BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan teknologi yang memiliki cakupan sangat luas. Di mana *internet* terhubung secara *online* tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Dalam hal ini, bila perusahaan menggunakan *internet* dalam sistem informasinya maka akan memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan juga perusahaan itu sendiri, salah satunya adalah penerapan sistem informasi penjualan secara *online* atau yang sering disebut juga *e-commerce*.

Salah satu aktivitas perusahaan yang terpenting adalah aktivitas penjualan di mana penjualan merupakan ujung tombak suatu perusahaan. Tujuan penjualan yang utama adalah mencapai tingkat *volume* penjualan yang besar yang tentunya menentukan kelangsungan hidup perusahaan dan mendatangkan laba bagi perusahaan. Dalam pelaksanaan proses penjualan produk seharusnya mengandalkan ketepatan, kecepatan, kemudahan dalam proses penjualan, supaya saling menguntungkan antara penjual dan pembeli. Lukisan yang berada pada Hospitals Studi Widodokabudo ada 3 kategori yaitu *drawing, painting,* dan *sketch.*

Usaha yang dilakukan dalam memperkenalkan seninya Hospitals Studio Widodokabudo telah melakukan beberapa cara yaitu dengan saling memberikan informasi antara *customer* atau disebut juga *customers to customers*, mengikuti kegiatan-kegiatan pameran seni, dan membuat *open house* untuk karya seni yang

telah diciptakannya. Namun *customer* apabila akan membeli dari hasil karyanya harus mengunjungi tempat lukisan Hospitals Studio Widodokabudo.

Maka berdasarkan pemaparan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa Hospitals Studio Widodokabudo membutuhkan suatu aplikasi yang memudahkan transaksi penjualan, dan meningkatkan penghasilan perusahaan oleh karena itu penulis mengangkat permasalahan karya seni lukisan yang ada di Hospitals Studio Widodokabudo sebagai topik laporan tugas akhir dengan judul "Pembangunan Aplikasi E-Commerce Hasil Lukisan Pada Hospitals Studio Widodokabudo".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terdapat pada latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bagaimana membangun Aplikasi E-Commerce Hasil Lukisan pada Hospitals Studio Widodokabudo?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun Aplikasi E-Commerce Hasil Lukisan pada Hospitals Studio Widodokabudo.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini:

1. Memudahkan perusahaan dalam memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada *customer* tentang produk-produk seni yang disediakan dan ditawarkan oleh Hospitals Studio Widodokabudo, sehingga *customer* mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai hal tersebut.

2. Memudahkan perusahaan dalam melakukan proses pengelolaan transaksi yang terjadi di Hospitals Studio Widodokabudo, sehingga selain *customer* dapat berbelanja secara konvensional, *customer* juga dapat berbelanja secara *online* melalui internet
3. Memperluas pemasaran dan promosi dengan media online supaya menambah popularitas dari perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flow Map* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
2. Data yang digunakan diperoleh dari Hospitals Studio Widodokabudo
3. Kategori yang dikaji dari hasil karya lukisan pada Hospitals Studio Widodokabudo ada 3 yaitu: *Drawings,Paintings,* dan *Sketch.*
4. Adanya fasilitas lelang online, dimana yang akan melakukan lelang online harus wajib menjadi member terlebih dahulu. Member yang mengikuti lelang dapat mengisi penawaran sesuai kelipatan yang tertera.

5. Pengaturan produk hasil karya lukisan
    a. Data-data hasil karya lukisan

b. Data kategori lukisan

c. *Details* produk dari hasil karya lukisan (Harga lukisan, Foto lukisan, Deskripsi tentang lukisan)

d. Gambar produk

e. Rating karya lukisan

f. Produk promosi ketika adanya lukisan baru

g. Pengelolaan *discount* hasil karya lukisan

6. Manajemen pesanan hasil karya lukisan

a. Pencarian pesanan karya lukisan

b. *Update status* pesanan

c. Konfirmasi Pembayaran

d. Pemesan harus menjadi member atau *registrasi* terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi

e. Pembatalan pesanan

7. Manajemen Pembayaran

a. Dapat dilakukan pembayaran secara offline

Via transfer bank BCA dan MANDIRI

b. Dapat dilakukan pembayaran secara online

Metode pembayaran secara *online* menggunakan metode pembayaran *Payment Gateway* (*Paypal).*

8. Manajemen *Shipping.*

a. Pengiriman untuk hasil karya lukisan dapat bekerja sama dengan JNE dengan fasilitas *tracking.*
b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi – Kab/Kota) dan harga kirimannya.

9. Pembuatan Laporan (*Reporting*)

   Pada aplikasi ini ada beberapa laporan bulanan yang akan dibuat diantaranya laporan penjualan, laporan pemesanan, dan laporan produk. Dan terdapat fasilitas laporan untuk customer, ketika customer sudah melakukan transaksi.

10. Dapat terintegrasi dengan situs *network* seperti *facebook,* dan *twitter.*
11. Untuk menjaga keamanan tersedian fasilitas *backup* dan *restore database* yang sudah disediakan oleh layanan *webhost.*
12. Proses Login terdiri dari:
    a. Login Admin
    b. Login Member
13. *Shoping features* yang digunakan antara lain:
    a. Pencarian produk (berdasarkan nama, harga, dan kategori)
    b. Menampilkan Produk diskon, Produk terbaru, Produk paling banyak dilihat.
    c. Menggunakan fasilitas pendaftaran member dan login member.
    d. Adanya *history* pemesanan
    e. *Zoom* gambar produk.

f. Mendukung *Search Engine Optimazion* (SEO). Agar terdapat pada urutan terdepan pada teknologi *search engine.* Sehingga memudahkan *customer* ketika akan mencari *website* ini.

14. Fasiltas *security* yang digunakan antaralain:
    a. Mempunyai IP-Dedicated
    b. Menggunakan Secure Socket Layer (SSL) untuk menjamin keamanan keika adanya transaksi.
    c. Menggunakan username dan login ketika sudah melakukan *registrasi.*
15. *Communication*

    Pada aplikasi ini supaya memudahkannya penjual dan pembeli maka menggunakan beberapa fitur untuk c*ommunication* yang dapat digunakan dengan pengguna antara lain:
    a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna pada saat melakukan pendaftaran
    b. Menggunakan Yahoo Mesenger untuk berkomunikasi secara langsung secara *online*.
    c. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi.
    d. Menggunakan telepon untuk support *customer* ketika ada informasi yang *customer* butuhkan secara cepat.

16. Perangkat Lunak

Untuk membangun aplikasi ini ada beberapa perangkat lunak yang akan digunakan antara lain:

a. Sistem Operasi menggunakan Windows 7
b. XAMPP 1.7.1
c. Macromedia Dreamwever 8
d. Adobe Photoshop CS2
e. Web Browser (Mozilla Firefox)
f. Database menggunakan MySQL
g. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki tahapan sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, 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 diambil.

c. *Interview*.

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *Waterfall* (Gambar 1.1), yang meliputi beberapa proses yaitu:

a. *System / Information Engineering*

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

b. *Analisis*

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

c. *Design*

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

d. *Coding*

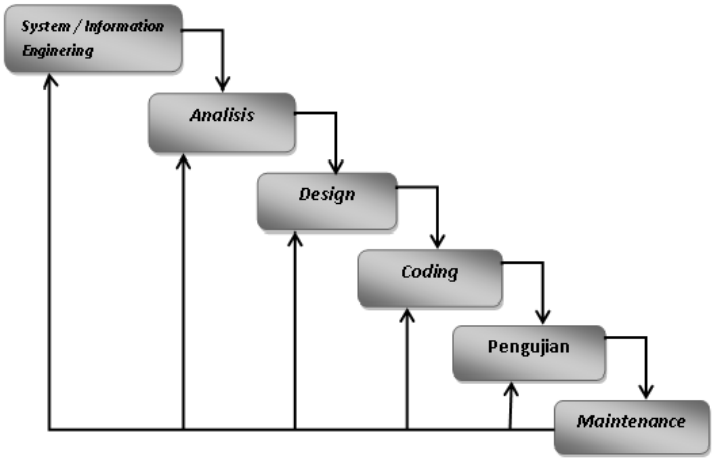
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

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*.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 SistematikaPenulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, merumuskan masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penyusun menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisi tentang analisis dan perancangan dari keseluruhan sistem yang mencakup perancangan basis data, data flow diagram, *entity relationship* diagram, diagram konteks dan perancangan antar muka dari sistem yang akan di bangun.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang di perlukan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi tentang pungujian pada sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang di lalui dalam tahap penelitian dan mengajukan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.