

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arus informasi di era modern ini sangatlah cepat menyebar ke segala penjuru dunia. Informasi menyebar melalui media yang bermacam-macam dan dalam bentuk yang berbeda-beda. Secara umum bentuk informasi bisa berupa gambar, suara, maupun video. Salah satu media penyebaran informasi yang sangat cepat yaitu internet. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Salah satu aplikasi populer yang digunakan untuk mengakses internet yaitu situs web. Situs web adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang biasa disebut WWW (*World Wide Web*). Situs web *e-commerce* merupakan salah satu sarana yang umumnya digunakan perusahaan untuk membantu proses penjualan, meningkatkan keuntungan bagi perusahaan, pemasaran produk serta meningkatkan jangkauan *customer* yang lebih luas.

Keizukek adalah sebuah usaha *bakery* yang terletak di kota Binjai yang memiliki kegiatan utama yaitu menjual kue-kue *homemade* yang beralamat di Jln. K.H. Wahid Hasyim 1 no. 4, Binjai. Adapun macam-macam kue yang dihasilkan oleh Keizukek antara lain: *Japanese Cheesecake*, *Custom Birthday Cake*, *Mini Jadoel Cake*, dan *Cupcake*. Keizukek juga menyediakan jasa *delivery* untuk area Medan dan Binjai.

Keizukek masih hanya dikenal oleh sekitar masyarakat Medan dan Binjai. Keizukek hanya beroperasi mulai dari jam 09:00 - 18:00, sehingga pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan diluar jam operasi. Pelanggan sering memesan untuk keperluan mendadak sehingga proses produksi tidak terkejar. Untuk menghasilkan laporan penjualan pemilik harus mencari satu-satu faktor penjualan karena faktor penjualan yang disimpan tidak terstruktur sehingga menyebabkan salah hitung. Oleh karena itu, Keizukek membutuhkan sebuah *website* untuk mendukung proses penjualan, administrasi, dan meningkatkan keuntungan profit bagi Keizukek. Dan juga

data-data administrasi yang telah diproses dapat tersimpan dan terkontrol dengan baik pula. Situs web ini juga berfungsi untuk melayani pemesanan di luar jam operasi.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membahas mengenai sistem informasi *e-commerce* pada Keizukek dalam pembuatan tugas akhir dengan judul “Pengembangan Situs Web *E-commerce* Keizukek”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Keizukek hanya beroperasi mulai dari jam 09:00 - 18:00, sehingga pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan diluar jam operasi.
2. Belum adanya sistem untuk menampilkan prioritas pesanan mana yang paling utama untuk diproduksi.
3. Untuk menghasilkan laporan penjualan pemilik harus mencari satu-satu faktur penjualan karena faktur penjualan yang disimpan tidak terstruktur sehingga menyebabkan salah hitung.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir, penulis memberikan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas agar tidak menyimpang dari permasalahan sebenarnya, maka penulis membuat ruang lingkup pembahasan yang berupa:

1. Sistem ini menyediakan prioritas pemesanan untuk diproduksi terlebih dahulu.
2. Input
 - a. Data pelanggan, misalnya data registrasi pelanggan baru dan perubahan data pelanggan.
 - b. Data produk, misalnya tambah data produk dan ubah data produk.
 - c. Data pesanan, misalnya penambahan pemesanan dan pembatalan pemesanan.
 - d. Data penjualan, misalnya data penjualan yang dihasilkan per bulan.
 - e. Data pembayaran, misalnya konfirmasi pembayaran.

3. Proses

Proses yang dibahas mencakup proses pemesanan, status pemesanan, penjualan dan pembayaran.

4. Output

- a. Informasi prioritas pesanan yang diprioritaskan untuk diproduksi.
 - b. Faktur penjualan untuk pelanggan.
 - c. Pembuatan laporan seperti: laporan penjualan per periode, laporan daftar pelanggan per periode dan laporan penjualan per produk.
5. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan database MySQL, bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript dan PHP.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah situs web *E-commerce Business to Consumers (B2C)* untuk Keizukek.

Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

1. Dengan adanya situs web, pemesanan diluar jam operasi dapat dilakukan dengan mudah, kapan saja dan dimana saja sehingga pelanggan tidak perlu pergi ke toko untuk melakukan pemesanan.
2. Sistem prioritas pesanan yang membantu pemilik untuk mengontrol prioritas pesanan mana yang lebih utama untuk diproduksi.
3. Pembuatan laporan sudah terkomputerisasi dan tersistem sehingga laporan yang dihasilkan akurat dan tepat waktu.

1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan system yang digunakan penulis adalah *Web Site System Development Life Cycle*. Dimana langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan ini mengacu pada tahapan-tahapan metodologi *Web Site System Development Life Cycle* itu sendiri, yaitu:

1. Analisis / Perencanaan Sistem (*Systems analysis/planning*)

Mengidentifikasi tujuan *Business Objective* untuk situs, dan membuat sebuah daftar fungsionalitas sistem (*system functionalities*) dan persyaratan informasi (*information requirements*).

Fungsionalitas sistem adalah jenis kapabilitas sistem informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan bisnis.

Persyaratan informasi untuk suatu sistem adalah elemen informasi yang harus dihasilkan sistem untuk mencapai tujuan bisnis. Daftar ini perlu diberikan kepada pengembang sistem dan pemrogram sehingga mereka tahu apa yang diharapkan dari manajer.

2. Desain Sistem (*Systems design*)

Mendeskripsi komponen utama dalam sistem dan hubungannya satu sama lain.

Perancangan sistem itu sendiri dapat dibagi menjadi dua komponen:

1. Desain logis termasuk diagram aliran data yang menggambarkan aliran informasi di situs *e-commerce*, fungsi pemrosesan yang harus dilakukan, dan database yang akan digunakan. Desain logis juga mencakup deskripsi prosedur keamanan dan cadangan darurat yang akan diberlakukan, dan kontrol yang akan digunakan dalam sistem.
2. Desain fisik menerjemahkan desain logis ke dalam komponen fisik. Misalnya, desain fisik merinci model spesifik server yang akan dibeli, perangkat lunak yang akan digunakan, ukuran tautan telekomunikasi yang akan diperlukan, cara sistem akan dicadangkan dan dilindungi dari pihak luar, dan seterusnya.

3. Membangun Sistem (*Building the system*)

Membangun dari awal dengan menggunakan HTML, Dreamweaver, MySQL Database, Javascript dan PHP.

4. Pengujian (*Testing*)

- a) Pengujian sistem: melibatkan pengujian situs secara keseluruhan, dengan cara pengguna biasa akan menggunakan situs ini.
- b) Ujian penerimaan: memverifikasi bahwa tujuan bisnis dari sistem yang semula dipahami sebenarnya bekerja.

5. Implementasi (*Implementation*)

Pembandingan sebuah proses di mana situs tersebut dibandingkan dengan pesaing dalam hal kecepatan respon, kualitas tata letak, dan desain.