BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan hadirnya internet, metode transaksi yang di lakukan secara *online* mulai berkembang pesat. Menurut Esprit yang dikutip oleh Whiteley, *e-commerce* adalah konsep umum setiap bentuk dari transaksi bisnis atau pertukaran informasi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Munculnya *e-commerce* dipengaruhi dengan perkembangan internet yang semakin pesat, yang merubah beberapa aspek dan kegiatan konvensional menjadi menggunakan sistem *online*. *E-commerce* digunakan antar perusahaan, antara perusahaan dengan pelanggan mereka, atau antara perusahaan dengan administrasi publik. *E-commerce* terdiri dari perdagangan produk, jasa dan barang-barang elektronik. Dalam bentuknya yang paling jelas, *e-commerce* menjual produk kepada konsumen secara *online*, tapi faktanya jenis bisnis apa pun yang dilakukan secara elektronik adalah *e-commerce*. Sederhananya, *e-commerce* adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara *online*.

Lotus Computer merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan komputer, khususnya yang berupa penjualan paket komputer beserta semua kelengkapan aksesoris komputer lainya, selain itu Lotus Computer menerima layanan perbaikan dan perawatan komputer bergaransi dan purnajual. Lotus Computer merupakan sebuah toko yang melakukan bentuk transaksi bisnisnya antara perusahaan dengan pelanggan mereka.

Berdasarkan wawancara dengan pihak Lotus Computer diketahui bahwa Lotus Computer saat ini memiliki suatu kendala, yaitu penjualan dan penawaran produk yang masih dilakukan secara konvensional. Penjualan secara konvensional yang dimaksud adalah dengan menunggu para konsumen yang datang langsung ke toko untuk membeli produk. Sementara, penawaran secara konvensionalnya adalah dengan menyebarkan brosur produk terhadap konsumen. Kondisi ini menjadi suatu kendala yang dirasa kurang memberikan kontribusi yang cukup dalam peningkatan penjualan. Proses pemasaran barang berjalan secara lambat, karena jangkuan pemasarannya yang kurang luas, yaitu hanya mencakup wilayah Bandung dan sekitarnya. Pelanggan yang berada di luar wilayah Bandung cukup kesulitan untuk membeli produk dari Lotus Computer dikarenakan kurang efisienya terhadap waktu dan biaya apabila harus datang langsung ke toko. Lotus Computer berkeinginan memanfaatkan pemasaran dan penjualan produknya melalui internet, sebab cara demikian dianggap dapat memperluas pemasaran dan penjualan produk sampai seluruh Indonesia bahkan dunia.

Diperlukan suatu cara agar dapat mengatasi kendala yang dialami dan mewujudkan keinginan dari Lotus Computer. Salah satunya dengan memanfaatkan sarana intenet, yaitu dengan membangun suatu aplikasi penjualan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah e-*commerce* (*electronic commerce*). *E-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli

produk tanpa harus datang langsung ke toko, karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul : **“ PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEBSITE PADA TOKO LOTUS COMPUTER BANDUNG “.**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sarana penjualan yang baik, karena pada saat ini penjualan masih dilakukan secara konvensional yaitu menunggu konsumen yang datang langsung ke toko tersebut.
2. Bagaimana membuat sarana penawaran produk yang jauh lebih baik, dibandingkan dengan menggunakan brosur.
3. Bagaimana merubah proses pemasaran yang berjalan lambat, karena kurangnya sarana promosi yang jangkauan pemasaranya hanya meliputi kota Bandung saja.
4. Bagaimana mengefisienkan waktu dan biaya terhadap konsumen yang ingin membeli produk, khususnya yang berada di luar kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *e-commerce* pada Lotus Computer.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana penjualan yang lebih baik kepada masyarakat luas agar penjualan dapat semakin meningkat.
2. Membuat sarana penawaran produk yang lebih baik dari sebelumnya dibandingkan dengan menggunakan brosur.
3. Memperluas area pemasaran secara *online* agar dapat menjangkau konsumen secara luas, terutama konsumen yang berada di luar kota Bandung.
4. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk membeli barang secara *online*, terutama konsumen yang berada di luar kota Bandung.

1.4 Batasan Masalah dan Ruang Lingkup

Batasan masalah dan ruang lingkup mencakup batasan sistem, data, proses, perangkat lunak, perangkat keras, pembayaran, pengiriman, komunikasi, keamanan, pengguna, produk dan metode analisa.

1.4.1 Sistem

Batasan sistem yang dibangun dalam website *e-commerce* adalah sebagai berikut:

Pembangunan sistem berdasarkan permintaan dan kebutuhan Lotus Computer.

1. Sistem melakukan *autentifikasi* melalui email terhadap konsumen, setelah melakukan registrasi.
2. Sistem menampilkan produk atau katalog pada halaman website *e-commerce*, dengan dikelompokan dalam beberapa kategori dan subkategori.

3. Sistem terdapat fasilitas pencarian produk, berdasarkan nama, kategori dan subkategori.
4. Sistem akan menampilkan produk terbaru.
5. Konsumen dapat memesan atau membeli barang lebih dari satu produk.
6. Pemesan akan dikirimkan data-data pesanan dan data pengiriman produk melalui email.
7. Sistem menyediakan fasilitas untuk mengecek nomer resi pengiriman produk dari jasa pengiriman.
8. Sistem dapat membuat laporan penjualan, produk dan retur berdasarkan harian, bulanan dan tahunan.
9. Sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*.
10. Sistem menyediakan pengelolaan retur produk untuk menangani apabila terjadi komplain dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli.
11. Sistem terdapat *catatan transaksi* untuk menampilkan *history* produk yang telah dipesan.
12. Sistem mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) yang terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
13. Sistem menggunakan fasilitas backup dan *restore database* yang disediakan oleh *webhost* yang digunakan.

1.4.2 Data

Data yang diolah diantaranya adalah data *admin*, data pemesan, data *master*, data penjualan dan data laporan. Data laporan dapat dicetak berdasarkan harian, bulanan atau tahunan.

1.4.3 Proses

Proses yang terdapat dalam sistem, yaitu :

1. Pengolahan data admin
2. Pengolahan data pemesan
3. Pengolahan data master
4. Pengolahan data penjualan
5. Pengolahan data laporan

1.4.4 Perangkat Lunak

Untuk pembangunan website *e-commerce* ini, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut :

1. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate*
2. *Adobe Dreamweaver* CS 4 sebagai *tools* pembangun.
3. WampServer 2.0 sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
4. Basis data menggunakan MySql 5.0.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Javascript dan untuk optimalisasi tampilanya menggunakan CSS.
6. Browser menggunakan Internet Explore 9 dan Mozilla Firefox 5.

Adapun untuk implementasi website *e-commerce*, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows XP SP 2*
2. Browser Internet Explore 8 dan Mozilla Firefox 3.6.

1.4.5 Pembayaran

Untuk melakukan pembayaran pada website *e-commerce* dapat dilakukan menggunakan pembayaran *Online* dan Pembayaran *Offline.*

1. Pembayaran *Online*

   Paypal, pemesan dapat melakukan pembayaran menggunakan paypal.

2. Pembayaran *Offline*

   Transfer antar rekening bank (BCA dan BNI).

Melalui pembayaran *Online* dan *Offline* pemesan diharuskan melakukan konfimasi pembayaran kepada *customer service* agar barang pesanan segera dikirimkan.

1.4.6 Pengiriman

Jasa pengiriman yang digunakan untuk melakukan pengiriman barang, adalah menggunakan *JNE* paket *regular*, karena *JNE* paket *regular* memiliki jangkauan pengiriman yang tersebar hingga ke pelosok daerah diseluruh Indonesia. Biaya pengiriman dihitung berdasarkan Provisinsi, Kota maupun Kabupaten yang telah ditentunkan oleh jasa pengiriman tersebut.

1.4.7 Komunikasi

Sarana komunikasi terhadap *customer service* dapat dilakukan melalui beberapa fasilitas, diantaranya :

1. Email yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.
2. *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* secara *Online.*

3. Telepon untuk untuk berbicara langsung terhadap *custumer support*

1.4.8 Keamanan

Keamanan yang digunakan dalam website *e- commerce* , antara lain sebagai berikut :

1. *IP Dedicated*, *IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun hosting. *IP Dedicated* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet.
2. *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protocol *https*.Untuk menjamin keamanannya data transfer dari browser pembeli ke *webserver*.

1.4.9 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu *administrator* , pemesan dan pengujung, yaitu seperti berikut:

1. Pengelola toko sebagai *administrator*.
2. Pelanggan sebagai pemesan.
3. Konsumen sebagai pengunjung.

1.4.10 Produk

Produk yang dijual dalam website *e-commerce* sama seperti yang dijual pada toko, yaitu paket komputer beserta aksesoris komputer lainya.

1.4.11 Metode Analisa

Metoda analisa dan perancangan yang dipakai adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data / *Data Flow Diagram* (DFD) dan pembentukan basis data dengan menggunakan *Entity Relational Diagram* (ERD).

1.5 Metodelogi Peneltian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini dapat dilihat sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi pustaka

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bahan-bahan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

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

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi sistem ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

a. Analisis

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

b. Perancangan

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

c. Pengkodean

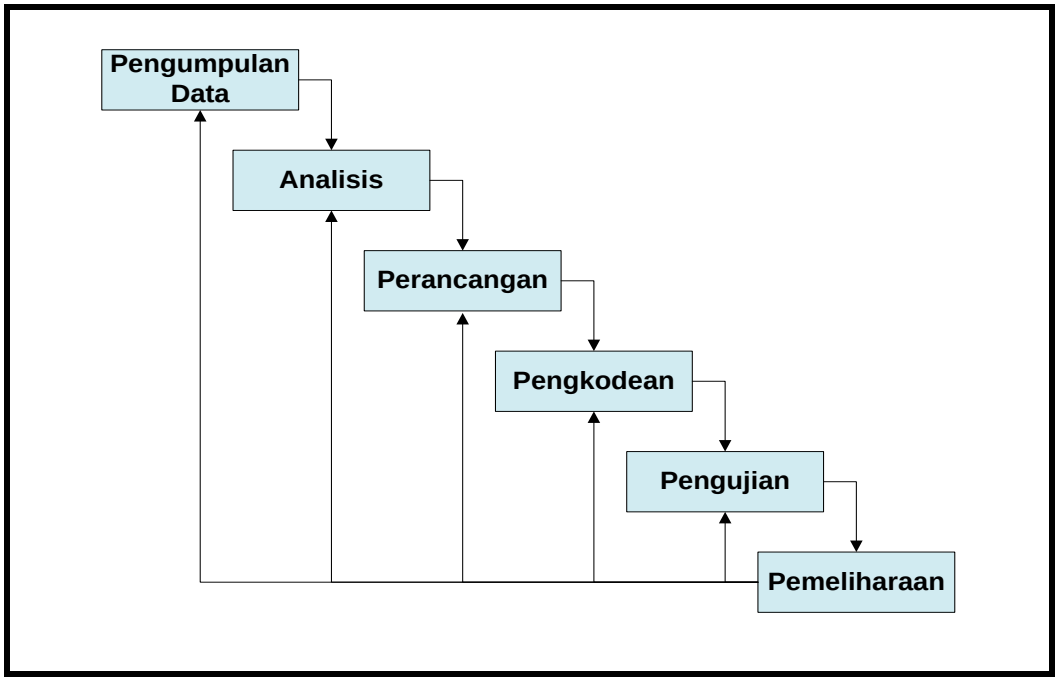
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

d. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun agar aplikasi tidak terdapat kesalahan/*error*.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 0.1 ***Model Waterfall***

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan 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 tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dalam hal-hal yang berguna pada saat proses analisis dan pembangunan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu website *E-commerce* pada Toko Lotus Computer.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan pada sistem.