BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia bisnis yang berkembang sangat pesat sekarang ini, membuat persaingan dalam dunia bisnis tidak dapat dihindari lagi. Teknologi Informasi (TI) sangat diperlukan untuk mendukung proses bisnis, pada awalnya fungsinya adalah membantu mempercepat proses bisnis, mengurangi tingkat kesalahan, mengolah data, dan akhirnya menghasilkan informasi yang akan mendukung pengambilan keputusan. *E-Commerce* sendiri adalah suatu jenis mekanisme bisnis secara elektronik yang terfokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) maupun dengan konsumen langsung (*business to consumer*). Dengan aplikasi ini hubungan antara perusahaan dengan entitas eksternal lainnya dapat dilakukan dengan cepat, lebih intensif, dan lebih murah dari pada aplikasi prinsip manajemen konvensional (*door to door, one-to-one relationsip*). *E-Commerce* bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui media internet, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya.

R & A Interfans Shop merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan barang tepatnya penjualan replika jaket, T-Shirt, tas, dan assesoris *Intermilan*, R & A Interfans Shop ini terletak di daerah Riung Bandung, bentuk transksi selama ini dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen langsung datang ke toko, sehingga menyulitkan konsumen yang bertempat tinggal jauh dari toko untuk bertransaksi karena memakan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu R & A Interfans Shop ingin membuat suatu website yang dapat melakukan penjualan secara on-line yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan lebih bagi para konsumen yang bertempat tinggal jauh dari toko. Dengan demikian para konsumen dapat berbelanja dengan mudah dan nyaman dengan hanya mengakses website yang telah disediakan.

Beranjak dari masalah ini, penulis ingin merancang suatu aplikasi penjualan ber basis *website* yang mampu melakukantran transaksi jual beli secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, dalam tugas akhir (skripsi) ini penulis mengambil judul "**Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada R & A Interfans Shop"**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas, maka yang menjadi masalah dalam tugas akhir (skripsi) ini adalah bagaimana "Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada R & A Interfans Shop".

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun suatu *website* penjualan replika jaket, T-Shirt, tas, dan assesoris Intermilan FC.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini, yaitu :

1. Mempermudah dan memberi informasi cara pembelian replika jaket, T-Shirt, tas, dan assesoris *Intermilan* kepada konsumen secara *online*
2. Menyediakan sistem transaksi *online* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi
3. Memudahkan perusahaan dalam mengolah data transaksi
4. Menyediakan tingkat keamanan yang baik 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 skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis barang yang dijual adalah replika jaket, T-Shirt, tas, dan assesoris *Intermilan*
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun dapat digunakan oleh *admin*, *staff* perusahaan, konsumen, dan pengunjung.

3. Masukan data berupa data *admin*, data pelanggan dan data produk yang akan dijual.
4. Pengaturan produk dalam aplikasi ini meliputi data produk, detail produk, manajemen harga, gambar produk, dan pengelolaan stok.
5. Jumlah pemesanan yang diijinkan hanya sesuai dengan stok yang tersedia.
6. Pembuatan laporan dalam aplikasi ini meliputi laporan produk, laporan pemesanan barang, dan laporan transaksi penjualan.
7. Adanya fasilitas backup dan restore database, dan adanya pengelolaan retur barang.
8. *Security* yang digunakan berupa IP – Dedicated, *Secure Socket Layer* (SSL) dan menggunakan *username* dan *password* untuk *login* bagi konsumen.
9. Prosedur atau manajemen pesanan yang terdapat dalam aplikasi ini meliputi pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran, serta mempunyai history pemesanan.
10. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* melalui Bank dan pembayaran secara online menggunakan *Paypal*. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan seperti menggunakan e-mail, atau telepon untuk customer support. Untuk konfirmasi pembayaran secara online menggunakan IPN (*Instant Payment Notification*), yang disediakan oleh *Paypal.*
11. Features yang terdapat di aplikasi ini meliputi Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, katagori dll), menampilakan produk

diskon dan produk terbaru, fasilitas pendaftaran member dan login member, history pemesanan, pengiriman informasi melalui e-mail setiap ada perubahan status pesanan kepada pemesan, dan mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) pada halaman-halaman awal.

12. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pelunasan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti JNE dan POS sesuai dengan pemilihan pengiriman oleh konsemen.
13. Pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya, disesuaikan dengan jasa pengiriman yang digunakan
14. Integrasi web dengan situs *social network* untuk melakukan promosi
15. Metode analisis yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD)
16. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP dan MYSQL sebagai *storage database*, XAMPP sebagai suatu bundel *web server* yang populer digunakan di *Windows* karena kemudahan instalasinya, serta Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *web editor*.

1.5 Metodologi Penelitian

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

a. Tahap pengumpulan data :

    1. Studi pustaka / literatur

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

    2. Wawancara

       Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung ke bagian *marketing* dan penanggung jawab perusahaan mengenai permintaan apa saja yang diinginkan dalam aplikasi yang akan dibangun.

    3. Observasi

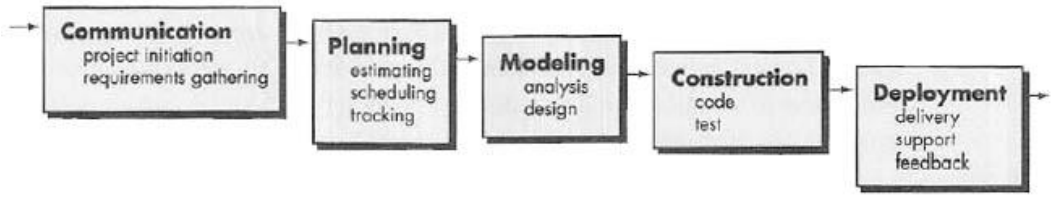
       Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat penelitian.

b. Pembangunan perangkat lunak :

   Tahap pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode *waterfall* yang meliputi :

    1. Melakukan pengumpulan berbagai data dan informasi yang mendukung pembangunan aplikasi.
    2. Menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dirancang.
    3. Perancangan antarmuka pemakai *(user interface).*

4. Hasil perancangan diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.
5. Melakukan berbagai pengujian pada perangkat lunak yang dirancang dan memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam aplikasi.
6. Melakukan pemeliharaan perangkat lunak untuk pengembangan selanjutnya



Gambar I-1. Metode *Waterfall* [4]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan 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 pembahasan yang diuraikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi proses analisis kebutuhan perangkat lunak dan proses perancangan antarmuka untuk perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan, serta tampilan hasil dari pengujian aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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