BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan berbasis *e-commerce* tidak lagi asing bagi sebuah perusahaan baik perusahaan dagang maupun perusahaan jasa. Hal ini disebabkan banyak perusahaan telah menganggap dengan adanya fitur *e-commerce* dapat memberikan keuntungan secara finansial maupun non finansial, contohnya loyalitas pelanggan terhadap perusahaan meningkat, dalam hal ini pelayanan dan penyampaian informasi yang lebih efektif. Sama halnya dengan perusahaan jasa, adanya *e-commerce* mampu meningkatkan pelayanan jasa yang mereka tawarkan kepada pelanggan.

Namun tidak semua perusahaan telah menerapkan ataupun memanfaatkan adanya *e-commerce* tersebut. Salah satu contohnya adalah perusahaan Citra Oniq, perusahaan Citra Oniq merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan batu alam, perusahaan ini membuat berbagai kerajinan seperti batu nisan, prasasti dan *furniture* rumah seperti kursi, meja, aquarium dengan batu alam marmer dan granit sebagai bahannya. Saat ini perusahaan tersebut masih memanfaatkan sistem penjualan yang konvensional dalam hal ini pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pembelian barang.

Dengan sistem yang konvensional sering kali perusahaan mengalami berbagai masalah dalam hal penjualan barang untuk pasar yang lebih luas seperti pemasaran barang terhadap pelanggan yang berada di luar kota maupun di dalam kota. Hal ini disebabkan karena penyampaian informasi tentang penjualan perusahaan belum mampu diakses oleh seluruh pelanggan yang ada di Indonesia, padahal perusahaan Citra Oniq telah memiliki beberapa pelanggan yang berasal dari luar daerah.

Dalam pembelian barang perusahaan Citra Oniq memiliki 2 cara bagi pelanggan yang ingin membeli barang, pertama pelanggan dapat membeli barang yang sudah tersedia di toko (*ready stock)* atau pelanggan dapat menentukan desain sendiri, dalam hal ini pelanggan dapat menentukan bahan ukuran dan model barang yang dipesannya,

setelah melakukan pemesanan barang, pelanggan sering menanyakan proses pengerjaan barang yang dipesannya. Hal ini menyebabkan terkadang pemilik toko tidak membalas pesan pelanggan dengan respon yang cepat, sehingga pelanggan harus menunggu dengan waktu yang lebih lama.

Selain itu dalam pemberian desain barang kepada pemilik toko, pelanggan memberikan desain dalam bentuk dokumen, pelanggan juga dapat mengirimkan desain melalui *email* dan *social chat kepada* pemilik toko. Hal ini memungkinkan terjadinya faktor non teknis seperti data permintaan desain yang hilang atau terhapus sehingga akan menghambat proses penjualan. Selain daripada itu pemlik toko terkadang mengalami kesulitan dalam melakukan penelusuran data desain, karena data desain tidak disimpan dalam jenis penyimpanan yang sama.

Dengan adanya masalah tersebut perusahaan Citra Oniq sangat merasakan dampaknya dalam hal finansial maupun non finansial seperti keuntungan yang tidak maksimal, loyalitas pelanggan yang kurang dan daya saing perusahaan kurang maksimal.

Oleh karena itu dalam proyek akhir ini dibangun sebuah aplikasi penjualan berbasis *e-commerce* yang nantinya mampu meminimalisi masalah yang ada serta meningkatkan identitas perusahaan agar dikenal oleh masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar pelanggan dapat memesan barang tanpa harus datang ke toko ?
2. Bagaimana cara agar pelanggan dapat mengetahui status pengerjaan barang tanpa harus menanyakan terlebih dahulu kepada pemilik toko ?
3. Bagaimana mengurangi resiko data desain hilang atau terhapus sekaligus membantu dan mempermudah pemilik toko dalam proses penelusuran data desain ?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab rumusan masalah, maka tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi penjualan *online* berbasis *web* untuk perusahaan Citra Oniq dengan :

1. Memiliki fitur pembelian barang, sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk membeli barang.
2. Memiliki fitur lihat status pengerjaan barang, sehingga pelanggan dapat mengetahui status pengerjaan barang yang dipesannya.
3. Memiliki fitur *input* desain barang yang disimpan di *database*, sehingga akan mengurangi resiko kehilangan data sekaligus mempermudah dalam penelusuran data.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu :

1. Pengguna aplikasi terdiri dari 2 pengguna yaitu pemilik perusahan dan pelanggan.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di toko Citra Oniq.
3. Pembayaran produk hanya menggunakan media transfer bank.
4. Penginputan bukti transfer berupa foto dengan tipe *jpg* dan *png* dengan ukuran *maximal* 2 *Mega Byte.*
5. Untuk pemesanan barang dengan desain pelanggan hanya dapat mengubah ukuran, jenis bahan dan model.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penjualan toko Citra Oniq berbasis *web* adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk para pelanggan dalam melakukan pembelian barang secara *online*, program yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini adalah *Framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MySQL* untuk penyimpanan datanya, aplikasi ini memiliki fitur pemesanan barang, *input* bukti pembayaran, *input* desain dan lihat status proses pengerjaan barang, sehingga mempermudah pemesanan bagi para pelanggan yang berada di luar kota.

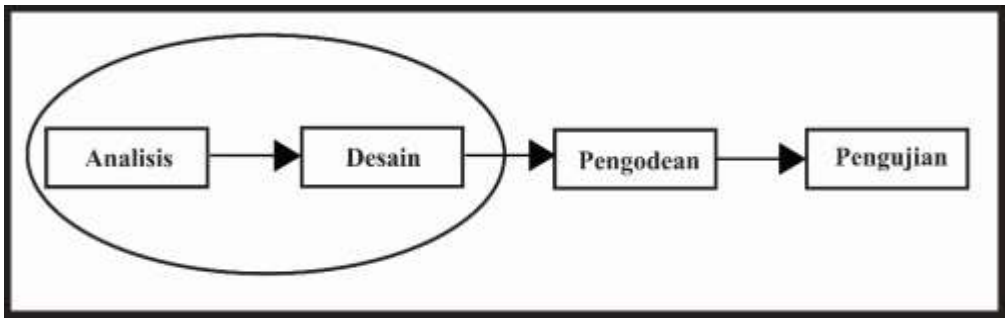
Pengguna dari aplikasi ini adalah 2 *user* yakni pemilik toko dan pelanggan. Pemilik perusahaan mengatur semua proses pembelian mulai dari penginputan barang yang akan dijual dan mengelola data penjualan. Adapun pelanggan melakukan pemesanan dengan menambahkan barang yang dipilih ke menu keranjang atau menginputkan desain yang diinginkan dan selanjutnya melakukan proses pembayaran dengan menginput identitas pembayaran, pelanggan juga bisa melihat status pengiriman barang yang sudah dipesan.

Dengan adanya aplikasi ini memudahkan konsumen untuk mengakses pembelian barang dengan hanya mendaftarkan akun, konsumen dapat memesan barang dengan mudah tanpa harus mendatangi toko tersebut.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan *Waterfall* Model. *Waterfall* adalah model *sekuensial linier* atau dapat disebut juga alur hidup klasik. Model *Waterfall* menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial linier* atau proses yang dilakukan dilakukuan secara terurut dimulai dari proses Analisis, Desain, Pengodean, dan Pengujian.

Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 [1] :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

a. Analisis

Analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap ini dilakukan wawancara langsung dengan pemilik toko Citra Oniq untuk mendapatkan data-data apa saja yang dibutuhkan dan mengidentifikasi masalah yang ada.

b. Desain

Pada tahap desain sistem dilakukan perancangan antara lain :

1. Perancangan Proses

   Rancangan proses berupa *Use Case Diagram, Sequence Diagram* dan *Class Diagram* berdasarkan hasil wawancara.

2. Perancangan Basis Data

   Perancangan yang dimaksud dalam tahap ini adalah menentukan dan menunjukan hubungan antara *Entity* dan relasinya (*Entity Relationship Diagram*) berdasarkan data-data yang ada di toko Citra Oniq.

3. Perancangan Antarmuka

   Perancangan Antarmuka berupa tampilan pada halaman aplikasi yang akan dipergunakan oleh pengguna yaitu pemilik toko dan pelanggan.

c. Pengodean

Desain harus di implementasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Implementasi halaman *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL* dan menggunakan *Framework Codeigniter.*

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing,* Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan *(error)* dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tampilan pada tabel 1.1 adalah Jadwal Pembuatan Proyek Akhir yang telah dirancang.

Tabel 1.1 Jadwal Pembuatan Proyek Akhir

Periode Pelaksanaan											
No	Kegiatan	Okt '17	Nov '17	Des '17	Jan '18	Feb '18	Mar '18	Apr '18	Mei '18	Juni '18	Juli '18
1	Analisis										
2	Desain										
3	Pengodean										
4	Pengujian										
5	Dokumentasi										

.