BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk meningkatkan pelayana kepada konsumen suatu bidang usaha penjualan harus *inovatif* dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. *Inovtif* dalam arti harus menjual produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan kemudian selalu memberikan banyak alternatif barang dan kemudahn dalam bertransaksi. Masyarakat dunia secara umum mengalami perubahan pada prilaku dan kebutuhan yang dikarenakan perkembangan teknologi dan arus informasi. Hal ini sejalan dengan terus berkembangnya dunia *e-commerce* yang mengemas teknologi dan informasi ke komunitas dunia. Dengan mengusung kedua hal tersebut konsumen menjadi lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan. Konsumen lebih bertingkah laku praktis dalam arti konsumen membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam pemenuhan kebutuhannnya.

Pada prinsipnya *e-commerce* menyediakan infrastruktur bagi perusahan untuk melakukan ekspansi proses bisnis *internal* menuju lingkungan *eksternal* tanpa harus menghadapi rintangan waktu dan ruang (*time and space)* yang selama ini menjadi isu utama. Peluang untuk membangun jaringan dengan berbagai institusi lain tersebut harus dimanfaatkan karena dewasa ini persaingan

sesungguhnya terletak pada bagaimana suatu perusahan dapat memanfaatkan *e-commerce* untuk meningkatkan kinerja dalam bisnis inti yang digelutinya.

Perkembangan dunia *e-commerce* di Indonesia berkembang sedemikian pesat yang diindikasikan perkembangan komunikasi dan komputer. Perkembangan tersebut diikuti juga oleh perusahaan yang juga berlomba-lomba membangun bisnis secara *online*. Pelaku bisnis mendapatkan desakan perubahan pola prilaku konsumen yang semakin modern, sehingga menjadi sebuah keharusan untuk menggunakan metode *elektronik* ini dalam melakukan sistem pendukung penjualan berbasis *online*.

Munculnya paradigma pemasaran baru yang berbasis pada internet atau *e-commerce* di Indonesia sepertinya masih belum optimal, karena masih terbatasnya kalangan yang menggunakan dunia maya dalam melakukan transaksi pembelian. Demikian juga pada keterbatasan vendor dalam menyediakan layanan dalam websitenya, menyebabkan munculnya suatu permasalahan tentang peranan yang diberikan *e-commerce* dalam menunjang produk-produk serta bagaimana konsep pengembangan *e-commerce* untuk menunjang produk perusahan tersebut.

Semakin meningkatnya komunitas bisnis yang mempergunakan internet dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari secara tidak langsung telah menciptakan sebuah ranah dunia baru yang kerap diistilahkan sebagai *cyberspace* atau dunia maya. Berbeda dengan dunia nyata *real world*, *cyberspace* memiliki karakteristik yang unik dimana manusia dapat berinteraksi dengan siapa pun di dunia jika terhubung dengan internet.

Penerapan *e-commerce* dalam produk *elektronik* adalah salah satu bentuk karakteristik dari *e-commerce* yaitu *Business to Costumer*. Pada karakteristik ini *e-commerce* ini lebih dikenal dengan *e-Buy*, dimana karakteristik ini mengusung bisnis secara *online.* Dari paparan sebelumnya peneliti tertarik untuk membuat topik tentang penjualan barang lewat internet. Melihat hal itu maka penulis memilih juddul "PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN DAN PENJUALAN PRODUK FASHION PADA TOKO FAMILY JAYA"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di suatu Toko Family Jaya terhadap sistem informasi penjualan barang, dikemukakan hal-hal yang menjadi permasalahan antara lain :

1. Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi barang yang terdapat di toko tersebut.
2. Transaksi penjualan barang masih bersifat manual, dalam artian harus datang ketempat tersebut untuk membeli sesuatu.
3. Belum mengikuti sistem informasi global sehingga bukan hanya untuk sarana transaksi tetapi lebih ditekankan pada sarana promosi yang dirasakan masih kurang bagus.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun aplikasi Penerapan *E-Commerce* Untuk Sistem Penjualan.

1.3.2 Tujuan

1. Mengembangakan aplikasi penjualan sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan toko tersebut.
2. Mempermudah bagi masyarakat atau dunia luar untuk melakukan transaksi pembelian barang secara langsung.
3. Untuk membantu penjualan produk yang tidak dibatasi oleh satu tempat atau waktu saja, tapi juga proses perdagangan dapat dilakukan setiap saat. Karena akses internet penggunaannya 24 jam.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas akas sangat luas, untuk itu diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Manajemen produk, diantaranya : Data produk, Data kategori produk, Data detail produk, Promosi produk, Gambar produk yang lebih dari satu, manajemen harga produk, pengelolaan discount produk, pengelolaan stok produk.
2. Manajemen Pesanan suatu produk meliputi tentang pencarian pesanan, update status produk yang tidak hanya dengan status “dipesan” saja tetapi

ada “dikonfirmasi”, “dibayar”, “dikirim”, dan “diterima oleh pemesan” yang dipesan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.

3. Manajemen *Shipping*, meliputi metode pengiriman yang bekerja sama dengan layanan pengiriman yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking)*.
4. Metode Pembayaran yang dapat di gunakan yaitu secara *offline* dan *online*. Adapun secara *offline* adalah melalui transfer bank dan pembayaran secara *online* melalui fasilitas Payment Gateway dengan media *Paypal*.
5. Keamanan website menggunakan *SSL Certificate*, memiliki *IP – Dedicated*, mendukung protokol *https*, menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs ini.
6. Pembuatan Laporan, adapun laporan yang di olah adalah : Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk.
7. Laporan ini dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan, atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Menyediakan juga fasilitas pencetakan label pengiriman.
8. Situs ini juga menggunakan situs *Social Network* sebagai sarana promosinya.
9. Menyediakan fasilitas pengelolaan retur barang.
10. Komunikasi antara konsumer dan toko menggunakan *Internet Messengger*, *e-mail*, dan juga situs *Social Network*. Menggunakan telepon sebagai *costumer support*.
11. *Shoping Features (Frontend)* meliputi :

a) Pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori, dll.
b) Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk paling banyak dilihat.
c) *History* pemesanan.
d) Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

12. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini yaitu menggunakan metode analisis tersetruktur dengan menggunakan *tools* Flowmap dan ERD dan untuk menggambarkan proses menggunakan DFD.
13. Adapun Data yang diolah adalah sebagai berikut : Data produk, Data pemesanan, Data member, Data pengiriman, Data pembayaran, Data administrator, Data Retur Barang.
14. Aplikasi ini dibangun menggunakan :
    a) PHP sebagai bahasa pemrogramannya.
    b) Mysql sebagai databasenya.
    c) Macromedia Dreamweaver.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. *Observasi*

Yaitu merupakan sutau teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

b. Wawancara

Yaitu sutu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan yaitu paradigma *Waterfall (Classic Life Cycle)*, untuk lebih jelasnya tahapan dari paradigma *Waterfall* ini adalah :

a. ***System Engineering*** **(Rekayasa Sistem)**

System Engineering Merupakan kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.

b. ***Analisys System*** **(Analisis Sistem)**

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

c. ***Design*** **(Perancangan)**

Design Merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan Output.

d. ***Coding*** **(Pengkodean)**

Coding Yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang baru dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri.

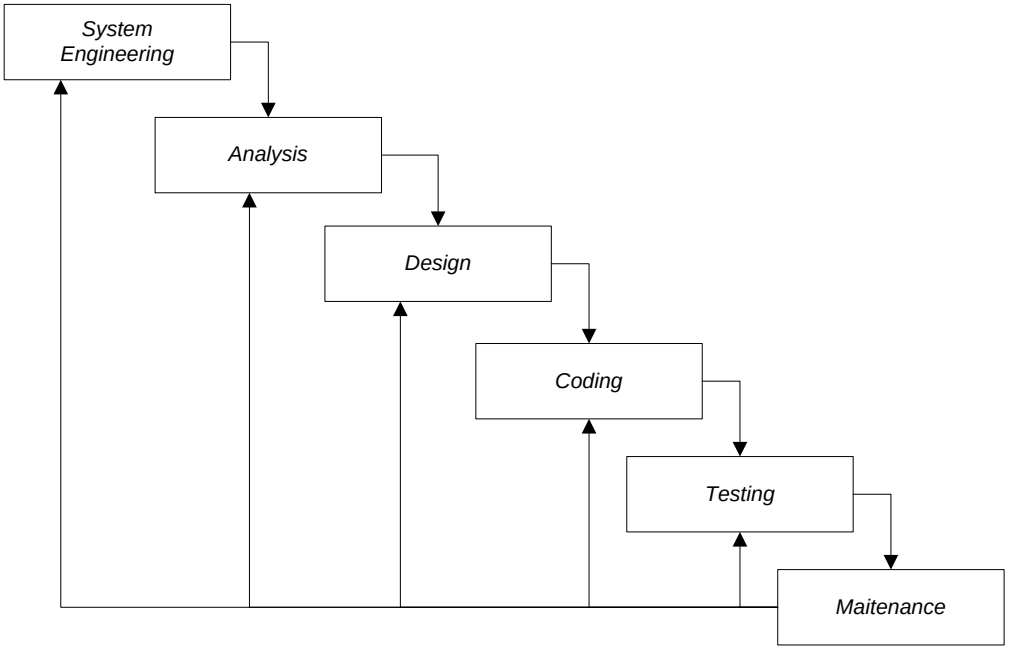
e. ***Testing*** **(Pengujian)**

Testing Yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.

f. ***Maintenance*** **(Perawatan)**

Yaitu merupakan suatu kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang telah dibuat, agar keutuhan program dapat terjaga seperti validasi

data, updating data, dan menjaga program dari serangan virus, orang yang tidak berhak yang dapat merusak program.



Gambar I-1Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya, penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisikan gambaran umum penelitian yang dilakukan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan panduan dalam penyusunan landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir dan aplikasi web yang dibuat, diantaranya *World Wide Web*, HTML, Pemrograman dilingkungan web, konsep aplikasi web yang interaktif, bahasa web *scripting* PHP dan database server MySQL.

BAB III ANALISIS SISTEM & PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. Perancangan sistem dalam aplikasi ini diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan Output.

BAB IV IMPLEMENTASI

Berisikan kaitan antara rancangan sistem yang dibuat dengan program yang telah dibuat. Dalam implementasi diuraikan tentang pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan, perangkat keras yang diperlukan, pemrograman dan pengetesan program, konversi sistem, pemilihan personil, evaluasi sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dikerjakan dari bab I sampai dengan bab V serta saran–saran yang mengacu pada rancangan yang telah diusulkan untuk dikembangkan.