Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Galeri Aulia Rahman merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan barang tepatnya penjualan lukisan, galeri ini terletak di daerah jelekong kab Bandung, bentuk transksi atau pembelian lukisan selama ini dilakukan dengan cara konvesional langsung datang ke galeri, sehingga menyulitkan pelanggan yang ada di luar kota untuk bertransaksi yang memakan banyak waktu. Dalam hal ini Galeri Aulia Rahman memberikan solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi secara efektif dan efisien.

Dengan adanya teknologi komputer sekarang ini, banyak sekali keuntungan yang dapat di manfaatkan, salah satunya adalah *E-commerce*. *Galeri* Aulia Rahman ingin membuat suatu website yang dapat melakukan penjualan secara *on-line*. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan dan memperluas daerah pemasaran. Selain itu galeri Aulia Rahman juga ingin memberikan pelayanan lebih bagi para pelanggannya yang ada di luar kota maupun luar pulau, dengan memberikan kemudahan untuk membeli lukisan tanpa harus datang secara khusus ke bandung, para pelanggan dapat melakukan pembelian hanya dengan mengakses website yang telah disediakan. Dengan demikian para pelanggan dapat berbelanja dengan nyaman, dan dengan adanya website tersebut diharapkan dapat menambah pelanggan-pelanggan baru.

E-commerce adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet (teknologi berbasis jaringan digital) sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) dan konsumen langsung (*business to consumer*), melewati kendala ruang dan waktu yang selama ini merupakan hal-hal yang dominan. Pada masa persaingan ketat di era globalisasi saat ini, maka persaingan yang sebenarnya adalah terletak pada bagaimana sebuah perusahaan dapat memanfaatkan *E-commerce* untuk meningkatkan kinerja dan eksistensi dalam bisnis inti. Dengan aplikasi *E-commerce*, seyogyanya hubungan antara perusahaan dengan entitas eksternal lainnya (pemasok, distribusi, rekanan, konsumen) dapat dilakukan dengan cepat, lebih intensif, dan lebih murah dari pada aplikasi prinsif manajemen konvensional (*door to door, one-to-one relationsip*). Maka *E-commerce* bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui medium internet, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya. Membangun dan mengimplementasikan sebuah sistem *E-commerce* bukanlah merupakan proses instant, namaun merupakan transformasi strategi dan sistem bisnis yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan perusahaan dan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin merancang suatu aplikasi penjualan ber basis *website* yang mampu melakukan transaksi jual beli secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengambil tugas akhir (skripsi) dengan judul "Aplikasi *E-commerce* Penjualan Lukisan di Galeri Aulia Rahman".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemilihan judul di atas, permasalahan yang terjadi meliputi pengefisiensian waktu dalam transaksi jual beli serta untuk memperluas pemasaran, maka dibangunlah "Aplikasi *E-commerce* Penjualan Lukisan Di Galeri Aulia Rahman".

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu *website* yang dapat menjadi suatu media penjualan lukisan untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pemasaran.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memperluas target market pemasaran secara *on-line*
2. Mempermudah informasi pemesanan lukisan kepada konsumen secara *on-line*
3. Menyediakan sistem transaksi *on-line* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi.
4. Menyediakan tingkat keamanan yang dapat diterima dalam bertransaksi secara online sehingga setiap konsumen akan merasa nyaman dalam berinteraksi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. konsep yang di gunakan adalah B2C (*Bussines-to-Consumer*).
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun, dapat digunakan oleh admin, pengunjung dan pelanggan.
3. jenis barang yang di jual hanya lukisan.
4. Vault / kurs mata uang yang digunakan adalah rupiah (RP).
5. Pengaturan produk dalam aplikasi ini meliputi :
    a) Data Produk.
    b) Data Kategori / Sub Kategori.
    c) Detail Produk.
    d) Manajemen Harga.
    e) Gambar Produk.
    f) Produk Promosi.
    g) Pengelolaan Discount.
    h) Pengolahan Stok.
6. Adanya pembuatan laporan yang dapat di susun berdasarkan harian, mingguan, bulanaan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu akhir pembuatan laporan, diantaranya :
    a) Laporan Produk.
    b) Laporan Pemesanan Barang.
    c) Laporan Transaksi Penjualan.

d) Terdapat Fasilitas Backup dan Restore Database.

e) Adanya Pengelolaan Reture Barang.

7. Keamanan dalam situs *E-commerce* menggunakan :

a) IP – Dedicated (STATIS IP).

b) Secure Socket Layer (SSL).

c) Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

8. Prosedur atau manajemen pesanan yang terdapat dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a) Pencarian Pesanan.

b) Update Status Pesanan (Dipesan ⟶ Dikonfirmasi ⟶ Dibayar ⟶ Dikirim ⟶ Diterima).

c) Konfirmasi Pembayaran.

d) Pembatalan Pembayaran.

9. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* baik melalui Bank atau *paypal*. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan seperti menggunakan e-mail, yahoo messanger, jejaring social atau telepon untuk custumer support. Bisa juga langsung melakukan konfirmasi melaluai web kami.

10. Terhubung dengan situs social *Network* (Facebook).

11. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pelunasan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti menggunakan jasa pengiriman JNE yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (Tracking).

Features yang terdapat di aplikasi ini meliputi :

a) Pencarian Produk (berdasarkan nama, harga dan katagori).
b) Menampilakan produk diskon, dan terbaru.
c) Fasilitas pendaftaran pelanggan dan login pelanggan.
d) History Pemesanan.
e) Pengiriman informasi pemesanan melalui e-mail setiap ada perubahan status pesanan kepada pemesan.
f) Terdapat Zoom Gambar Produk.
g) Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).

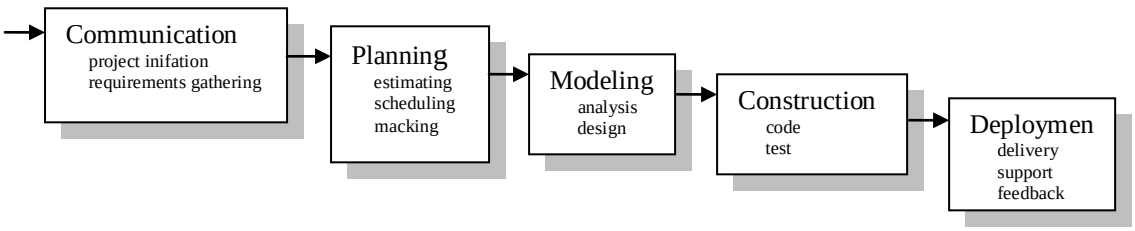
12. Metode analisis yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah analisis terstruktur yaitu mengunakan Flowmap dan Entity Rlationship Diagram (ERD), serta untuk membangun menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian pengembangan. Dengan tahapan :

a) Pengumpulan data : Pengumpulan data dengan metode studi kepustakaan dan observasi.
b) Pembangunan perangkat lunak :
    1. Rekayasa Sistem : tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem.

2. Analisis Sistem : Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun.
3. Perancangan Sistem : perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.
4. Pengkodean : hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.
5. Pengujian Sistem : penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan.
6. Pemeliharaan Sistem : mengoperasikan aplikasi dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.



Gambar 1.1 Waterfall [5]

I.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodelogi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini menerangkan secara garis besar pengertian dari teori-teori yang mendasari pemecahan masalah yang dihadapi seperti pengertian internet, ecommerce, metode yang digunakan, perangkat keras pendukung, perangkat lunak pendukung dan lainnya.

Bab 3 Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menerangkan penganalisissan masalah dengan maksud untuk menganalisis prosedur yang sedang berjalan, analisis data dari hasil penelitian, analisis non-fungsional, perancangan data antarmuka, prosedural, menu, *flowchart*, dan analisis basis data

Bab 4 Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari analisis dan perancangan yang telah dibuat, serta hasil pengujian dari aplikasi yang dibangun, sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun telah memenuhi syarat atau belum.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari Laporan Tugas Akhir, dan tersapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi menjadi lebih baik.