

BAB 1

PENDAHULUAN

Di dalam Bab 1 ini akan dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang

E-Commerce atau perdagangan online sudah menjadi sesuatu yang normal di kehidupan manusia sekarang ini, banyak orang yang membeli barang langsung dari *website* tanpa harus bergerak sedikit pun, *e-commerce* menggunakan perantara internet untuk melakukan bisnis atau transaksi jual beli barang, jasa, iklan, dan masih banyak lagi. Berikut beberapa keunggulan *e-commerce* dibandingkan dengan perdagangan konvensional yang masih menggunakan perantara toko fisik, kendaraan atau lainnya :

1. Hemat, tanpa keharusan memiliki toko fisik untuk berjualan, maka tidak ada biaya sewa toko, biaya pegawai, biaya bensin untuk kendaraan.
2. Menjangkau *customer* atau pelanggan lebih luas dengan internet, bahkan sampai ke luar negeri, iklan pun tidak terbatas hanya di satu kota saja.
3. Cepat, transaksi melalui internet berjalan sangat cepat tanpa adanya keterlambatan sehingga memungkinkan pendapatan yang lebih besar.

Dengan keunggulan tersebut, orang-orang melihat internet sebagai tempat penjualan, iklan, penawaran, dan masih banyak lagi.

Di kota Bandung ini banyak transaksi jual beli yang sudah melalui internet baik barang, jasa, penawaran kerja, dan lain-lain, tetapi beberapa bisnis masih menggunakan cara konvensional, seperti tempat *laundry* atau pencucian pakaian dan isi ulang air minum 'Queen Cling & King Water', dengan bisnis yang hanya menjangkau orang-orang di wilayah yang sangat terbatas, maka diperlukan ekspansi melalui internet untuk menjangkau lebih luas lagi dan dapat memperluas bisnis tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar bisnis *laundry* dan isi ulang air minum ‘Queen Cling & King Water’ menjangkau masyarakat lebih luas lagi lewat internet ?
2. Bagaimana cara mempermudah transaksi penjualan jasa *laundry* dan isi ulang air minum ?
3. Bagaimana cara melihat dan menghasilkan laporan transaksi bulanan?
4. Bagaimana cara menerapkan CRM dalam bisnis *laundry* dan isi ulang air minum ini?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi web *e-commerce* berbasis PHP untuk ‘Queen Cling & King Water’.
2. Memudahkan pembeli jasa, dengan aplikasi *e-commerce* maka pembeli jasa dapat memilih membayar saat kedatangan kurir yang akan mengambil barang berupa pakaian atau botol air minum dari pelanggan, atau sesudah pakaian dicuci atau botol air minum diisi ulang dan diantar kembali kepada pemesan jasa, dengan ini maka masyarakat dapat membeli jasa yang ditawarkan melalui internet tanpa harus datang ke tempat.
3. Pembuatan laporan bulanan dengan aplikasi *e-commerce*, maka pemilik bisnis dapat melihat dan mengeluarkan laporan transaksi bulanan dengan rapi dan lengkap .
4. Agar hubungan dengan *customer* berjalan lancar maka dibuat sistem bonus atau hadiah bagi pembeli jasa dan juga kotak kritik dan saran untuk menarik minat pelanggan untuk kembali dan juga membawa pelanggan lainnya melalui mulut ke mulut.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup kajian dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah :

1. Aplikasi ini menampilkan jasa yang ditawarkan oleh ‘Queen Cling & King Water’, yaitu jasa pencucian pakaian dan isi ulang air minum.
2. Aplikasi ini memiliki tiga *user*, yaitu administrator, kurir, dan pelanggan.
3. Aplikasi ini memiliki *sign up* dan *sign in* bagi pelanggan dan *sign in* bagi administrator dan kurir, alamat *email* yang ditulis pelanggan saat *sign up* akan digunakan untuk *sign in* atau masuk dan memberitahu status transaksi.
4. Aplikasi ini memberikan pilihan pembayaran bagi pelanggan yang memesan jasa, yaitu saat kurir datang untuk mengambil barang, atau saat barang diantar kembali kepada pelanggan.
5. Aplikasi ini menerapkan batas cakupan wilayah jasa atau *service* dengan memberikan pelanggan informasi dan pilihan daftar wilayah tempat dimana pelanggan tinggal saat pelanggan *sign up* berdasarkan *point of interest* seperti perumahan, wilayah, kecamatan atau kelurahan.
6. Aplikasi ini menerapkan CRM dengan memiliki kotak kritik dan saran di setiap transaksi yang sudah selesai dan pelanggan dapat memberikan pendapat atau masukan yang membangun kepada ‘Queen Cling & King Water’ dan juga menerapkan bonus berupa diskon sebanyak x (tidak tetap) rupiah, yang dapat dipakai langsung atau disimpan untuk dipakai lain waktu setelah pembeli jasa memiliki total transaksi x (tidak tetap) rupiah, lalu *email gateway*, yang memberitahu status pesanan pelanggan lewat email.
7. Aplikasi ini dapat mencetak laporan transaksi penjualan jasa antara jangka waktu tertentu.
8. Aplikasi berbasis web yang dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, MySQL sebagai *database* yang menangani penyimpanan data-data, dan Apache sebagai *web server*.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk melaksanakan tugas akhir ini sebagai berikut :

1.5.1 Primer

Sumber data primer didapatkan dari :

1. Buku.
2. *E-Book*.
3. Bahan kuliah terdahulu.
4. Video dan artikel tutorial dan pelajaran dari internet.

1.5.2 Sekunder

Sumber data sekunder didapatkan dari :

1. Berkonsultasi kepada dosen.
2. Berkonsultasi kepada teman.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian pada skripsi ini terdiri dari lima bab utama, isi pembahasan dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab satu menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab dua merupakan kajian teori-teori yang menjelaskan dan mendukung dalam pembangunan aplikasi web *e-commerce* ini, seperti pengertian internet, *e-commerce*, MySQL, dan teori-teori lainnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab tiga berisi proses bisnis, *flowchart*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), ERD ke Tabel, UML (*Unified Modeling Language*), rancangan desain antarmuka aplikasi web *e-commerce* bagi administrator dan juga pelanggan.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab empat menjelaskan implementasi aplikasi *e-commerce* ini bagi administrator dan pelanggan, dan juga dokumentasi isi dari aplikasi yang berjalan dari segi antarmuka administrator dan pelanggan dengan *screenshot*.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab lima menjelaskan pengujian aplikasi *e-commerce* yang sudah dibangun, pengujian fungsi-fungsi dan lain-lain.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab enam, bab terakhir ini berisi kesimpulan yang didapat dari keseluruhan tugas akhir ini dan saran untuk aplikasi yang sudah dibangun.

