BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi membawa dampak dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perekonomian pun tidak luput dari sentuhan teknologi. Teknologi menawarkan berbagai kemudahan dalam perekonomian yang tentunya sangat menunjang sistem perekonomian yang ada. Salah satunya adalah peranan teknologi dalam perdagangan yang saat ini dikenal dengan *E-Commerce*.

Electronic Commerce (*E-Commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

Toko JAVA Komunika merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang jual beli *handphone* (telepon genggam) . Toko JAVA Komunika telah memiliki banyak pelanggan tetap, tetapi jangkauannya hanya didalam kota saja dan berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran hingga mencakup pasar nasional atau pasar global, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan, dan menjalin relasi dengan mitra bisnis yang di nilai paling cocok. Untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas maka Toko JAVA Komunika harus menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce*.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberikan informasi tentang seputar telepon genggam kepada para konsumen melalui internet. Oleh karena itu penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir dengan judul "**LAYANAN E-COMMERCE PADA JAVA KOMUNIKA SOREANG**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun layanan e-commerce pada JAVA Komunika Soreang.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun layanan e-commerce pada JAVA Komunika Soreang.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan layanan e-commerce JAVA Komunika adalah :

1. Untuk mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi tentang handphone apa saja yang dijual oleh toko "JAVA Komunika" tanpa harus datang ke toko.

2. Untuk meningkatkan fleksibilitas sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada.
3. Untuk memperluas pasar sehingga konsumen dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online*.
4. Untuk meningkatkan efisiensi karena dengan *E-Commerce*, "JAVA Komunika" dapat memperluas jaringan tanpa membutuhkan modal yang besar.
5. Untuk meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang *cash* dalam jumlah yang besar.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi handphone yang dijual ditoko "JAVA Komunika".
2. Pelanggan (*non member*) tidak dapat melakukan transaksi.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer melalui bank .
4. Aplikasi ini menyediakan data kategori, data barang, dan pesanan.
5. Aplikasi *E-Commerce* ini berbasis *Web* dan bersifat *online*.
6. Aplikasi *E-Commerce* ini menangani proses pemesanan, konfirmasi pembayaran dan pengiriman serta menangani keluhan, *complaint* atau retur.

7. Proses perhitungan perubahan harga tidak dilakukan oleh sistem tetapi dilakukan manual oleh administrator.
8. Laporan yang dihasilkan adalah laporan pemesanan, penjualan, dan pengiriman.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang penulis lakukan diantaranya :

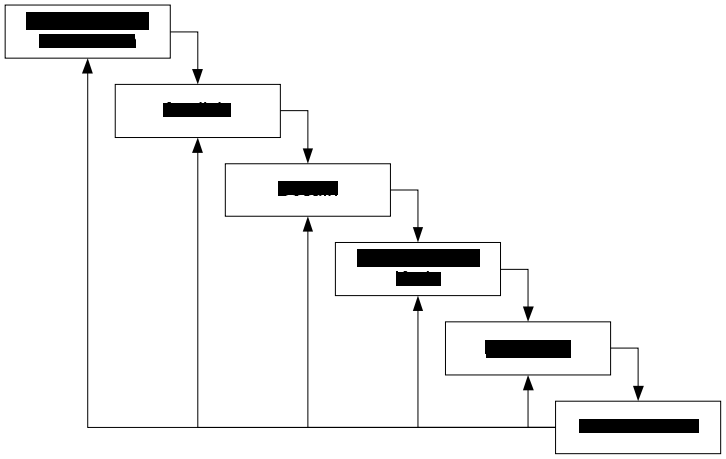
1. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab kepada pihak yang terkait, dalam hal ini adalah pihak pemilik toko.

2. Studi Literatur

Penulis mempelajari referensi-referensi yang berhubungan dengan laporan ini.

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak adalah metode *waterfall*. Alur dari metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Alur metode waterfall

Adapun Penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun.

b. Analisis

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis lingkungan pengembangan, analisis struktural, dan diagram relasi.

c. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

d. Pembangkitan Kode

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan kedalam bentuk mesin, jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis;

e. Pengujian

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan;

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototipe* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak, maupun laporan Tugas Akhir

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

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

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

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

BAB IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada bab ini akan dilakukan proses implementasi dari layanan *e-commerce* yang telah dibangun yang berisikan tampilan apliksi dan akan dilakukan proses pengujian.

BAB V Kesimpulan dan Saran

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