BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sehubungan berkembangnya zaman maka teknologi informasi mengalami kemajuan yang pesat, hal ini disebabkan kebutuhan akan informasi meningkat. Sehingga dunia perdagangngan tidak lagi dibatasi dengan ruang dan waktu. Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangngan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan instan sesuai dengan permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut maka kini muncul transaksi yang menggunakan media Internet untuk menghubungkan antara produsen dan konsumen. Transaksi melalui Internet ini lebih dikenal dengan nama *E-Commerce*

Sekarang ini kegiatan usaha menengah ke bawah sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan karena maraknya persaingan. Berbagai cara diupayakan untuk meningkatkan daya jual beli dari produk-produk mereka serta untuk mempertahankan eksistensi dari toko tersebut. Selain dari kualitas barang yang ditawarkan, pelayanan juga harus diutamakan oleh penjual seperti pelayanan yang cepat, tepat, efisien, serta praktis dan pelayanan yang memuaskan pelanggan agar pelanggan tidak merasa kecewa dan bosan. Dalam persaingan yang ketat, sebuah toko harus dapat mengambil langkah yang cepat dan tepat dalam mempromosikan dan memasarkan produknya. Sebuah toko juga harus memikirkan bagaimana caranya agar produk yang dipasarkan dapat dikenal

luas dan dapat diperoleh dengan mudah. Seringkali jarak yang jauh menjadi kendala dalam berbisnis, khususnya dalam mendapatkan pertimbangan yang tidak kalah pentingnya. Dengan kata lain, toko harus bisa mengatasi kendala ruang dan waktu dalam melakukan pemasaran.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi, salah satunya dengan menggunakan *e-commerce. E-commerce* digunakan untuk strategi pemasaran bagi perusahaan atau badan usaha maupun perorangan yang memiliki keinginan untuk memasarkan barangnya secara global, tidak hanya dalam suatu wilayah tertentu. Menjual barang secara *on-line* akan mendatangkan laba yang lebih besar dibandingkan menjual barang menggunakan metode/cara biasa seperti telepon, fax atau langsung datang ke tempat penjualan.

Beradasarkan uraian di atas maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah **“ PEMBANGUNAN SITUS E-COMMERCE PADA TOKO KAMERA DH FOTO ”.**

1.2 Rumusan Masalah

Beradasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Media pemasaran masih secara tradisional yaitu dengan penyebaran melalui media brosur.

2. Kurangnya proses pemasaran yang dapat menarik orang lain untuk membeli barang yang ditawarkan.
3. Kurangnya media bagi konsumen untuk melihat barang yang ditawarkan.
4. Kurangnya fasilitas pembayaran.
5. Transaksi penjualan hanya bisa dilakukan di toko tersebut.
6. Sulitnya dalam membuat laporan bulanan.

Melihat permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan perumusan masalah adalah bagaimana membangun Aplikasi E-commerce pada toko kamera DH Foto.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun situs *e-commerce* pada toko kamera DH foto.

Tujuan dari penetian ini antara lain :

1. Menampilkan berbagai jenis barang dan harga dalam bentuk kategori yang akan memberikan gambaran tentang barang secara dekat.
2. Mempermudah pembeli untuk mendapatkan barang yang diinginkan.
3. Mempermudah pembeli untuk melakukan pembelian barang tanpa perlu datang ke tokonya.
4. Memberikan informasi yang tepat mengenai barang yang ditawarkan oleh toko kamera DH Foto kepada calon pembeli.

5. Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembelian.
6. Menyediakan informasi terbaru mengenai barang yang terdapat di Toko kamera DH foto.
7. Memperluas pangsa pasar sehingga memberikan keuntungan bagi pihak toko.
8. Membantu dalam pengolahan data barang, data penjualan serta dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan permasalahan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dilakukannya Pengaturan Produk terdiri dari Data Produk, Data Kategori dan Sub Kategori, Detail Produk, Manajemen Harga, Gambar produk, Rating Produk, Produk Promosi, Pengelolaan Discount, serta Pengelolaan Stok Barang.
2. Dilakukannya Manajemen Pemesanan seperti pencarian pemesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.
3. Metode pengiriman barang dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang serta memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).
4. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang di beli.

5. Metode pembayaran yang digunakan Metode pembayaran menggunakan *transfer* langsung ke rekening antar bank, menggunakan paypal, dan menggunakan metode COD (*Cash On Delivery*).
6. Setiap kali transaksi pemilik toko mengirimkan notifikasi berupa email, sms, atau telepon.
7. Setiap ada perubahan status pemesanan, dilakukannya pengiriman informasi pemesanan melalui email ke konsumen.
8. Aplikasi ini diintegrasi dengan situs Social Networking sebagai sarana promosi dan mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
9. Keamanan website menggunakan Protokol SSL (*Secure Soket Layer)* serta IP-Dedicated.
10. Komunikasi antara konsumen dan toko menggunakan *internet messenger*, *email* dan halaman komplain bagi konsumen.
11. Konsumen dapat melakukan komplain ke pemilik toko yang bersangkutan. komplain dari konsumen ditampung didalam halaman khusus komplain, ditujukan bagi konsumen yang tidak puas akan pelayanan maupun barang yang telah dibeli dari toko yang bersangkutan.
12. Menggunakan rating pada setiap barang sebagai penilaian terhadap barang tersebut. Serta adanya pengelolaan retur barang, pembuatan laporan bulanan dan Fasilitas *Backup* dan *Restore* database.
13. Konsumen dapat menggunakann fasilitas belanja yg ada di aplikasi ini seperti pencarian produk, produk paling banyak dilihat, history pemesanan dan pembesaran gambar produk serta memungkinkan multi gambar untuk

sebuah produk dan memiliki fasilitas pendaftaran member dan login member.

14. Adanya fitur lelang, sehingga konsumen dapat menggunakan fasilitas lelang pada aplikasi ini.
15. Data yang diolah seperti data barang, data penjualan, data pemesanan, data pembayaran, data member, dan data admin.
16. Pemodelan sistem yang dilakukan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakanflowmap, diagram konteks, Data Flow Diagram(DFD) dan diagram E-R.
17. Software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :
    a. PHP sebagai bahasa pemrogramannya
    b. Mysql sebagai databasenya
    c. Adobe Dreamweaver sebagai editor bahasa pemrogramannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

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

a. Studi literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, 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 d ambil.

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigm perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan dan mengalokasikanny kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisys*

Merupakan tahp menganilisi hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

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

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahsa pemrograman tertentu.

e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagia berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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. Seperti 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 DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat untuk pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini sehingga dapat diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang user-friendly.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian terakhir dari penulisan skripsi ini akan dijelaskan mengenai hasil kesimpulan yang didapatkan dari serangkaian uji coba dan analisa serta saran terkait dengan pengembangan topik selanjutnya.