BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Blackbox-shop merupakan sebuah toko yang menjual mainan *puzzle*. Dalam kegiatan jual belinya, toko ini melakukannya secara manual-terkomputerisasi. Artinya, telah terdapat suatu proses pengolahan data secara terkomputerisasi, namun pada dasarnya, pengolahan data masih secara manual, karena pembuatan laporan dilakukan secara konvensional. Seiring perkembangan toko, diperlukan sebuah pengelolaan yang terautomasi, sehingga dapat mempermudah pihak toko dalam mengelola data barang dan penjualan, serta laporan keuangan.

Selain pengautomasian pengelolaan barang, diperlukan juga sebuah media yang murah dan efektif untuk memperkenalkan toko ini ke masyarakat luas, dengan tujuan mendapatkan pangsa pasar seluas mungkin. Untuk mendapatkan pangsa pasar seluas-luasnya, maka diperlukan sebuah cara untuk memromosikan toko. Media audio dan audio visual, seperti radio dan televisi dirasakan terlalu mahal dan kurang efektif dalam memromosikan toko yang masih berskala kecil ini, Untuk itu internet dipilih sebagai media promosi, sekaligus sebagai media untuk memasarkan barang-barang yang diperjualbelikan di *blackbox-shop*.

Dalam pemasaran di internet, tentu dibutuhkan sebuah aplikasi khusus untuk menjual barang-barang yang ada di toko, agar proses jual beli dilakukan

secara otomatis. Aplikasi tersebut juga diharapkan mampu membantu dalam pengolahan laporan keuangan bulanan, laporan stok, dan laporan-laporan berkala lain yang dibutuhkan oleh toko.

Aplikasi yang akan dibangun akan mengelola data barang dan data penjualan serta pemesanan, sehingga pihak toko dapat dibantu oleh adanya aplikasi ini. Selain itu, aplikasi pun dapat membantu pemasaran serta promosi barang, sehingga secara tidak langsung memperluas pemasaran ke masyarakat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada poin pertama, maka rumusan masalahnya adalah, “Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di *blackbox-shop* Garut”

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di toko *blackbox-shop* Garut.

1.3.2 Tujuan

1. Mempermudah pengelolaan data barang dan data penjualan, termasuk didalamnya pengelompokan barang dan pencarian data barang, agar lebih mudah ditemukan
2. Mempermudah penulisan laporan keuangan yang dilakukan secara berkala
3. Memperluas pemasaran barang

4. Menekan biaya promosi barang yang diperjualbelikan di toko
5. Meng-automasi penulisan laporan berkala pada toko

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Selain kelebihan yang menjadi tujuan utama pembangunan aplikasi, terdapat pula batasan dari pembangunan aplikasi ini. Adapun batasan dari aplikasi yang akan dibangun, diantaranya:

1. Pembeli diwajibkan masuk terlebih dahulu, sebelum dapat berbelanja di toko online *blackbox-shop*
2. Aplikasi akan mengirim notifikasi kepada pembeli untuk tiap transaksi yang dilakukan oleh pembeli
3. Aplikasi membuat sebuah faktur digital untuk pembeli, sebagai tanda bukti pembelian
4. Metode pembayaran dilakukan melalui transfer via bank dan Paypal
5. Pengiriman barang dilakukan oleh perusahaan pihak ketiga, yaitu melalui TIKI dan JNE
6. Laporan bulanan yang dibuat adalah laporan yang tercatat secara online saja. Jika penjualan langsung (penjualan konvensional di toko) ingin dimasukkan, maka harus dimasukkan transaksi penjualannya ke dalam aplikasi
7. Untuk memperluas promosi, maka aplikasi akan terintegrasi dengan situs jejaring sosial terpopuler saat ini, yaitu *facebook*

8. Penggunaan teknologi SEO, agar toko mudah dicari melalui mesin pencari di internet
9. Untuk keamanan transaksi, digunakan SSL (*Secure Socket Layer*), serta penggunaan teknologi captcha untuk mencegah terjadinya *flooding* pemesanan palsu
10. Tools pendukung untuk menjalankan aplikasi di sisi *client* adalah web browser, direkomendasikan Mozilla Firefox 3.5 ke atas
11. Tools pendukung untuk sisi server adalah, Apache, PHP 5 dan MySQL 5.1 ke atas

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi 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:

1. Studi Literatur.

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

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

Pengumpulan kebutuhan untuk membangun aplikasi dilakukan dengan mewawancarai pihak toko, agar aplikasi yang dibangun dapat berfungsi secara optimal, sesuai dengan kebutuhan toko.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahap pembuatan perangkat lunak yang dimodelkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model *waterfall.* Tahapannya antara lain:

1. *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.

2. *Analysis*

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

3. *Design*

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

4. *Coding*

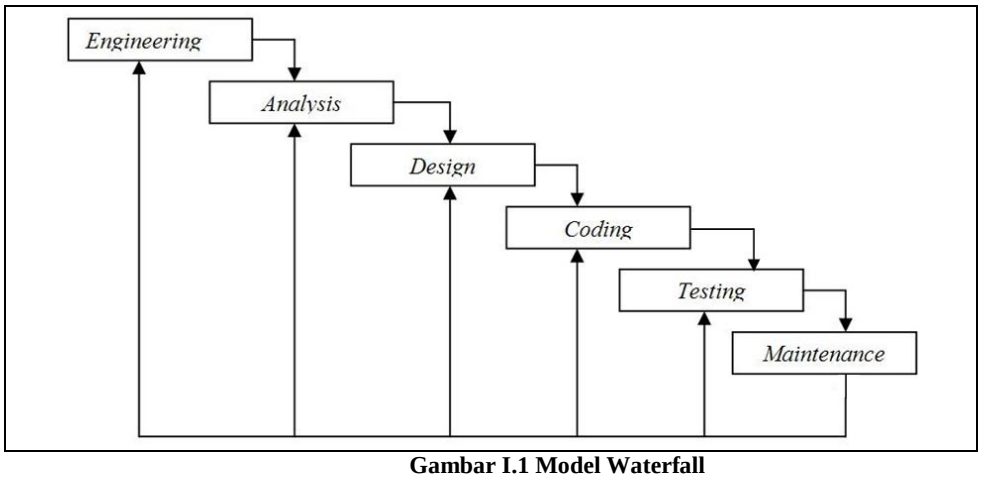
   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Maintenance

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



Gambar I.1 Model Waterfall

1.6 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

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

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan, seperti pengenalan *e-Commerce*, *internet*, konsep basis data, serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar dengan menerapkan metode dan kaidah yang ditetapkan dalam proses penelitian. Menganalisis masalah dari sistem yang sedang berjalan untuk kemudian membuat analisis rancangan sistem baru yang akan diterapkan pada aplikasi *e-Commerce* di *Blackbox-shop*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menerapkan rancangan dari hasil analisis sistem baru yang telah dilakukan, Serta melakukan uji coba terhadap aplikasi yang dibuat dengan menggunakan teknik pengjuian yang telah ditetapkan untuk kemudian menarik kesimpulan dari hasil pengujian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran tentang keseluruhan dari hasil pembangunan aplikasi dan penelitian tugas akhir, serta saran untuk pembangunan aplikasi yang akan datang jika ada.