BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi ini dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan. Dalam kenyataannya banyak sekali penggunaan internet untuk mencari informasi baik dibidang pendidikan, agama, kesehatan, olah raga, periklanan bahkan sampai bidang niaga.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

IRDY *Sport* merupakan sebuah tempat yang bergerak hanya di bidang penjualan sepatu basket. Sistem penjualan yang dipakai di IRDY *Sport* yaitu secara *online* yang bisa disebut juga sebagai distro *online*. Dikarenakan ketatnya persaingan dengan ada banyaknya distro, maka pihak tersebut harus bisa merespon hal-hal itu guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi dengan baik.

Untuk menghubungkan konsumen dengan produk-produk yang ditawarkan dan membantu menyelesaikan beberapa kendala yang ada, serta untuk lebih menyebarkan informasi dan memberikan kesempatan kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan adanya media website sebagai penyebarluasan produk-produk yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi Skripsi dengan judul : **"PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA IRDY SPORT".**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
3. Bagaimana cara mempermudah konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
4. Bagaimana mempromosikan IRDY S*port* dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga memiliki pasar yang lebih luas.
5. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk saling bertukar informasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi E-Commerce pada IRDY *Sport*.

Sedangkan yang menjadi tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada.
3. Memudahkan konsumen yang berada diluar kota untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.
4. Untuk memperluas pasar sehingga *customer* dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online*.
5. Memudahkan antar konsumen untuk saling bertukar informasi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah dipaparkan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Login untuk validasi admin, operator dan member.
2. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang tawarkan.
3. Pemesanan produk hanya wilayah indonesia.
4. Barang yang sudah dipesan akan dikirim melalui jasa pengiriman.
5. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang yang dipesan.

6. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online*.
7. Proses pembayaran barang yang sudah dibeli di transfer melalui rekening antar Bank dan *paypal*.
8. Aplikasi ini menggunakan sistem keamanan *secure socket layer* (SSL).
9. Pengguna sistem aplikasi ini adalah :
   a. Admin : mengelola data operator dan member.
   b. Operator : mengelola data master
   c. Member : melihat dan memesan barang.
   d. Pengunjung : melihat-lihat barang tetapi tidak memesan barang.
10. Analisis pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur Data Flow Diagram.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

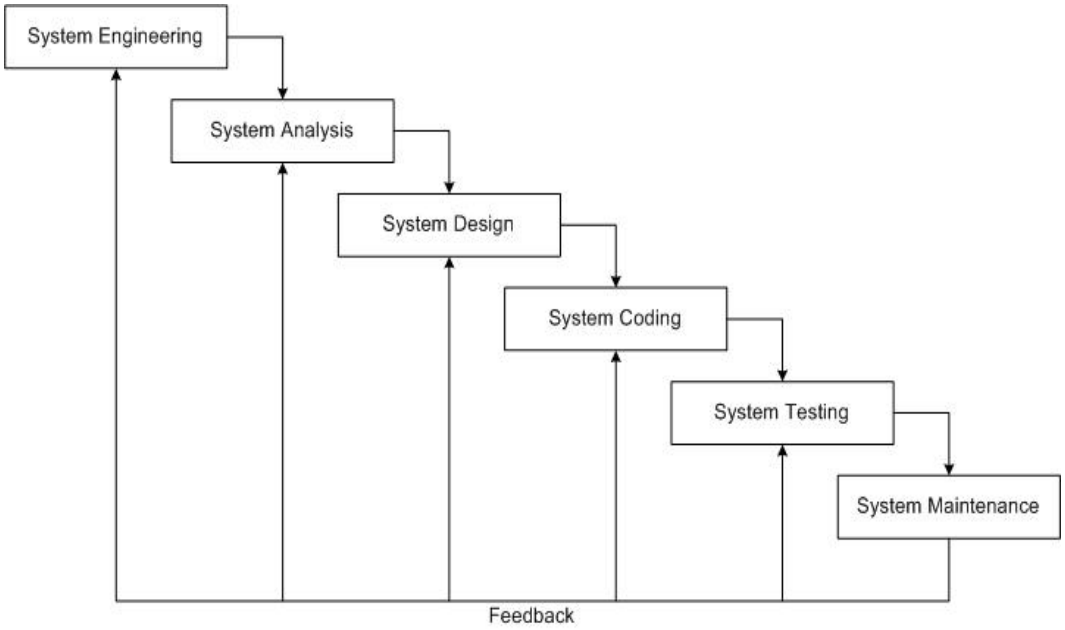
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model Waterfall [6]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang perangkat lunak yang akan dibuat. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu landasan teori seperti sistem, sistem informasi, pengertian basis data, perancangan sistem, pengertian media, E-Commerce, pengertian internet, pengertian *world wide web*, pengertian http, bahasa pemograman yang digunakan, tinjauan perangkat lunak dan sebagainya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.