

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Electronic Commerce (e-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. E-commerce merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan ebusiness lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lainlain. Selain teknologi jaringan www, e-commerce juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (database), e-surat atau surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-commerce (Irmawati : 2018)

Informasi merupakan hal penting dalam suatu organisasi. Penyampaian informasi yang kurang baik akan menyebabkan sistem tidak berjalan dengan baik pula. Sumber dari informasi adalah data, kemudian diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya. Informasi yang disampaikan dengan baik tentu akan membantu organisasi dalam mengambil keputusan. Hal ini tentu akan mempengaruhi kinerja organisasi tersebut menjadi lebih baik.

Penjualan barang meliputi barang yang sudah dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang pada sebuah usaha dagang dalam melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen

maka penjual harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik untuk memudahkan konsumen.

CV. Tino Meubel adalah sebuah usaha yang bergerak pada penjualan produk mebel, dan ada beberapa macam jenis mebel yang dijual oleh CV. Tino Meubel yang dibutuhkan oleh konsumen apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh CV. Tino Meubel selama ini adalah proses penjualan dan pemesanan mebel masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang langsung untuk melakukan pembelian dan pemesanan mebel pada CV. Tino Meubel sehingga proses penjualan yang terjadi pada CV. Tino Meubel tidak dapat terlaksana dengan baik. *Customer* melakukan pembelian dan pemesanan melalui Telepon sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan mebel, pesanan yang diterima oleh CV. Tino Meubel dalam kapasitas yang cukup besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa stok mebel yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari *customer*.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu CV. Tino Meubel dan konsumen untuk melakukan penjualan mebel dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif mebel yang akan dipesan sekaligus membantu CV. Tino Meubel dalam mengetahui stok-stok mebel yang masih tersisa di gudang. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis *Android*. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. Selain sebagai sistem operasi, *Android* terdiri atas *middleware* dan beberapa *key*

application dengan menyediakan *Software Development Kit* (SDK) sebagai *tools* dan *Application Programming Interface* (API) untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Nugraha, 2017 : 946)

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Implementasi E-Commerce Pada CV. Tino Meubel Berbasis Web Dan Android”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya bagian penjualan dalam proses pelaksanaan penjualan produk mebel karena data penjualan masih menggunakan *arsip*/buku.
2. Pelanggan sering mengalami kendala dalam melakukan proses pemesanan produk mebel.
3. Pelanggan kurang mengetahui kategori produk mebel yang telah dipesan, penuh atau dalam proses pembayaran.

4. Bagian Penjualan kesulitan dalam menentukan jumlah pesanan produk mebel yang telah dipesan oleh pelanggan.

I.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi pemesanan mebel pada CV. Tino Meubel berbasis *Android*?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam mengetahui status pesanan yang telah di pesan ?
3. Bagaimana supaya *customer* dapat memesan produk mebel dengan perangkat *Android*?
4. Bagaimana supaya CV. Tino Meubel dapat mengetahui sisa stok mebel yang masih tersisa di gudang?

I.2.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Data yang menjadi inputnya adalah data produk, data kategori, data pemesanan dan data pembayaran.
2. Data yang menjadi outputnya adalah transaksi pemesanan
3. Bahasa Pemograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Hypertext Preprocessor*(PHP), Java dan *database* yang digunakan adalah MySQL dan model perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem penjualan yang mempermudah *admin* dalam proses pembuatan laporan penjualan produk pada CV. Tino Meubel.
2. Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk mebel dengan perangkat *android*.
3. CV. Tino Meubel dapat menerima pemesanan produk mebel dengan lebih cepat.
4. Menghasilkan aplikasi pemesanan produk mebel berbasis *android*.

I.3.2 Manfaat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di deskripsikan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak perusahaan untuk mengetahui informasi penjualan produk yang ada di CV. Tino Meubel setiap bulannya.
2. Mempermudah pihak CV. Tino Meubel dalam proses pembuatan laporan informasi penjualan produk secara lebih efektif dan efisien.
3. Membantu pihak CV. Tino Meubel meningkatkan efisiensi waktu dalam proses menganalisis data penjualan produk setiap bulannya.

4. Aplikasi pemesanan produk mebel dapat mempermudah aktifitas pengguna dalam menggunakan android.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

- a. *Observation* (Pengamatan), yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke CV. Tino Meubel.
- b. *Interview* (Wawancara), yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak bagian penjualan pada CV. Tino Meubel. Adapun wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut :
 1. Bagaimana sistem yang berjalan pada CV. Tino Meubel dalam mengatasi penjualan mebel yang semakin meningkat?
 2. Apakah ada strategi dari CV. Tino Meubel dalam mengantisipasi jumlah penjualan mebel?
 3. Apakah jumlah penjualan mebel dari pelanggan dapat dipenuhi secara maksimal ?
 4. Apakah permasalahan yang ditemui selama ini dalam penanganan penjualan mebel?
 5. Bagaimana solusi yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut ?

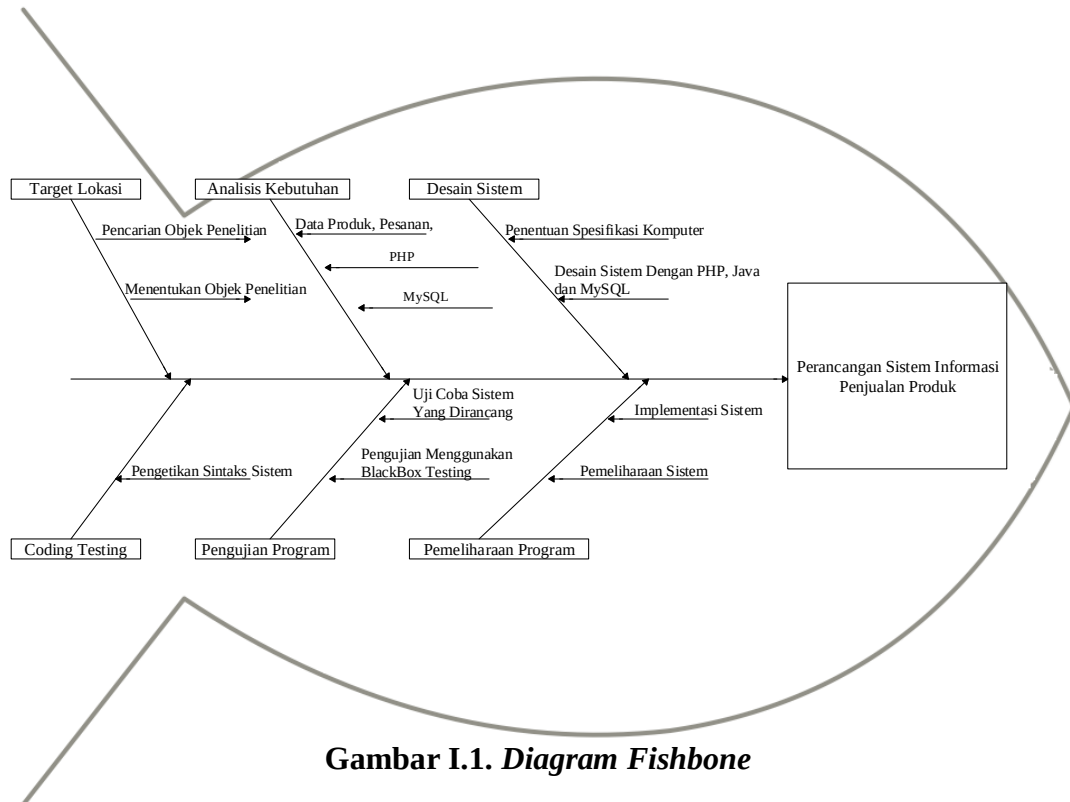
- c. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan), yaitu melakukan studi pustaka untuk data-data yang berhubungan dengan penelitian dalam bentuk jurnal dan buku.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Dalam membuat sebuah perangkat lunak terdiri dari beberapa tahap atau fase yang menggambarkan sebuah kegiatan yang akan dilakukan sehingga memudahkan dalam mendefinisikan perangkat lunak, setiap fase membutuhkan informasi masukan, proses dan keluaran yang terdefinisi dengan baik. proses deretan fase tersebut adalah sebagai berikut :

I.4.3. Prosedur Perancangan

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada gambar I.1. di bawah ini :



Keterangan :

1. Target Lokasi

Target lokasi merupakan tahap awal penentuan dari judul penelitian yaitu Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk pada CV. Tino Meubel.

2. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan adalah data produk dan data pesanan. Sesuai penyelesaian yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada perancangan aplikasi ini adalah :

- a. Aplikasi ini membutuhkan data penjualan produk yang dapat digunakan sebagai inputan pada saat pembuatan laporan penjualan produk pada CV. Tino Meubel
- b. Aplikasi ini membutuhkan *hardware* minimum laptop *Processor Core I3*, RAM 3 GB dan HDD 500. Membutuhkan *software* Sistem Operasi *Windows*, Sistem Aplikasi *Dreamweaver*, *Localhost* dan *MySQL*.

3. Desain Sistem

Desain sistem adalah proses menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Tahapan desain yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem dan aplikasi yang akan dirancang adalah :

- a. Mendesain sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Menggunakan aplikasi *dreamwere* untuk mendesain aplikasi.
- c. Menggunakan aplikasi *visio* untuk menggambarkan *Flowchart* sistem.

4. Coding Testing

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pengujian Program

Pada tahapan pengujian sistem maka dilakukan pengujian secara *Black-Box*, yang meliputi pengujian fungsional dan ketahanan sistem. Dari hasil pengujian sistem inilah dapat diketahui kesesuaian hasil perancangan dengan analisis kebutuhan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan Program

Pada pemeliharaan sistem yang perlu dilakukan untuk menjaga semua data-data yang telah tersimpan kedalam aplikasi agar tidak hilang atau terinfeksi virus adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan perawatan terhadap komponen-komponen *hardware* dan *software*.
- b. Menggunakan program anti virus agar data maupun *file* tidak terinfeksi atau dirusak oleh virus.
- c. Menerapkan pemeliharaan sistem aplikasi dengan melakukan proses *update* pada *database*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Membantu pihak CV. Tino Meubel dan para peneliti yang ingin membangun Sistem Informasi Penjualan Produk Dengan Menggunakan sistem aplikasi online yang berguna dalam mendata suatu penjualan sehingga dapat memberikan laporan yang baik pada CV. Tino Meubel dalam perkembangan bisnis dan para peneliti lain di masa yang akan datang. Memberikan gambaran baru

tentang hasil akhir dari aplikasi bagi siapa saja yang ingin mempelajari dan menganalisis data. Menyediakan solusi yang dapat dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan produk.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kusuma dan Prasetya (2017) dengan judul Perancangan Dan Implementasi *E-Commerce* Untuk Penjualan Baju Online Berbasis *Android*, menyimpulkan bahwa pengujian metode *whitebox* pada pembahasan diperoleh hasil kepuasan pelanggan sistem *e-commerce* penjualan baju sebesar 70%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2017) dengan judul Aplikasi Berbasis Android untuk Penjualan Paket Wisata Domestik Dan Internasional Menggunakan SMS *Gateway*, menyimpulkan bahwa Aplikasi dapat menampilkan pemesanan paket wisata yang berasal dari *website* menjadi bentuk yang sesuai pada perangkat *smartphone*.

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di CV. Tino Meubel yang beralamat di Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241.

I.7. Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami, penelitian ini dibuat dalam suatu sistematika penulisan yang dapat dijadikan acuan mengenai keterkaitan antar bab yang ada dalam penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang pengertian Sistem Informasi, Penjualan, *Hypertext Preprocessor*(PHP), Java, *Database*, dan *MySQL*.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang Analisis Masalah, Penerapan Metode, Desain Sistem, Desain *Database* dan Desain *User Interface*.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.