

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan pangsa pasar *e-commerce* di Indonesia tergolong cukup pesat. Pertumbuhan ini didukung dengan data dari Menkominfo yang menyebutkan bahwa nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2013 mencapai angka Rp130 triliun. (Kemekominfo, 2013). Sedangkan data dari lembaga riset ICD memprediksi bahwa pasar *e-commerce* di Indonesia akan tumbuh 42% dari tahun 2012-2015. Angka ini lebih tinggi jika dibandingkan negara lain seperti Malaysia (14%), Thailand (22%), dan Filipina (28%). Fakta ini menunjukkan bahwa terdapat peluang yang sangat baik bagi investor untuk berinvestasi, baik dari dalam maupun luar negeri.

CV. Permata merupakan usaha toko perlengkapan anak dengan nama toko Nikita *Baby Shop* yang berlokasi di jalan Gotong Royong No. 25E, Babat Lamongan. Toko ini menjual pakaian anak, mainan, boneka dan perlengkapan bayi. Toko ini berdiri pada tanggal 29 Juni 2013.

Pada tahun 2015 penjualan CV. Permata cenderung mengalami ketidakstabilan. Pada bulan Juli penjualan mengalami peningkatan yang cukup pesat dibanding bulan-bulan lainnya. Berdasarkan wawancara, pemilik CV. Permata berharap penjualan meningkat seperti bulan Juli 2015 bahkan bisa melebihi. Untuk meningkatkan penjualannya, CV. Permata harus memperluas pasarnya dan target pasar yang dijangkau oleh CV. Permata tidak hanya dari kota

Lamongan tetapi berasal dari luar kota bahkan luar pulau. CV. Permata berniat membuka cabang di luar kota ataupun luar pulau tapi belum terealisasi karena membutuhkan biaya yang sangat besar. Grafik penjualan pada tahun 2015 ini dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Grafik Penjualan Tahun 2015

Berdasarkan wawancara, pemilik tidak ingin menggunakan media sosial seperti *facebook* dan *instagram* untuk menjual produknya karena, media sosial tersebut memiliki banyak kekurangan. Kekurangan media sosial seperti *facebook* dan *instagram* yaitu pelanggan akan mengalami kesulitan dalam pencarian barang karena pada media sosial tersebut hanya berisi foto-foto saja dan dalam pemesanan pelanggan harus menuliskan data barang dengan lengkap mulai dari nama lengkap, kategori, warna dan ukuran. Di sisi lain pemilik juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan.

Saat ini, aplikasi penjualan *offline* yang ada hanya bisa mencetak laporan transaksi penjualan bulanan dan tahunan saja. Aplikasi *offline* yang saat ini ada

tidak bisa memberikan laporan mengenai barang terlaris, pelanggan yang sering berbelanja dan stok barang.

Dari permasalahan tersebut, maka CV. Permata membutuhkan aplikasi penjualan *online* yang memiliki fitur-fitur seperti katalog produk, *add to cart*, laporan barang terlaris, pelanggan yang sering berbelanja, stok barang dan lain-lain. Dengan adanya aplikasi penjualan *online* ini, CV. Permata dapat memperluas pasar di seluruh kota yang berada di Indonesia tanpa membangun atau membuka cabang di luar kota maupun luar pulau.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dibuat suatu penelitian dengan membuat aplikasi penjualan *online*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi data member, stok barang, laporan barang terlaris, laporan pelanggan paling sering belanja, laporan penjualan harian, laporan penjualan bulanan, laporan penjualan tahunan, *invoice* penjualan dan list pembayaran dengan tujuan memberikan informasi yang dapat membantu penjualan CV. Permata. Selain itu, aplikasi diharapkan dapat memberikan peluang untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar bagi perusahaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membuat dan merancang suatu sistem aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak pada CV. Permata?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu:

1. Sistem ini tidak menangani proses pembayaran secara *online* dengan kartu kredit, pembayaran di lakukan secara (*offline payment*) yaitu transfer antar rekening bank.
2. Pengiriman produk ditangani oleh pihak ketiga yaitu jasa pengiriman dan tidak dibahas di sistem ini.
3. Sistem tidak menangani pengembalian produk karena pengembalian produk dilakukan secara *manual by phone, sms, chatting*.
4. Keamanan dalam sistem ini, *password* pada akun member menggunakan *md5*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dalam tugas akhir ini yang akan dicapai adalah menghasilkan rancang bangun aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak pada CV. Permata.

1.5 Manfaat

Setelah proyek Tugas Akhir ini selesai, akan diperoleh manfaat bagi:

a. CV. Permata

Dengan adanya penerapan aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak di CV. Permata memperoleh:

1. Informasi laporan penjualan per periode.
2. Pendapatan meningkat.
3. Kemudahan pihak CV. Permata untuk melakukan pendataan member produk dan member keanggotaan hingga transaksi penjualan.

b. Pelanggan

Dengan adanya penerapan aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak di CV. Permata, pelanggan memperoleh:

1. Informasi tentang produk.
2. Informasi harga yang akan dibayar.
3. Kemudahan pelanggan dalam mencari dan memesan produk.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi, perumusan masalah yang di dapat dari latar belakang, batasan masalah, tujuan dilakukannya penelitian, manfaat yang akan diberikan kepada perusahaan, serta penjelasan mengenai sistematika penulisan pada penelitian ini.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung atau digunakan sebagai bahan acuan pada saat, setelah ataupun sebelum melakukan penelitian antara lain bahasa pemrograman yang digunakan, analisis dan perancangan sistem, proses pengembangan model *waterfall*, aplikasi, pengujian.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab akan menjelaskan bagaimana awal proses penelitian ini dilakukan sehingga menghasilkan sebuah perancangan yang diperoleh melalui beberapa tahapan seperti, pengumpulan data, identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, solusi permasalahan yang diberikan, sampai dengan perancangan *system flow*, *data flow diagram*, desain ERD baik berupa *conceptual data model* maupun *physical data model*, struktur basis data, dan *interface* dari aplikasi yang dirancang dan dibangun.

Bab IV : Implementasi dan Evaluasi

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai uji coba dari aplikasi yang dirancang dan dibangun. Pada bab ini juga membahas evaluasi dari aplikasi yang dirancang dan dibangun. Evaluasi ini menjelaskan bagaimana pelanggan melakukan pendaftaran, pelanggan melakukan transaksi dan konfirmasi, pemilik menyetujui dan mengetahui laporan penjualan, pelanggan, barang.

Bab V : Penutup

Pada bab terakhir yaitu bab penutup, akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan ini, yaitu hasil dari evaluasi, serta saran terkait dengan sistem yang dikembangkan.