

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat telah secara perlahan-lahan menggeser budaya dalam pengelolaan proses bisnis dari cara yang konvensional (manual) menjadi lebih baik dan telah terkomputerisasi. Saat ini, hampir semua bidang usaha telah menggunakan sistem aplikasi berbasis komputer di dalam proses bisnisnya, karena dengan menggunakan teknologi komputer saat ini dapat mempermudah perusahaan dalam melakukan proses bisnis.

Saat ini, perusahaan di Indonesia masih banyak yang menggunakan sistem secara manual dalam melakukan proses bisnisnya. Adapun perusahaan yang menjual barang dagangan dengan menggunakan aplikasi *web* yang telah terkomputerisasi seperti *online shop*, tetapi sistem yang digunakan hanya sistem aplikasi yang mengakomodasi pencatatan, pengelolaan, dan pembuatannya hanya menggunakan *template* yang sudah tersedia. Hal inilah yang menyebabkan sebagian besar *online shop* memiliki tampilan yang serupa, kurang fleksibel, dan mempunyai fungsi yang minim.

PT Hanwill Niteo Sejahtera merupakan perusahaan lokal yang berdiri sejak tahun 2007. Pada tahun 2013, PT Hanwill Niteo memperluas kesempatan kerja di bidang bisnis *online*, dikarenakan tingginya minat masyarakat terhadap jual beli barang secara *online*. Untuk mengimplementasikan hal tersebut, PT HNS telah menentukan sebuah nama *website* yang akan dibuat, yaitu '*Oneshop.com*'.

Prototipe aplikasi ini akan mengakomodasikan proses pemesanan barang, konfirmasi pembayaran, status pengiriman barang, pencatatan dan pengelolaan data barang, pengelolaan pesan, pengelolaan tampilan *banner*, laporan keuangan dan pengelolaan *e-wallet*.

Fitur yang dikembangkan pada prototipe *website* ini adalah pengimplementasian sistem *e-wallet* dalam sistem pembayaran transaksi pembelian barang, sistem *cashback wallet*, dan retur barang.

1.2 Perumusan Masalah

PT HNS merupakan perusahaan yang baru berkecimpung di dunia penjualan barang secara *online*. Oleh karena itu perusahaan membutuhkan sebuah aplikasi *web* yang dapat menjadi arahan perusahaan dalam melakukan proses penjualan maupun aktivitas yang dilakukan perusahaan. Prototipe Aplikasi ini dibutuhkan perusahaan untuk mengakomodasi proses pemesanan barang, penghitungan stok barang, pengelolaan barang, konfirmasi pembayaran, penerapan sistem *e-wallet*, pengelolaan retur barang, dan aktivitas lainnya. Selain itu perusahaan juga membutuhkan suatu fitur untuk menunjang komunikasi antar divisi yang ada di perusahaan dalam melakukan pertukaran informasi penting.

Semakin pesatnya perkembangan bisnis *online shop* di Indonesia, maka *oneshop* dituntut untuk memiliki fitur yang menjadi acuan untuk dikembangkan. Pada *oneshop* ingin mengembangkan sebuah prototipe sistem *e-wallet* dan dikembangkan dengan sistem *cashback* pada saat melakukan pembelian dan sistem *e-wallet* diimplementasikan pada retur barang.

1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup tugas akhir yang akan dibuat berupa aplikasi yang fokus pada hal-hal sebagai berikut:

1. Layanan bagi pelanggan yang akan membantu dalam hal pemesanan barang secara *online*, dan menyimpan informasi-informasi mengenai barang yang dijual.
2. Layanan bagi pelanggan yang akan membantu dalam hal retur barang yang telah dibeli. Tentunya untuk meretur barang memiliki prasyarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
3. Layanan bagi pemilik perusahaan untuk melihat laporan pemasukan dan pengeluaran perusahaan setiap periode tertentu atau pelanggan tertentu.
4. Layanan bagi *staff gudang* dalam pencatatan dan pengelolaan produk perusahaan.
5. Pembayaran yang dilakukan, oleh pelanggan dapat dilakukan dengan dua cara, yakni:
 - a. Transfer melalui ATM dan melakukan konfirmasi atas bukti transfer yang dilakukan,
 - b. Transfer melalui *paypal*.
 - c. Menggunakan saldo *e-wallet*. Saldo ini dapat didapatkan dengan cara melakukan deposit kepada perusahaan *onshop* atau dari hasil barang yang direturkan.

6. Layanan bagi pelanggan akan membantu dalam melakukan pengecekan status pengiriman barang (*pending*, barang dikirim ,konfirmasi, atau retur diterima) yang telah dipesan.
7. Jasa pengiriman barang yang dimiliki perusahaan (*ownsource*) hanya terbatas bagi pelanggan yang berdomisili di Jakarta, bagi yang diluar Jakarta maka pengiriman akan dilakukan oleh pihak *outsourcing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah membangun suatu prototipe sistem online shop dari toko *oneshop* yang mencakup proses pemesanan, pengelolaan, dan pencatatan yang bertujuan untuk:

- 1) Membantu konsumen untuk melakukan proses pemesanan barang secara *online* serta dapat mengetahui informasi detail mengenai barang yang akan dipesan;
- 2) Membantu konsumen untuk mengetahui status barang yang telah dipesan (*pending*, konfirmasi, barang dikirim atau retur barang);
- 3) Membantu dalam mempermudah proses pengelolaan barang, stok barang dan retur barang;
- 4) Membantu dalam melihat laporan keuangan perusahaan.
- 5) Membantu dalam pengelolaan data manager dan staff yang ada pada perusahaan.
- 6) Membantu dalam melakukan promosi ke *social media* (*facebook*, *twitter*, dan *social media* lainnya).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi untuk *online shop* berbasis web ini dibagi dalam dua bagian utama yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1. Observasi dilakukan dengan mengamati *online shopping* yang sudah ada, secara langsung proses yang dilakukan pada saat melakukan suatu transaksi dalam pemesanan maupun proses lain yang dilakukan. Observasi bertujuan untuk dapat memahami proses terkait dengan transaksi yang dilakukan.
2. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang relevan terhadap masyarakat dan pihak-pihak yang bersangkutan sehingga dapat mengerti lebih detail kelemahan bisnis online saat ini. Pihak yang bersangkutan yang diwawancarai adalah *owner* dari PT HANWILL NITEO SEJAHTERA.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem adalah *Rapid Application Development (RAD)* dengan metode *prototyping*. Pada metode *prototyping* meliputi; tahap perencanaan, analisis, desain dan implementasi sesuatu dengan siklus hidup pengembangan sistem (SDLC). Pada metodologi RAD, setiap proses analisis, desain, dan implementasi dilakukan secara berulang dan melibatkan *user* dalam setiap siklusnya. Keunggulan dari metode ini adalah setiap siklus akan menghasilkan *system prototype* yang dapat langsung diberikan kepada *user* meskipun sistem belum selesai seutuhnya. Dengan demikian, *user*

akan langsung dapat berinteraksi dan menguji prototipe dari sistem yang diberikan dan dapat memberikan umpan balik.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah yang akan dicakup dalam sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi bahasan mengenai tinjauan teori serta teknologi yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Gambaran besar mengenai teori yang digunakan seperti: *Systems Development Life Cycle (SDLC)*, *Prototyping*, *Unified Modeling Language (UML) 2.0*, *Transaction Processing Systems*, , *Pemrograman Web (PHP)*, *Manajemen Sistem Informasi*, *Relational Database Management System*, *e-commerce* dan *eight golden rules in design interface*.

BAB III : SISTEM SAAT INI

Bab ini berisi bahasan mengenai profil PT Hanwill Niteo Sejahtera, visi dan misi, struktur organisasi, jasa yang diberikan, analisis sistem *online shop* yang sudah ada saat ini beserta kendala yang dihadapi, dan penggambaran proses-proses yang terjadi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai tahap perencanaan yang berisi identifikasi dan analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, tahap analisis yang *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, serta tahap perancangan yang berisi perancangan lapisan manajemen data yang terdiri dari *table relationship diagram* dan *logical description* serta perancangan lapisan *interface*. Bab ini juga berisi pembahasan mengenai pembagunan, pengujian aplikasi..

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembangunan aplikasi yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

