan analisis suatu keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang penjelasan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan User Interface Design yang sudah dibuat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang penjelasan rencana pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat.

