BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi kian hari makin meningkat pesat. Dengan adanya teknologi informasi dapat memudahkan orang dalam pekerjaannya ataupun berinteraksi dengan orang lain. Website merupakan salah satu jenis teknologi informasi yang sedang berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Diantara banyak kegunaan website, salah satu kegunaan yang ada adalah bisa menjadi sarana tempat jual beli barang atau sering kita sebut juga dengan *E-commerce*. Warung Seken merupakan toko yang bergerak dalam penjualan barang-barang *second* atau bekas, baik barang bekas tersebut titipan dari orang lain maupun barang bekas yang sengaja dibeli untuk kemudian dijual kembali. Barang-barang bekas tersebut yaitu tas, dompet, *cosmetic pouch*, *baby stuff,* dan lain-lain. Awal mula berdirinya Warung Seken semula hanya dari sebuah hobi membeli barang-barang bekas, dengan harga yang relatif murah bisa mendapatkan barang yang cukup bagus. Beranjak dari hal tersebut kemudian mulai menawarkan kepada tetangga barang-barang bekas tersebut dan respon yang diterima pun cukup bagus.

Walaupun Warung Seken belum mempunyai toko *offline*, akan tetapi Warung Seken memasarkan produk-produknya melalui media situs jejaring sosial Facebook dan Multiply. Komunikasi yang dilakukan antara pengelola dan pembeli ialah via sms atau via komentar yang disediakan oleh situs jejaring tersebut. Kemudian jika telah terjadi kesepakatan maka pembeli mentransfer

sejumlah uang yang telah disepakati oleh kedua pihak ke nomor rekening pengelola dan barang dikirimkan melalui jasa kurir. Situs jejaring ini tentu saja kurang cocok sebagai media pemasaran. Karena mempunyai keterbatasan dalam pengelolaan sebuah usaha yang dilakukan secara online, dan Warung Seken belum mempunyai sarana khusus yang benar-benar cocok untuk memasarkan produknya secara online.

Pengelolaan administrasi barang di toko ini masih menggunakan sistem manual. Situs jejaring sosial yang telah digunakan tidak menyediakan fasilitas untuk mengelola administrasi barang karena website-website tersebut hanya dikhususkan untuk jejaring sosial, bukan untuk *e-commerce*. Jika barangnya sedikit mungkin masih dapat ditangani oleh pengelola, tapi jika barangnya sudah banyak pasti akan sangat menyulitkan pengelola karena sistem pengelolaannya masih manual.

Pada sistem yang berjalan transaksi masih dilakukan via transfer bank, yaitu pembeli memilih barang yang akan dibeli kemudian barang tersebut di *booking*, setelah itu pembeli mentransfer sejumlah uang yang ditransfer ke nomor rekening bank pengelola. Kemudian setelah uang diterima oleh pengelola maka barang dikirim melalui jasa kurir seperti JNE. Bila dalam 2 x 24 jam pembeli tidak mentransfer uang maka *booking* di lepas, dan *booking* diserahkan pada pembeli lainnya yang telah antri di *waiting list.* Metode transaksi ini mungkin dianggap kurang praktis bagi sebagian orang. Karena pembeli harus pergi ke bank atau ATM untuk mentransfer uang. Untuk pengelolaan data transaksinya sendiri dilakukan dengan manual yaitu dicatat pada kertas atau buku kemudian di *input*-

kan pada file di Microsoft Excel. Dan tentu saja hal ini menyulitkan pengelola dalam mengelola data transaksi.

Dalam pembuatan laporan, baik itu laporan data barang maupun data transaksi masih dilakukan secara manual yaitu menggunakan aplikasi Microsoft Excel sebagai media dalam pembuatan laporannya. Hal ini berpengaruh dalam proses pencarian data barang dan data transaksinya. Jika data barang ataupun data transaksi masih sedikit mungkin tidak bermasalah, namun apabila datanya sudah semakin banyak tentu akan merepotkan pengelola toko Warung Seken.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Toko Warung Seken kesulitan dalam memasarkan produk-produknya.
2. Pengelola kesulitan dalam mengelola administrasi barang-barang.
3. Pengelola masih kesulitan dalam mengelola data transaksi.
4. Pengelola kesulitan dalam pembuatan laporan data barang dan data transaksi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin dicapai dari peneltian ini adalah untuk membangun website *E-commerce* pada toko Warung Seken.

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Memudahkan toko Warung Seken dalam memasarkan produk-produknya.
2. Mempermudah pengelola dalam mengelola administrasi barang-barang.
3. Mempermudah pengelola dalam mengelola data transaksi.

4. Memudahkan pengelola dalam pembuatan laporan data barang dan laporan data transaksi.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu :

1. Sistem yang akan dibangun adalah verifikasi data pengunjung yang akan membeli barang-barang di website *E-commerce* ini.
2. Pengunjung yang sudah di verifikasi dapat melakukan pembelian, *waiting list*, dan konfirmasi pembayaran.
3. Data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini hanya sebatas pada data-data pengunjung dan data-data lain yang diperlukan dalam proses jual-beli di website ini.
4. Metode pembayaran yang digunakan adalah menggunakan transfer via bank dan menggunakan metode pembayaran paypal.
5. Pengujian dilakukan secara *online* dengan mendaftarkan *website* pada salah satu *web host* yang telah mendukung PHP, MySQL, SSL, dan layanan lainnya yang sesuai standar untuk pembangunan website *e-commerce*.
6. Implemenstasi keamanan yang digunakan pada *website* ini memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web host*.

7. Komunikasi antara pembeli dengan admin dilakukan melalui layanan Yahoo messenger.
8. Pengiriman barang dilakukan melalui perusahaan kurir seperti JNE.

b. Proses

Proses yang akan ditangani pada sistem ini, yaitu:

1. Verifikasi data konsumen
2. Verifikasi data user
3. Pengolahan data konsumen
4. Pengolahan data user
5. Pengolahan data kategori
6. Pengolahan data barang
7. Pengolahan data wilayah
8. Pengolahan data kurs
9. Pengolahan data pembelian
10. Pengolahan data laporan
11. Pencarian data barang

c. Perangkat Lunak

Untuk membangun aplikasi yang akan digunakan, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

1. Sistem Operasi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi ini adalah minimal Windows XP.
2. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
3. WampServer 2.0 sebagai *web server*.

4. *Web host* yang telah mendukung PHP, MySQL, SSL, dan layanan lainnya yang sesuai standar untuk pembangunan website *e-commerce.*
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, Ajax dan Javascript.
6. *Browser* seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer 6, atau Opera untuk mengakses aplikasi.

d. Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun perangkat lunak ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Pentium III atau yang setara dengan kecepatan 800 MHz
2. RAM 128 Mb
3. *Harddisk* dengan ruang kosong 100 Mb
4. VGA Card *shared* 64 Mb
5. Monitor dengan resolusi 1024 x 768 *pixels*

e. Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan *website e-commerce* ini adalah:

1. Super admin atau pemilik
2. Admin atau pengelola
3. Pengunjung atau pembeli

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau pencandraan (deskriptif) mengenai fakta –fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1. Teknik Pengumpulan data

   Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian di toko Warung Seken adalah sebagai berikut :

   a. Studi pustaka

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan referensi-referensi yang ada hubungannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti dalam hal ini ialah toko Warung Seken.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengelola mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang diambil serta fungsi-fungsi apa saja yang dibutuhkan oleh pengelola.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

   Dalam membangun website *e-commerce* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi beberapa proses sebagai berikut :

   a. System / enginering

      Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*. Permodelan diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting,

mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain yang mendukung dalam implementasi perangkat lunak ini seperti hardware, database, dsb.

b. Analisis

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

c. Perancangan

Tahap mengubah dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti dan dipahami agar website *e-commerce* ini mudah digunakan oleh pengguna. Perancangan dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap agar aplikasi bisa sesuai dengan kebutuhan user yang akan menggunakannya.

d. Pengkodean

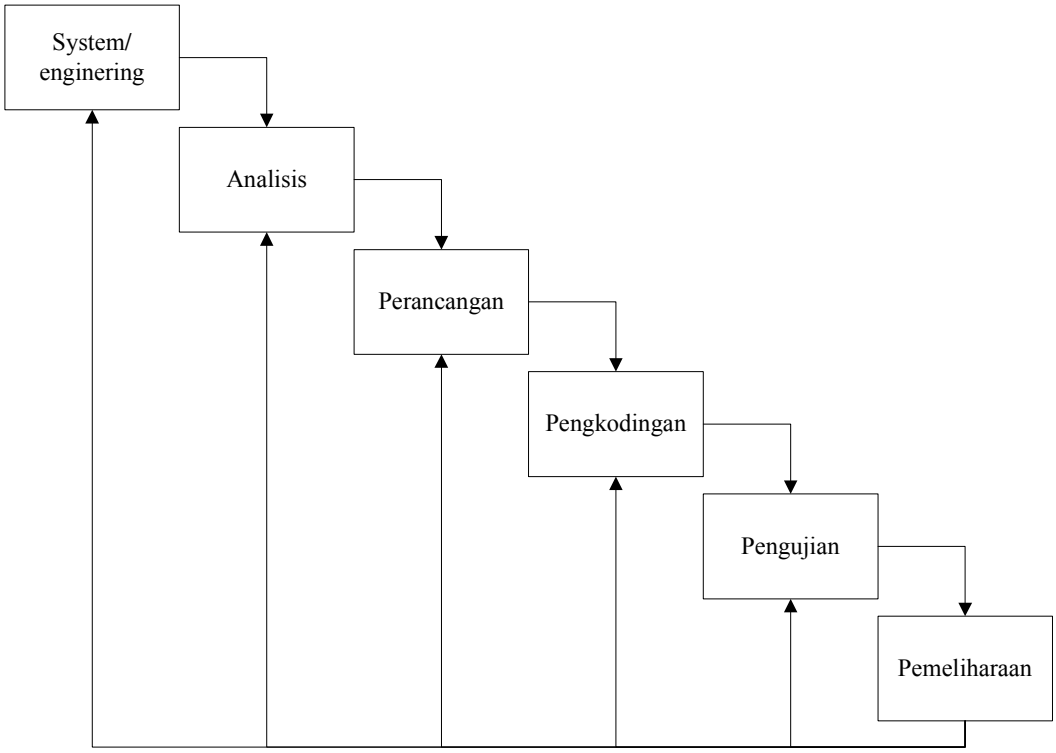
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan agar bisa dimengerti oleh mesin komputer. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap website *E-commerce* yang dibangun yaitu penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar I-1 Model pengembangan perangkat lunak *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilaksanakan pada toko Warung Seken. Sistematika penyusunan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dan garis besar atau gambaran umum dalam penyusunan laporan penelitiannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang profil tempat penelitian dan berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang digunakan dalam proses analisis permasalahan seperti data, database, sistem informasi, sistem online, webserver, browser, paypal, dan keamanan website.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu website *E-commerce* yang dibutuhkan bagi pengelola toko Warung Seken.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan website guna memperoleh kesempurnaan website yang telah dibuat.