BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi menyebabkan terjadinya perubahan kultur kita sehari-hari. Dalam era yang disebut *"information age"* ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. Saat ini pengguna internet sangat banyak di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Terdapat sekitar 1867,2 juta orang didunia yang menggunakan internet. Dalam kenyataannya banyak sekali pengguna menggunakan internet untuk mencari informasi atau mencari barang – barang yang mereka butuhkan tanpa harus pergi ke tokonya secara langsung. Membeli barang melalui internet salah satunya dengan menggunakan E-commerce.

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). E-commerce merupakan pengembangan dari *commerce* dengan mengeksploitasi media elektronik. Meskipun penggunaan media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Secara umum *e-commerce* dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan/perniagaan barang atau jasa (trade of goods and service) dengan menggunakan media elektronik. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Toko olahraga Barcelona Sport berdiri sejak tahun 2007. Toko olahraga ini masih sangat kurang dalam hal mempromosikan produk-produknya kepada konsumen. Dalam hal pemasaran, produk-produk di toko olahraga ini masih memiliki beberapa kendala diantaranya konsumen kesulitan mendapatkan informasi produk secara *online*, karena kurangnya media informasi kepada konsumen. Toko olahraga ini juga dalam hal perkembangan usahanya masih sangat kurang dalam menghadapi tekanan bisnis yang sangat berat. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan toko olahraga Barcelona Sport untuk dapat memberikan respon.

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

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

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pokok pikiran diatas maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah :

1. Belum adanya sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Konsumen masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh toko olahraga *Barcelona Sport*.
3. Konsumen masih kesulitan dalam hal pemesanan jarak jauh secara *online.*

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi E-Commerce pada toko olahraga Barcelona Sport.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi e-commerce pada toko olahraga Barcelona Sport adalah :

1. Membangun sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Untuk menjadi media informasi secara umum kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan.
3. Untuk mempermudah konsumen memesan produk-produk yang ditawarkan secara *on-line.*

1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup kajian

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, yaitu membangun aplikasi E-Commerce pada toko olahraga Barcelona Sport, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal- hal dibawah ini :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang produk yang tawarkan oleh toko olahraga Barcelona Sport.
2. Aplikasi *E-Commerce* ini berbasis *Web* dan bersifat *online*.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode pembayaran transfer rekening melalui bank (*offline*) dan menggunakan media Paypal (*online*).
4. Sistem keamanan website menggunakan metode sertifikasi Secure Sockets Layer (SSL).
5. Sistem komunikasi antara sistem dan *user* yaitu system selalu mengirimkan notifikasi berupa *email* kepada *user* setiap kali ada transaksi.
6. Hanya pesanan yang telah melakukan pembayaran yang akan diproses untuk dikirim.
7. Pengiriman produk yang telah dipesan akan dikirim melalui jasa pengiriman (TIKI, JNE, dll). Dan ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang(dalam kg) yang dipesan sesuai dengan ketentuan jasa pengiriman.

1.5 Metodologi Penelitian

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

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi.

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

   c. Interview.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik 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

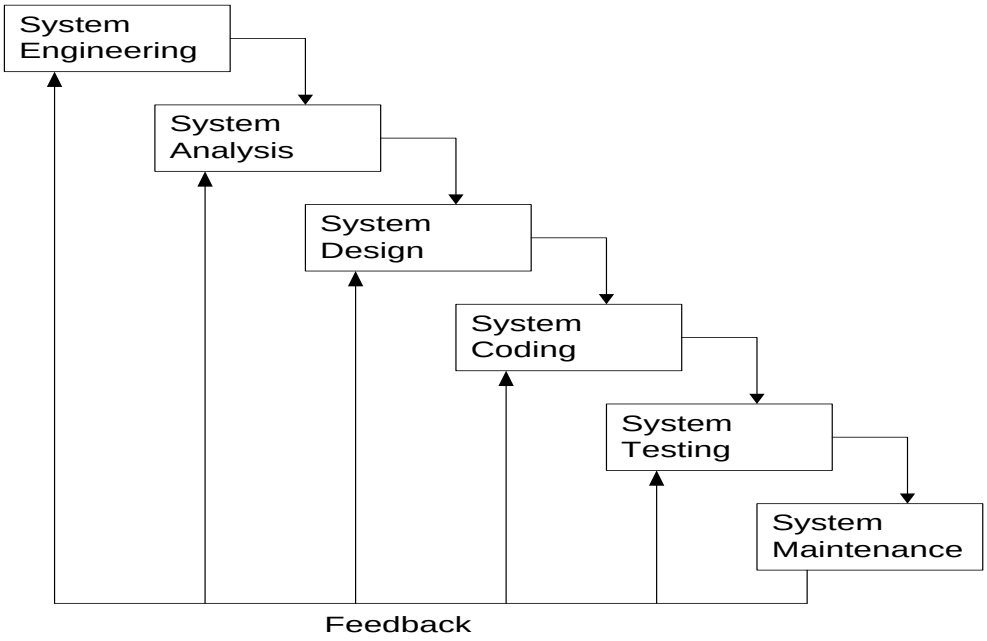
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing

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*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori singkat sebagai landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan pula proses perancangan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi *e-commerce*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari tugas akhir yang dibuat dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi *e-commerce* menjadi lebih baik.