Bab I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudian inilah yang menjadi faktor utama yang mendukung berkembangnya *Electronic commerce (E-commerce).*

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjulan produk, jasa dan informasi secara *on-line* yang disebut dengan *e-commerce.* Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real),* kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual).*

Selama ini masih banyak industri pakaian yang masih melakukan promosi dan penjualan secara konvensional, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah lain yang menyebabkan produk yang dihasilkan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Kendala lain yang dialami oleh industri pakaian adalah ketatnya persaingan antar sesama industri pakaian mulai dari industri kecil sampai industri besar, hal itu membuat pengelola industri pakaian harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda yang dapat memperluas jangkauan pemasarannya sehingga dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Toko The Baiya's merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualannya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Selain itu dengan adanya *website e-commerce* para pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *on-line* tanpa harus mendatangi tempat toko pakaian itu berada.

Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran secara *online.* Salah satu metode pembayaran *online* paling populer adalah melalui Paypal. Paypal adalah satu alat pembayaran menggunakan internet yang mengijinkan setiap orang untuk mengirim dan menerima pembayaran barang yang dibeli secara *online*.

Karena aplikasi *e-commerce* yang dibangun berbasis web yang berhubungan langsung dengan jaringan internet. Sehingga *website e-commerce* perlu dipasang sistem keamanan yang dapat meng-enkripsi atau menyandikan data yang akan di transmisikan supaya data tetap terjaga seperti keamanan dengan menggunakan PHP *Scripting* maupun menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).

Berdasarkan penjelasan dan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan sebuah topik tugas akhir dengan judul "MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE DI TOKO THE BAIYA'S SURABAYA".

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah *Bagaimana Membangun Aplikasi E-commerce Di Toko The Baiya's Surabaya.*

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk Membangun Aplikasi E-commerce di Toko The Baiya's Surabaya.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Merancang dan membangun *website e-commerce* pada Toko The Baiya's sebagai media promosi dan penjualan *on-line*.
2. Memperluas jangkauan pemasaran Toko The Baiya's.
3. Memberikan kepuasan kepada pelanggan dalam hal penyampaian informasi yang selalu *up-to-date* mengenai produk terbaru yang dimiliki Toko The Baiya's.

I.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil, maka penulisan Tugas Akhir ini dibatasi oleh beberapa hal seperti:

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Toko The Baiya's yang menyediakan informasi produk yang dijual seperti kaos, kemeja, jaket, celana dan tas.
2. Melayani transaksi secara *off-line* menggunakan rekening bank, ATM bersama dan tunai serta transaksi secara *on-line* menggunakan *E-payment* yaitu fasilitas pembayaran menggunakan paypal dan *transfer* via rekening bank. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran pelanggan bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan.
3. Menyediakan fasilitas pembuatan laporan penjualan, produk, pengiriman dan retur produk.
4. Menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database* bagi penjual.
5. Pengelolaan retur barang.
6. Menyertai stok berupa informasi atas setiap produk.
7. Menggunakan IP *dedicated* dan keamanan sistem yang digunakan pada web e-commerce ini adalah dengan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).
8. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan yang bisa juga digunakan sebagai media informasi bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *Livechat* seperti *Yahoo Messenger*.
9. Untuk komunikasi langsung antara pelanggan dengan penjual, maka kami menyediakan *link* ke *Yahoo Messenger* (YM) dan *Facebook* yang bisa juga digunakan oleh penjual sebagai sarana promosi.

10. Komunikasi antara sistem dan *user* yaitu dengan memanfaatkan teknologi web.
11. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola, tamu dan pelanggan.
12. Pelanggan yang sudah jadi *member* yang bisa melakukan pembelian.
13. Menyediakan informasi berupa mengenai cara pemesanan, pembayaran, pengiriman dan retur.
14. Menyediakan fasilitas yang berisikan gambar, data-data serta informasi mengenai barang-barang yang dijual yang dikategorikan menurut jenis barang dan juga detail produknya masing-masing.
15. Menyediakan *polling* untuk *rating* mengenai barang-barang yang dijual di toko The Baiya's Surabaya.
16. *Account* yang dilengkapi dengan *username* dan *password* digunakan untuk menyimpan data-data pribadi untuk setiap *user*.
17. Menyediakan fasilitas testimonial yang hanya boleh digunakan oleh *member* saja, yaitu fasilitas yang digunakan oleh *user* untuk memberikan saran dan kritik mengenai web tersebut.
18. Menyediakan informasi *member* dan cara untuk menjadi *member* seperti *login* dan sebagainya.
19. Pembayaran yang bisa dilakukan oleh pelanggan, yaitu pelanggan harus melunasi langsung pembayaran dalam batas waktu yang telah ditentukan atas pembelian barang yang dilakukan atau pelanggan tidak bisa melakukan pembayaran secara kredit.

20. Menyediakan informasi berupa barang-barang *best seller*.
21. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.
22. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya Javascript dan PHP, untuk *database* menggunakan MySQL, dan dreamweaver dengan dukungan XAMPP.
23. Menyediakan *shoping cart* atau kereta belanja *virtual* yaitu fasilitas yang fungsinya untuk menaruh barang-barang yang telah dipilih oleh pelanggan.
24. Menyediakan fasilitas *search* yaitu untuk mencari informasi barang yang sesuai dengan keinginan *user*.
25. Menyediakan informasi barang baru, barang diskon, maupung barang-barang tertentu yang dipromosikan.
26. Jasa pengiriman barang yang disediakan untuk pelanggan yaitu melalui JNE. Dan disediakan pula fasilitas *link* ke jasa pengiriman JNE untuk mengetahui waktu dan biaya pengiriman ke daerah atau kota pembeli.

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan di dalam sebuah penelitian. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematik untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi yang baru. Dalam laporan tugas akhir penulis menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. Interview

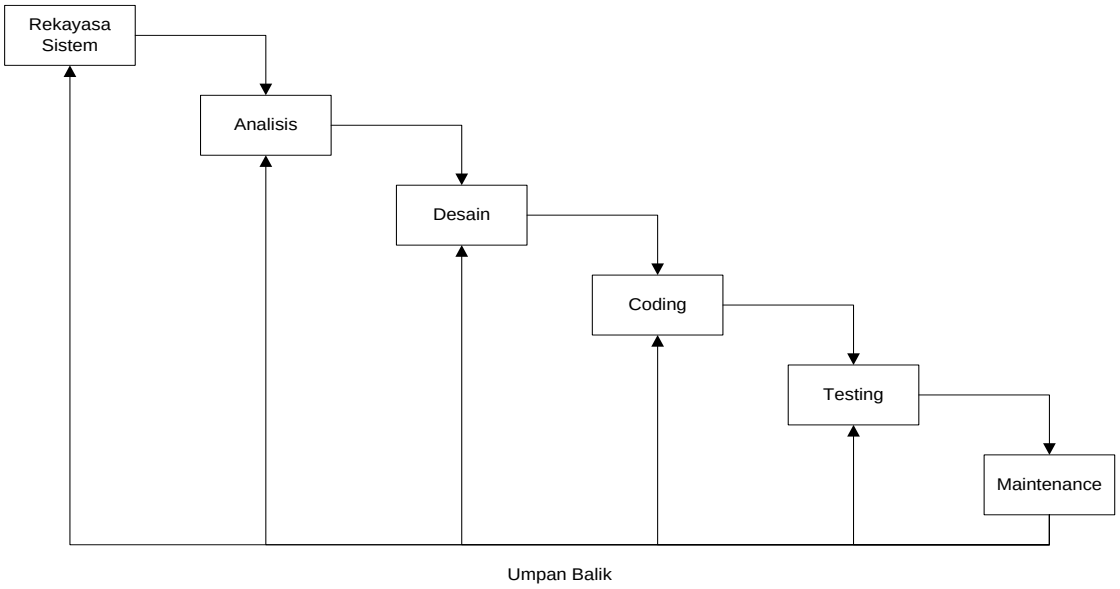
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan *website e-commerce* ini adalah menggunakan paradigma *waterfall* model, dengan gambar sebagai berikut:



Gambar I.1 - Paradigma *Waterfall* Model

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. *Analisis*

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

c. *Design*

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

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

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. *Maintenance*

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

g. Umpan balik

merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang serta berkaitan dengan topik pembuatan *website* penjualan *on-line*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan proses perancangan *website* penjualan *on-line* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan dilakukan proses implementasi dari *website* penjualan *on-line* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap *website* yang dilakukan menggunakan metode *Black Box*, maupun diuji langsung pada *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.