# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi internet mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal berbelanja. Belanja yang dilakukan melalui internet ini sering disebut dengan *e-Commerce* (*Electronic Commerce*). *E-Commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang yang diperdagangkan dan juga kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat. Terdapat pula kemudahan dari sisi pembeli seperti hanya dengan dari rumah atau dimana pun berada, pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. *E-Commerce* peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan *website* hal ini karena *e-Commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Gayaku merupakan toko yang menjual produk-produk sandang seperti pakaian, celana dan aksesoris. Penjualan yang dilakukan toko Gayaku saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara tatap muka langsung.

Mekanisme penjualan saat ini sebenarnya belum memiliki masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja seperti ini sangat memungkinkan akan timbulnya masalah dikemudian hari diantaranya pembeli yang lokasinya berjauhan atau berada di luar kota akan merasa keberatan untuk berbelanja di toko Gayaku. Manajemen produk yang masih dilakukan secara manual dirasa cukup membebani pemilik toko karena banyaknya transaksi per periode maka dari itu, diperlukan adanya sebuah inovasi baru untuk sarana media informasi dan bertransaksi dengan pembeli. Selain itu, kondisi toko yang belum memungkinkan untuk kembali digunakan berjualan dengan normal karena mengalami musibah juga menjadi alasan dibutuhkannya sebuah sistem penjualan *online* untuk menjadi solusi alternatif agar proses jual beli di toko Gayaku bisa tetap berjalan.

Mengacu pada latar belakang di atas maka dapat diusulkan untuk diterapkan suatu sistem penjualan *online* yang memiliki fungsi-fungsi pendukung penjualan dan diharapkan dapat membantu pemilik dalam meningkatkan bisnisnya. Oleh karena itu, dalam kegiatan penelitian ini dapat diambil judul **"Membangun Layanan *E-Commerce* Pada Toko Gayaku".**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana **Membangun Layanan *E-Commerce* Pada Toko Gayaku**.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk **Membangun Layanan *E-Commerce* Pada Toko Gayaku**.

### 1.3.2 Tujuan

1. Merancang sebuah layanan *e-Commerce* yang mampu menjadi sebuah sarana jual beli *online* untuk toko Gayaku.
2. Memperluas jangkauan pemasaran Toko Gayaku.
3. Membantu memudahkan pengelolaan produk serta pesanan guna menghasilkan sebuah laporan yang baik.
4. Sebagai alternatif media penjualan karena belum memadainya tempat untuk kembali berjualan.

## 1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, baik dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian hanya mencakup hal-hal sebagai berikut.

A. Pengguna Aplikasi

1. Administrator.
2. Pelanggan.
3. Pengunjung.

B. *Backend Office*

Sistem yang menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya.

1. Informasi Produk
    a. Data Produk seperti, cari produk, tambah produk, edit produk atau hapus produk.
    b. Data Kategori dan/atau Subkategori misalnya kategori pakaian dengan subkategori kemeja lengan panjang, dll.
    c. Detail Produk misalnya warna pakaian, ukuran pakaian, gambar pakaian, harga pakaian, stok pakaian, dll.
    d. Produk Terbaru terhadap seluruh atau sebagian produk.
    e. Pengelolaan Diskon terhadap seluruh atau sebagian produk.
    f. Pengelolaan Persediaan Produk (Stok).
2. Manajemen Pesanan
    a. Pemesanan dibatasi hanya untuk wilayah Indonesia.
    b. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran untuk pesanan yang telah dilakukan.
    c. Pemberitahuan mengenai Status Pesanan sampai kepada Konfirmasi Pembayaran menggunakan *e-mail.*

d. Pembatalan Pesanan yang melewati jangka waktu pembayaran (dilakukan oleh pengelola).

3. Manajemen Pembayaran
    a. Pembayaran o*ffline* melalui transfer rekening bank.
    b. Pembayaran *online* melalui PayPal.
4. Manajemen *Shipping*

    Layanan pengiriman barang menggunakan Jasa Pengiriman JNE dengan jenis paket reguler atau paket YES.
5. Pembuatan Laporan (*Reporting*)/Statistik

    Beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Pemesanan dan Laporan Produk serta disediakan fungsi untuk mencetak laporan.
6. Sistem juga akan diintegrasikan dengan media promosi pada *Social Networking* seperti Facebook.
7. Memiliki fasilitas *Backup* dan *Restore Database*.
8. Memiliki fasilitas pengelolaan retur yang disertakan informasi mengenai syarat dan ketentuan dalam melakukan retur.

C. *Shoping Feature (Frontend)*

1. Dilengkapi fitur Pencarian.
2. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar, oleh karena itu sistem ini dilengkapi Fasilitas Pendaftaran dan *Login* agar proses pemesanan dapat dilakukan.
3. Fitur Riwayat Pemesanan berisi informasi mengenai daftar pesanan yang sudah dilakukan oleh pelanggan sebelumnya.

4. Pengiriman informasi terkait pesanan melalui *email* pelanggan untuk setiap perubahan status pesanan.
5. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) yang terdaftar pada *search engine* untuk mempermudah pelanggan dalam mencari dan mengunjungi *website* ini.

C. Keamanan

1. Memiliki *IP-Dedicated* yang cocok digunakan untuk situs yang menggunakan *credit card payment* seperti layanan *e-Commerce* di Toko Gayaku karena mendukung SSL.
2. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan mendukung protokol https untuk menjamin keamanan transfer data.
3. Menggunakan hak akses *login* pada Administrator untuk manajemen situs serta *login* untuk pelanggan agar dapat melakukan pemesanan.

D. Komunikasi

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan pelanggan.
2. *Instant Messaging* (IM) Yahoo!Messenger untuk media komunikasi *real-time*.
3. Dapat juga menghubungi melalui SMS atau telepon langsung ke nomor telepon yang disediakan.

E. Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan adalah metode terstruktur, di mana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) sedangkan untuk menggambarkan model fungsional menggunakan Diagram Konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

F. Analisis Non Fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Lunak (Minimum)
   a. Sistem operasi Microsoft Windows XP/7.
   b. Perangkat lunak pembangun yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Adobe Dreamweaver CS4.
   c. PHP sebagai bahasa pemrograman yang digunakan.
   d. *Webserver* menggunakan Wamp Server versi 2.0 atau di atasnya.
   e. Menggunakan *database* MySQL.
   f. Disarankan menggunakan *web browser* dengan versi terbaru seperti Mozilla Firefox 4, Google Chrome 11, Internet Explorer 9, Opera 11, dll.
2. Kebutuhan Perangkat Keras (Minimum)
   a. Prossesor Intel Pentium 4 /AMD Athlon XP.
   b. Memory RAM 512 MB.
   c. Harddisk dengan ruang kosong 1 GB.
   d. VGA Card dengan kapasitas 256 MB.
   e. Monitor dengan resolusi 1024 x 768 piksel.

f. LAN Card dan Modem ADSL/Router atau Modem Wireless untuk koneksi ke jaringan internet.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah metode deskriptif analitis, yaitu metode penelitian yang melakukan penuturan, analisis dan mengklasifikasikan data dan informasi yang diperoleh dengan berbagai teknik seperti survey, wawancara, observasi, angket, kuesioner, studi kasus, dan lain-lain (Surakhmad, 1980). Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan:

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data melalui studi lapangan dan studi literatur.

   a. Observasi

      Teknik pengumpulan data secara langsung dengan meninjau dan mengadakan penelitian ke tempat yang akan diteliti.

   b. Wawancara

      Pengumpulan informasi dan data melalui wawancara secara langsung dengan pemilik toko Gayaku.

   c. Studi Literatur

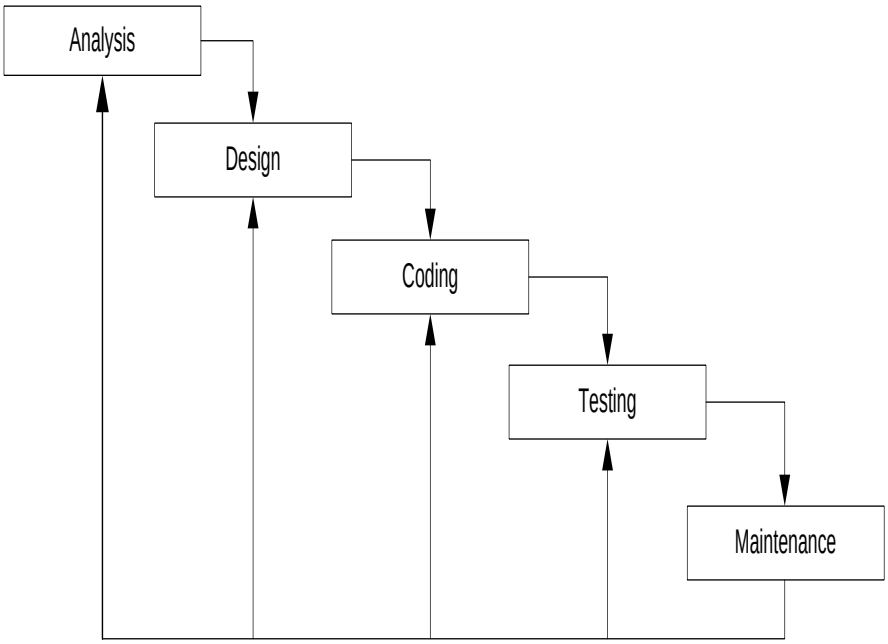
      Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan

2. Tahap pembangunan aplikasi

   Dalam pembangunan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall).* Adapun tahapan-tahapan pengembangan sistem sebagai berikut.

   a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software.*
   b. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (Diagram Aliran Data), *Entity Relationship Diagram,* Struktur Tabel, dan Struktur Menu.
   c. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.
   d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.




**Gambar 1.1** Metode *The Classic Life Cycle /* Paradigma *Waterfall*

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun agar penelitian ini menjadi terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang diharapkan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori yang menjelaskan tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan layanan *e-commerce* pada toko Gayaku.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, di dalam bab ini juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

## BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil implementasi dan berisi tampilan-tampilan dari aplikasi yang telah dibangun. Bab ini juga berisi pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

## BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.