BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan Hosting Gokil merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang IT, dimana perusahaan Hosting Gokil menjual *hosting, domain, IP-Dedicated* dan *SSL (Secure Soket Layer)* untuk sebuah website. Semua penjualan tersebut dapat dilakukan melalui website hostinggokil.com yang telah dibangun untuk keperluan penjualan semua transaksi serta bagaimana profil usaha perusahaan hosting gokil tersebut.

Wawancara yang dilakukan dengan pemilik perusahaan hosting gokil dapat dikatakan bahwa perusahaan hosting gokil menginginkan adanya suatu terobosan baru dalam mengembangkan usahanya untuk meningkatkan penjualan produk yang berhubungan dengan profil usaha perusahaan yaitu dalam bidang IT. Usaha tersebut yaitu penjualan produk berupa template web. Penjualan template web tersebut diharapkan dapat menjadi media tambahan pendapatan bagi perusahaan agar perusahaan hostinggokil dapat berkembang lebih besar dan dikenal.

Kendala yang muncul pada penjualan template web tersebut yaitu mengenai lingkup rencana penjualan template web tersebut. Dimana penjualan template web tersebut apabila diajukan penjualan template web secara manual dengan menjual template web tersebut menggunakan *CD (Compact Disc)* di suatu tempat, maka banyaknya kendala yang akan terjadi diantaranya adalah masalah tempat yang harus strategis dalam penjualan template web sedangkan perusahaan tidak ada rencana untuk mendirikan tempat cabang perusahaan. Maslah muncul juga bagaimana pelanggan dapat menjangkau perusahaan hosting gokil yang berada jauh dari perusahaan. Masalah waktu juga menjadi kendala, karena penjualan template web melalui media CD terbatas waktu.

Masalah yang terjadi di perusahaan hosting gokil diperlukan suatu sistem yang dapat menangani segala permasalahan penjualan template web yang ada di perusahaan hosting gokil, permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan membangun suatu sistem perdagangan secara online atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)*. Dengan perangkat keras seperti komputer dan internet yang tersedia di perusahaan Hosting Gokil sebagai penunjangnya, maka kemungkinan untuk dibangun suatu aplikasi seperti sistem perdagangan online atau e-commerce yang dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk berupa template web kepada pelanggan atau konsumen yang dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke perusahaan Hosting Gokil karena dengan e-commerce konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya diatas, maka pada kesempatan ini saya selaku mahasiswa UNIKOM mengajukan penelitian kepada perusahaan Hosting Gokil. Dimana mengambil judul *e-commerce* dalam menyelesaikan tugas akhir strata satu ini dengan judul **"Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Template Web di Perusahaan Hosting Gokil".**

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana membangun situs *E-commerce* yang dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan dan menjual produk tanpa terkendala tempat dan waktu.
2. Bagaimana membangun Situs E-commerce untuk menjangkau pelanggan Hosting Gokil.
3. Bagaimana penjualan template web pada perusahaan Hosting Gokil dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat dalam negeri.
4. Bagaimana merancang antarmuka Situs E-commerce yang User friendly.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud penulis adalah membangun situs E-commerce penjualan dan pemesanan produk berupa template pada perusahaan Hosting Gokil. Sedangkan tujuan penulis melakuknan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan perusahaan Hosting Gokil dalam menjual produk kepada pelanggan yang ada dimana saja serta dapat mengolah data transaksi penjualan, dan membuat laporan transaksi penjualan.
2. Mempermudah proses transaksi lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.
3. Memperkenalkan produk terbaru dan informasi yang berhubungan dengan profil usaha melalui aplikasi penjualan template web di perusahaan Hosting Gokil yang akan dibangun.

I.4 Batasan Masalah

Dalam membangun aplikasi E-commerce penjualan dan pemesanan ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem transaksi penjualan barang secara online yang berorientasi B2C (Business to Consumer).
2. Situs *E-commerce* ini menampilkan dan mempromosikan produk berupa template dalam bentuk gambar dan daftar harga.
3. Fitur yang akan ditampilkan pada aplikasi e-commerce ini adalah: menyediakan template terbaru lengkap dengan diskon, template terlaku dijual, template yang paling banyak dilihat, riwayat pemesanan template, adanya pemesanan template dan adanya Zoom gambar template untuk memperjelas template yang akan dijual
4. Pemesan atau calon pembeli produk adalah pelanggan yang sudah terdaftar melalui registrasi terlebih dahulu.
5. Sistem komunikasi menggunakan fasilitas komunikasi yang sering digunakan seperti :
    a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
    b. Menggunakan Instant Messaging (Facebook, Yahoo Messanger),

c. Menggunakan Telepon

6. Jenis pembayaran dapat dilakukan dengan cara :
   a. *Online*, menggunakan *paypal*, dengan menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway, Pembayaran yang dilakukan akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs e-commerce ini, IPN *(Instant Payment Notification)*.
   b. *Offline,* dilakukan dengan cara menyediakan berbagai Account Bank (Transfer, Tunai)
7. Pembelian produk yang sudah jadi, akan dikirimkan setelah proses pembayaran telah berhasil. Pengiriman produk dilakukan melalui email dengan cara di download oleh pembeli dengan menyediakan link untuk mendownload template yang telah dibayar.
8. Tipe produk template mempunyai dua tipe yaitu tipe unique dan tipe regular
   a. Tipe Unique merupakan tipe template yang hanya dapat dipesan dan dibeli satu kali saja dan mempunyai stok satu buah template. Apabila sudah dipesan, maka template secara otomatis akan dihapus.
   b. Tipe Regular merupakan tipe template yang mempunyai stok pemesanan dan pembelian lima buah. Apabila setelah stok habis, maka template akan terhapus.
9. Untuk mendukung sistem keamanan menggunakan *SSL* (*Secure Soket Layer*), *IP-Dedicated*, dan setiap calon pembeli harus memiliki *username* dan *login* untuk mengakses dan melakukan pembelian atau pemesanan produk.
10. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik penjualan dan pemesanan template adalah :
    a. Laporan yang akan dibuat yaitu Laporan Penjualan.
    b. Laporan-laporan tersebut akan disusun dalam laporan bulanan, dan tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu
11. Pemodelan untuk aplikasi e-commerce penjualan template web ini adalah menggunakan model terstruktur, sedangkan alat bantu untuk memodelkannya

menggunakan Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD).

12. Situs E-commerce ini memiliki Backup Database untuk pengamanan data.
13. Adanya fitur SEO agar situs ini dapat terdaftar di Search Engine yang dapat memudahkan pencarian situs ini.
14. Sasaran utama pelanggan penjualan template untuk saat ini adalah masyarakat indonesia dikarenakan fitur dalam aplikasi ini berbahasa indonesia.
15. Ketentuan penggunaan template yang telah di download yaitu satu template yang telah di download hanya bisa dipakai satu domain saja. Dimana alamat domain tersebut telah dikirim oleh pelanggan terlebih dahulu kepada aplikasinya. Artinya alamat domain yang telah terdaftar saja yang bisa menggunakan template.
16. Software yang digunakan dalam membangun situs *E-commerce* menggunakan Macromedia Dreamwaver 8 dan untuk DBMS untuk aplikasi ecommerce yang akan dibangun menggunakan MySQL.

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang dimana secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak

I.5.1 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut [2]:

a. Studi Lapangan

1. Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara langsung terhadap Perusahaan Hosting Gokil. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui situasi dan kondisi dilapangan tempat mencari data.

2. Wawancara

Wawancara yaitu mengajukan pertanyaan secara langsung pada pihak-pihak yang terkait dengan perusahaan Hosting Gokil, sehingga diperoleh data yang akurat dan membantu memberikan keterangan-keterangan yang diperlukan.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu usaha pengumpulan data dengan mempelajari bahan-bahan yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas, dan mengambil beberapa referensi dari buku atau majalah ilmiah yang ada dalam perpustakaan yang berhubungan dengan judul penelitian.

I.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun perangkat lunak ini penulis menggunakan teknik *waterfall*. Model ini sering juga disebut dengan classic life cycle. Dalam metode ini membutuhkan pendekatan sistematis dan squencial dalam pengembangan peranglkat lunak, dimulai dari tingkat rekayasa system, analisis system, perancangan system, pengkodean system, pengujian system dan pemeliharaan system. Tahap-tahap yang terdapat dalam Metode waterfall (Gambar I.1) adalah sebagai berikut :

1. Rekayasa Sistem

   Sistem adalah kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun. Tahap ini sering disebut juga dengan Project Definition Rekayasa.

2. Analisis Sistem

   Analisis Sistem adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap. Proses pengumpulan kebutuhan

diintensifkan ke perangkat lunak. Hasilnya harus didokumentasikan dan di-review ke pelanggan.

3. Perancangan Sistem

   Perancangan sistem yaitu perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Pengkodean Sistem

   Pengkodean sistem adalah hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

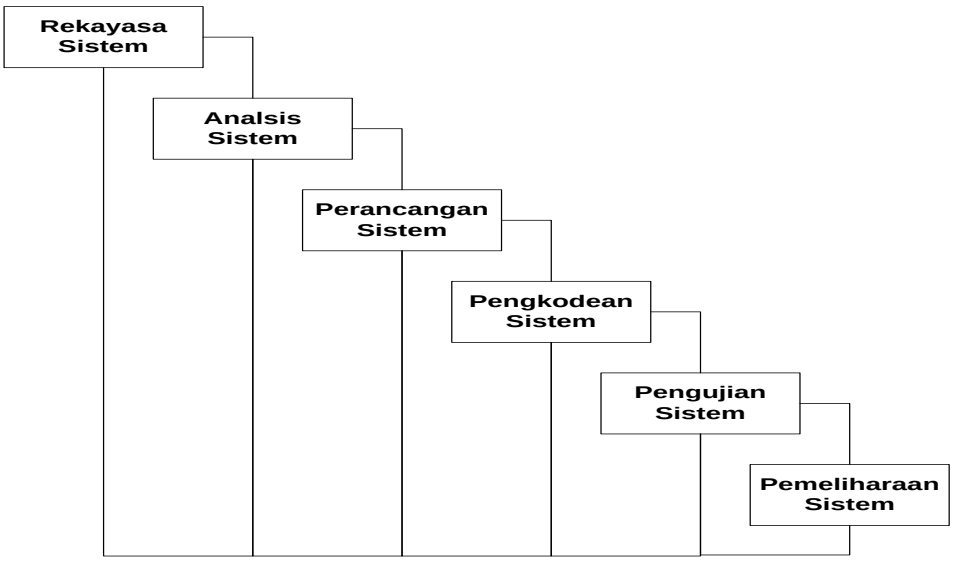
5. Pengujian Sistem

   Pengujian sistem adalah tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan

6. Pemeliharaan Sistem

   Pemeliharaan sistem adalah tahap akhir dari pembangunan perangkat lunak dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

   Untuk lebih jelasnya susunan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar I.1 Metode *Waterfall [3]*

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi dan struktur organisasai sedangkan landasan teori berisi materi-materi pendukung yang berberhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan analisis sistem yang sedang berjalan. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil impelmentasi dari hasil penelitian yang dilakukan dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan di perusahaan Hosting Gokil.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak dimasa yang akan datang.