

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini, berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*E-commerce* merupakan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran, dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. Karena *e-commerce* merupakan sebuah sistem yang bersifat *online*, sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke toko jika ingin membeli barang. Penjual pun tidak perlu repot-repot membagikan brosur atau selebaran memasarkan produknya kepada masyarakat. Saat ini hampir semua orang yang mempunyai usaha mengandalkan *e-commerce* dalam melakukan transaksi jual beli. Tetapi banyak orang yang kesulitan dalam membuat situs *e-commerce*.

Saat ini sudah banyak toko sepatu yang mengimplementasikan *e-commerce* dalam sistemnya. Toko B merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam sepatu olahraga untuk pria dan wanita. Selama ini proses penjualan dan pengecekan *stock* barang pada Toko B masih dicatat secara manual oleh pegawai toko. Toko B mengalami kendala dalam proses penjualan karena *stock* barang yang tidak terperinci. Kendala tersebut yaitu banyak pelanggan yang membatalkan pembelian karena ternyata *stock* barangnya tidak sesuai atau ternyata sudah habis. Selain itu juga Toko B kesulitan dalam memiliki pelanggan setia karena tidak dapat memberikan saran kepada pelanggan. Toko B juga sempat melakukan *stock* opname dan terjadi selisih antara *stock* opname dan catatan pembukuan. Setelah ditelusuri, ternyata terjadi kecurangan yang dilakukan oleh pegawai yaitu menjual sepatu secara diam-diam dengan harga yang lebih murah.

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, Toko B ingin menerapkan sistem *e-commerce* dalam proses penjualannya. Dengan adanya sistem ini, toko B dapat selalu mengupdate *stock* barang sehingga pelanggan dapat membeli tanpa perlu menunggu konfirmasi stok barang yang tersedia dari pihak toko. Sistem dapat menganalisis transaksi sehingga dapat memberikan rekomendasi kepada pelanggan dalam proses pembelian berikutnya. Selain itu juga akan ada pemberitahuan setiap

ada *stock* barang yang hampir habis sehingga Toko B tidak akan kehabisan *stock* barang. Pelanggan dapat melihat produk-produk yang dijual Toko B dengan mudah secara *online* serta melakukan pembayaran secara *online* dengan aman. Selain itu juga dengan adanya *stock* barang pada sistem, Toko Sepatu B tidak akan dicurangi oleh pegawai yang menjual sepatu secara diam-diam kepada pelanggan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan pada bagian 1.1, maka dapat didapatkan beberapa rumusan masalah yang meliputi :

1. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat memantau proses penjualan sepatu dan dapat memberikan saran dalam penjualan kepada pelanggan sehingga terjadi hubungan yang baik?
2. Bagaimana cara mengatasi kendala pelanggan yang membatalkan pembelian karena ternyata *stock* barang tidak tersedia atau sudah habis?
3. Bagaimana cara mencegah kecurangan yang dilakukan oleh pegawai?
4. Bagaimana cara membuat sistem penjualan yang bisa digunakan secara *online* oleh pelanggan?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2, maka tujuan pembahasannya yaitu :

1. Akan dibuatkan sebuah sistem untuk proses penjualan sepatu Toko B yang memiliki *report* agar dapat memantau proses penjualan serta dapat menganalisis transaksi sehingga mengetahui apa yang disukai pelanggan dan dapat memberikan saran kepada pelanggan untuk transaksi berikutnya.
2. *Stock* barang yang tersedia selalu di update pada sistem sehingga pelanggan tidak perlu menunggu konfirmasi *stock* barang dan tidak perlu takut *stock* barang tersebut sudah habis.
3. Terdapat jumlah *stock* barang dari setiap jenis sepatu sehingga pegawai tidak dapat menjualnya secara diam-diam kepada pelanggan.
4. Sistem dibuat terintegrasi dengan penjualan dan pembayaran secara *online*. Sehingga pelanggan dapat melakukan pembayaran secara *online*

dengan mudah dan aman. Selain itu juga pelanggan dapat melakukan proses pembelian sepatu dengan mudah dan cepat.

#### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan Perangkat Keras Aplikasi Seminar Tugas Akhir dalam membuat situs *e-commerce* untuk Toko B adalah :

1. Processor Intel Quad Core
2. RAM 2GB
3. Hard Disk Drive 250 GB
4. Koneksi internet

Batasan perangkat lunak dalam membuat situs *e-commerce* untuk Toko Sepatu B adalah :

1. Bahasa pemrograman menggunakan *PHP*.
2. Sistem basis data menggunakan *MySQL*.
3. Membuat program menggunakan software *NetBeans*.

Batasan aplikasi dibuat berdasarkan pengguna aplikasi tersebut yang meliputi admin, pelanggan, dan pemilik.

1. Admin

Admin ini memiliki hak akses dalam proses transaksi penjualan.

2. Pelanggan

Pelanggan memiliki hak akses dalam mengubah informasi pelanggan, pembelian produk, dan proses pembayaran. Pelanggan juga dapat menerima email dari Toko Sepatu B yang berisi pemberitahuan saat ada promo menarik lainnya.

3. Pemilik

Pemilik dapat memiliki semua hak akses dan dapat melihat semua report yang terdapat dalam sistem.

#### 1.5 Sumber Data

Sumber data primer didapat dari observasi yang dilakukan terhadap pihak Toko B. Sedangkan sumber data sekunder didapat dari pencarian informasi melalui internet dan mengunjungi website atau blog yang membahas tentang *e-commerce*.

## **1.6 Sistematika Penyajian**

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, metodologi, serta pembahasan dari proyek Seminar Tugas Akhir ini.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori-teori penunjang dari masalah yang dibahas untuk memecahkan masalah dan menguji solusi beserta ulasan teknologi yang digunakan.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi yang meliputi Proses Bisnis, Entity Relationship Diagram (ERD), UML, User Interface design (UID).

### **BAB 4 IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi implementasi ERD menjadi basis data, implementasi jaringan, serta kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat.

### **BAB 5 PENGUJIAN**

Bab ini berisi ulasan mengenai pengujian seluruh fungsi dari proyek yang dibuat. Pengujian ini bersifat black box testing atau white box testing.

### **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi simpulan dan saran yang didapatkan setelah dilakukan pengujian agar dapat mengembangkan karya ilmiah ini.