BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 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). 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.

Afhifa Skin Care merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kosmetik atau perawatan kecantikan wanita. Sistem penjualan yang dipakai di *Afhifa Skin Care* pada saat ini masih menggunakan sistem konvensional, yaitu perusahaan harus mengirim ke toko-toko atau distributor dan pembeli yang harus datang langsung ke toko-toko atau distributor yang menyediakan produk-produk *Afhifa Skin Care,* sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari

toko tersebut. Dalam pemasaranya pun belum begitu luas, sehingga produk ini kurang di kenal oleh konsumen dan tidak semua konsumen yang baru mengenal produk AFHIFA *Skin Care* mengetahui kegunaan dan manfaat produk dari AFHIFA *Skin Care,* Dikarenakan ketatnya persaingan pemasaran produk-produk kosmetik yang ada. maka, oleh karena itu pihak perusahaan harus bertindak lebih cepat dari pesaingnya dan bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

Berdasarkan realita tersebut, maka, AFHIFA bermaksud untuk membangun e-commerece untuk memasarkan produk AFHIFA di internet, dan dapat memudahkan pengunjung atau pembeli memahami produk dari AFHIFA dan pengunjung atau pembeli lebih tahu dan lebih mudah mendapatkan informasi dan produk tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan kesulitan untuk mengiklankan atau mempromosikan produknya sehingga konsumen kurang begitu memahami atau mengenal produk dari AFHIFA.
2. Konsumen dan agen yang berada di luar kota kesulit untuk memesan produk dari AFHIFA *Skin Care*.
3. Kurangnya pemasaran produk di karenakan butuh biaya besar sehingga prusahaan sulit untuk memperluas pemasaranya. Bagaimana

mempromosikan AFHIFA *Skin Care* dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga konsumen dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online.*

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web dengan Studi Kasus di AFHIFA *Skin Care*.

1.3.2 Tujuan

tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan konsumen mengenal dan memahami kegunaan produk apa saja yang ditawarkan oleh AFHIFA *Skin Care* tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Untuk memudahkan konsumen dan agen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Untuk memperluas pasar penjualan sehingga customer dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online.*

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang *electronic catalog yang berisikan* manfaat dan kegunaan serta fungsi dari produk yang di tawarkan oleh AFHIFA *Skin Care*.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan menggunakan
    a) Cash
    b) *Paypal*.
    c) *Transfer Antar Bank.*
3. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database mySQL* versi5.0, *Web Server Apace* versi 6.2.
4. Untuk sistem keamanan yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan :
    a) *Message-Digest algortihm 5 (MD5),* sebagai fungsi untuk mengacak atau menyembunyikan password yang sesungguhnya.
    b) Secure Socket Layer (SSL).
5. Untuk pemesanan dan konsultasi produk dari AFHIFA dapat melalui :
    a) Email
    b) *Yahoo Messenger* (YM)
    c) *Short Message Service* (SMS)
    d) Telepon
6. Untuk pengiriman barang pesanan menggunakan pengirim jasa TIKI Ekspres.
7. Kwitansi atau tanda bukti transaksi dikirim lewat email.
8. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin. Sedangkan pembeli dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi atau login.

9. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah Metode Deskriptif, yaitu menggambarkan semua data yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut :

1.5.1 Teknik pengumpulan data

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

a. Studi literature

   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. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Model pengembangan perangkat lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan pemeliharaannya. Dinamakan *waterfall* karena model tersebut menggambarkan arah kemajuan sistem dari puncak ke bawah, seperti air yang terjun dari suatu ketinggian dengan berbagai panoramanya.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. System Analisis

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

c. System Design

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

d. System Coding

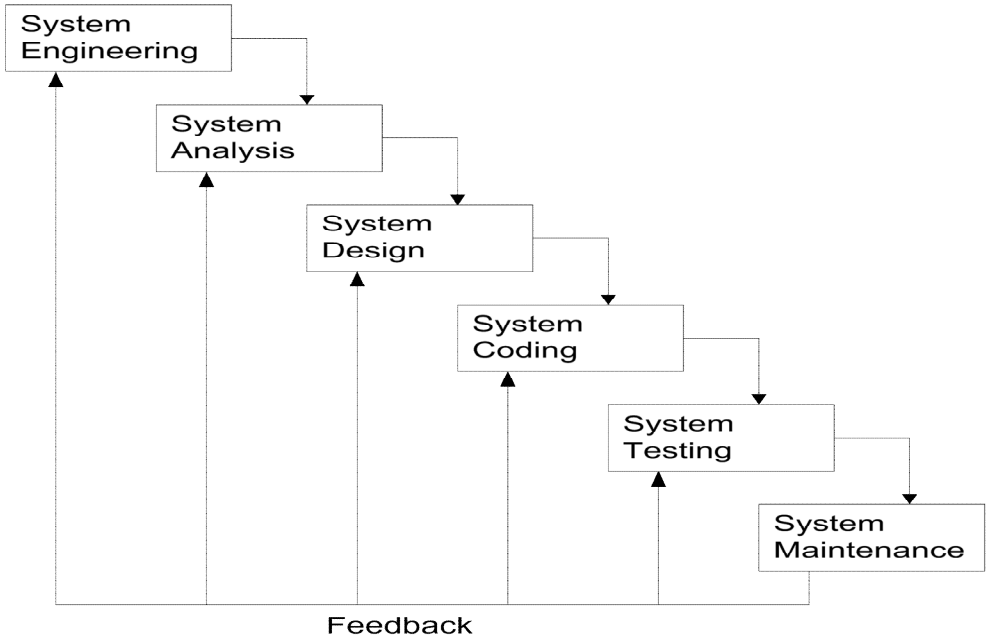
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. System 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 ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan agar memudahkan dalam penyusunan. Sistematika penulisan skripsi ini di bagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, tentang rumusan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *e-commerce*.

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

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.