BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara sederhana, Internet adalah kumpulan dari jutaan komputer di seluruh dunia yang terkoneksi antara yang satu dengan yang lain. Media koneksi yang digunakan bisa melalui sambungan telpon, serat optik *(fiber optic*), kabel koaksial (*coaxial cable*), satelit atau dengan koneksi wireless.

Internet berfungsi sebagai aspek komunikasi,penyedia informasi,dan fasilitas untuk promosi.Internet dapat menghubungkan kita dengan berbagai pihak di berbagai lokasi di seluruh dunia.Misalnya kita bisa kirim data atau surat dengan berbagai pihak diseluruh dunia dengan menggunakan fasilitas *Electronic* mail (*E-mail*).

Blade Project merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu. Toko Blade Project hanya menjual barang berupa sepatu basket. Tepat nya toko ini dibangun pada tanggal 28 mei 2009, dan berdiri di pusat pertokoan yang mudah untuk diakses oleh masyarakat, alamat toko tersebut di Jl. Ahmad Yani 5 Blok C9 Subang.

Toko Blade Project melakukan proses promsi dengan cara membuat brosur selebaran, selebaran tersebut ditujukan dan dibagikan pada masyarakat subang khususnya. Cara yang dilakukan pihak perusahaan untuk membagikan brosur

tersebut, dengan membagikannya dijalan atau mendatangi rumah-rumah yang berkawasan tidak jauh dari toko Blade Project.

Pada saat ini sistem penjualan yang berjalan pada Toko BladeProject masih dilakukan sama seperti pada umum nya. Pembeli harus datang langsung ke Toko Blade Project untuk melihat dan memilih barang yang di inginkan, setelah barang didapat, karyawan toko akan memberikan barang tersebut untuk dicoba dan memeriksa kondisi barang tersebut, lalu jika sudah sesuai dengan yang diinginkan karyawan tersebut akan membuatkan nota penjualan.

Proses pembayaran di toko ini masih dilakukan dengan cara tunai, pembeli membayar dengan dana tunai kepada kasir jika sudah mendapatkan barang yang diinginkan, setelah itu kasir akan memberikan barang yang di maksud dan memberikan faktur penjualan.

Dalam melakukan proses pelaporan atau pembukuan karyawan Toko Blade Project harus merekap semua nota penjualan yang telah dilakukan, dan setelah itu hasil laporan diberikan kepada pimpinan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Konsumen kesulitan dalam momperoleh iformasi produk yang di jual di toko Blade Project.

2. Toko Blade Project kesulitan dalam mempromosikan produk yang akan

dijual.

3. Konsumen tidak dapat melakukan pembayaran secara *online*. Hal ini dikarenakan belum adanya pasilitas yang dapat memenuhi pembayaran online.

4. Perusahaan kesulitan dalam melakukan proses pelaporan, seperti laporan data barang, data penjualan, dan data konsumen.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, Maka pihak Toko Blade Project berkeinginan membangun **aplikasi *e-commerce*** untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami di perusahaannya.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari dibuatnya sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi produk yang di jual karena dapat dilakukan secara *online*.

2. Memudahkan perusahaan dalam melakukan promosi produk yang dijual kepada konsumen.

3. Memudahkan perusahaan dan memudahkan konsumen dalam melakukan proses pembayaran, karena dapat dilakukan secara *online.*

4. Memudahkan karyawan dalam melakukan proses pelaporan.

1.4 Batasan Masalah

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

1. *Website e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori merek, detail produk, manajemen harga, rating produk, promosi produk, pemberian diskon, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok barang.
2. Sarana pembayaran website *e-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal*, transfer antar rekening bank dan juga secara *offline* menggunakan pembayaran di toko secara langsung dan COD (*Cash On Delivery*).
3. *Website* ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
4. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE.
5. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
6. Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun

harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

7. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*.
8. Terintegrasi dengan situs jejaring sosial sebagai sarana promosi.
9. Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain.
10. Menampilkan produk terlaku, produk paling banyak dilihat serta produk terbaru.
11. Menyediakan fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
12. Dapat melihat *history* pemesanan oleh pemesan.
13. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melaui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
14. *Zoom* gambar produk dengan multi gambar dari sebuah produk.
15. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
16. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated*.
17. *Website* ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

18. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Instant Messaging*, memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi, menggunakan telepon dan fax untuk *customer support*.

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

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

1. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Dreamweaver CS4.*

2. Database yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *MYSQL.*

3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.

1. *Server* lokal yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan *XAMPP*.

2. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Windows 7 Ultimate*.

3. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi apa saja. Namun telah mendukung *browser*, seperti *Mozilla Firefox, Google Chrome* dan *Opera.*

4. Aplikasi ini harus digunakan pada komputer yang sudah terkoneksi dengan *internet* untuk dapat mengakses *website* ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* di Blade Project menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi literatur

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Observasi

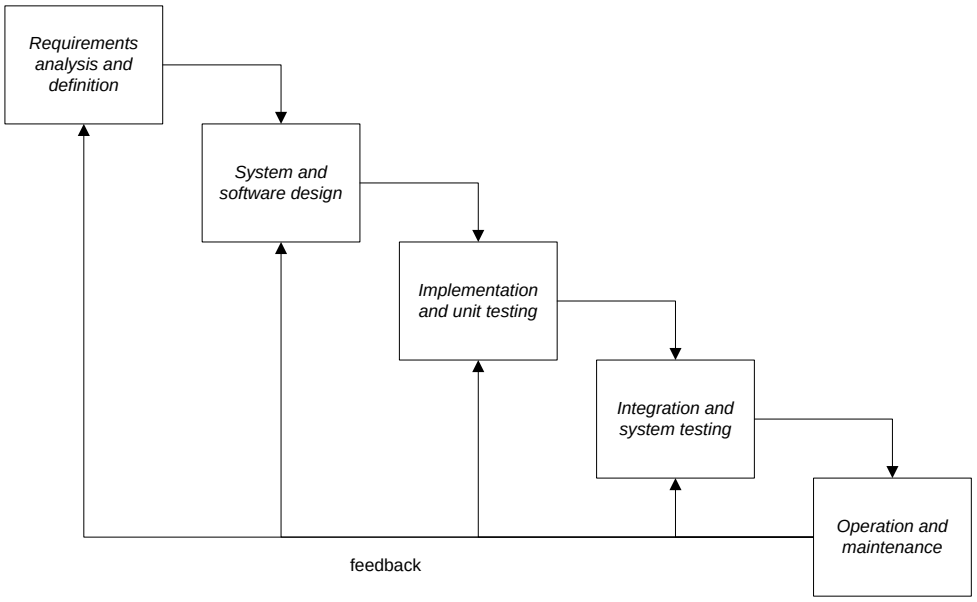
Teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan pada saat ini.

3. Wawancara.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih rinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan model *waterfall* seperti terdapat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema *Waterfall*

Berdasarkan dari skema / gambar diatas dapat dijelaskan dengan beberapa proses, yaitu sebagai berikut :

1. *Requirements analysis and definition*

   a. Mengumpulkan, kebutuhan secara lengkap kemudian dilakukan analisis dan didefenisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and software design*

3. Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. *Implementation and unit testing*

5. Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

6. *Integration and system testing*

7. Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

8. *Operation and maintenance*

9. Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya, untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini 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 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

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menguraikan bagaimana mengimplementasikan setiap prosedur pada bab sebelumnya kedalam bentuk bahasa pemrogaman untuk membuat sistem *e-commerce*. Kemudian akan dilakukan pengujian

terhadap prosedur tersebut dan melakukan pembahasan tentang kemampuan terhadap prosedur tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan memberikan suatu kesimpulan terhadap analisa yang dilakukan pada sistem *e-commerce* tersebut.