

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi dan teknologi komputer berkembang pesat sejalan dengan banyaknya kebutuhan. Saat ini, belanja dalam jaringan sedang diminati oleh masyarakat. Belanja dalam jaringan saat ini dapat membantu konsumen untuk mendapatkan barang kebutuhannya dan juga memberikan perluasan jangkauan bisnis kepada para penjual. Melihat perkembangan bisnis dalam jaringan tersebut F24Airsoft ingin memperluas penjualan dan pemasaran melalui situs web dalam jaringan.

F24Airsoft merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam airsoft gun beserta perlengkapannya. Dengan banyaknya barang yang dijual maka hal ini tentunya membutuhkan pengelolaan data penjualan barang kepada pelanggan, dan pengelolaan data keuangan yang baik. Pada F24Airsoft pencatatan data barang, data transaksi pembelian dan data transaksi penjualan masih dilakukan dengan cara manual dan belum terintegrasi satu dengan yang lainnya, sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan data-data transaksi dan data-data keuangan yang keluar masuk.

Selain itu, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk membuat laporan pembelian, penjualan pada periode-periode tertentu yang sesuai dengan transaksi yang sudah pernah terjadi pada toko ini. Karena data yang begitu banyak, membuat penyimpanan data menjadi lama dan mempersulit kinerja pemilik saat melakukan rekap. Pemilik toko melakukan pencatatan data stok barang secara manual sehingga mengakibatkan ketidak-pastian jumlah stok yang tersedia, hal ini sangat rentan terhadap kesalahan pencatatan data stok barang dan kesalahan pada saat proses penjualan barang kepada pelanggan dikarenakan pemilik mengira bahwa stok barang masih banyak ternyata pada saat pelanggan memesan barang dengan jumlah tertentu stok yang tersedia kurang dari jumlah barang yang akan dipesan. Pemasaran dan pemberian informasi yang menarik pada F24Airsoft juga masih kurang sehingga belum banyak pelanggan yang tahu tentang toko ini.

F24Airsoft ingin memanfaatkan situs web belanja dalam jaringan untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan stok barang dan membantu dalam pengelolaan pencatatan data barang, data pelanggan, data transaksi penjualan dan laporan-laporan serta membantu pembeli untuk memilih dan memesan. Adapun judul Seminar Tugas Akhir ini adalah **Sistem E-Commerce Dengan Menggunakan Metode CRM UpSelling Pada F24Airsoft.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai media dalam transaksi penjualan online ?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat memberikan informasi mengenai produk yang dijual oleh F24Airsoft secara online?
3. Bagaimana membuat suatu sistem aplikasi yang dapat mengelola data barang, data pelanggan, data transaksi penjualan dan rekap pada F24Airsoft?
4. Bagaimana membuat sistem rekomendasi produk ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis dapat menuliskan tujuan pembuat sistem informasi ini:

1. Untuk pembuatan sebuah aplikasi web dibutuhkan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan situs web, yang pada kasus ini akan digunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan produk produk yang dijual di sebuah website *e-commerce*.
3. Untuk membuat suatu sistem aplikasi yang dapat mengelola data barang, data pelanggan, data transaksi penjualan dan rekap pada F24Airsoft.
4. Untuk membuat rekomendasi produk menggunakan metode upselling agar membantu customer dalam memilih produk.

1.4 Ruang Lingkup

Meliputi 3 hal yaitu admin dapat mengatur produk dan transaksi, guest hanya dapat melihat-lihat produk, dan member dapat melakukan pemesanan produk dan transaksi.

1.4.1 Ruang Lingkup Hardware

Hardware harus memiliki spesifikasi minimum :

1. Processor : AMD A8- 6410
2. RAM : 4 GB
3. Hard disk space : 300GB
4. Graphics card : Radeon R5 Graphics
5. Operating System : Microsoft Windows 7 / 8

1.4.2 Ruang Lingkup Software

Pada pembuatan aplikasi menggunakan Netbean 8.0, XAMPP, Notepad++, serta Google Chrome.

1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi

Terdapat 2 hak akses yaitu :

1. Admin
 - a) Mengelola data barang
 - b) Mengelola data category
 - c) Mengelola data member
 - d) Mengelola data vocer
 - e) Mengelola transaksi penjualan
 - f) Melihat laporan
2. Member
 - a) Melakukan transaksi
 - b) Mengelola data pribadi
 - c) Melihat produk
 - d) Mendapatkan rekomendasi barang dengan metode upselling saat melihat detail barang.

1.4.4 Batasan Aplikasi

Berikut adalah batasan masalah dari aplikasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Up Selling Pada F24Airsoft yaitu stok

masih barang di input manual melalui form yang sudah disediakan, tidak melalui supplier.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan web *e-commerce* didapat dari :

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran beberapa mata kuliah terkait, yaitu Pemrograman Web, Pemrograman Web Lanjut, Basis Data, dan Basis Data Lanjut yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kebenaran, kekuatan, dan keakuratan data primer

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Pada bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan,, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

BAB 2. Kajian Teori

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan atau berkaitan dengan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Pada bab ini digunakan untuk menjelaskan mengenai analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan ke dalam program yang akan dibuat.

BAB 4. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai aplikasi yang telah dibuat. Akan dijelaskan pula mengenai pengoprasian setiap bagian yang ada dalam aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Lapangan

Pada bab ini akan berisikan pengujian sistem yang akan diuji dan akan dilakukan.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Pada bab ini akan berisikan kesimpulan aplikasi yang telah dibuat dan saran pengembangan untuk aplikasi yang telah dibuat.

