BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *on-line*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang.Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu.Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan e-*commerce*pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak perusahaan.

Varrazy merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan dan perdagangan pakaian siap pakai.Selama ini kegiatan pemasaran produk dari distro ini masih dilakukan secara konvensional. Pada sistem yang sedang berjalan di Varrazy, kegiatan pemasaran dan promosi produk masih mengunakan *banner* dan brosur. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka perusahaan harus mempromosikannya kembali. Sehingga akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Dengan berkembangnya perusahaan, pemesan tidak hanya berasal dari dalam kota saja.

Perusahaan ingin memudahkan bila ada calon pembeli yang berasal dari luar kota. sering terdapat kendala dalam pembayaran, banyak pelanggan yang menginginkan pebayaran via transfer ataupun paypal.

Proses Promosi yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk dari Varrazy, sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan letak Varrazy, maka akan mengurungkan niatnya untuk membeli produk dari Varrazy tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiribagi Varrazy karena kehilangan calon pembelinya.Pelanggan harus datang ke tempat penjualan untuk mengetahui ada tidaknya produk baru. Tentu cara seperti ini menjadi kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan tambahan biaya untuk seorang calon konsumen mengetahui informasi suatu produk.

Sebagai alternatif pembayaran Paypal telah dipercaya masyarakat dunia sebagai alat untuk bertransaksi secara *online* dengan aman.Keamanan pada saat transaksi sangat diperlukan dalam *e-commerce*, hal ini karena bisa terjadi penyadapan pada saat transaksi atau pertukaran data antara *client* dan *server*. Sedangkan untuk pengiriman, jasa yang akan digunakan menggunakan jasa TIKI hal ini dipilih karena TIKI merupakan salah satu penyedia jasa pengiriman yang sudah cukup dikenal masyarakat luas serta menguunakan metode *tracking* dalam pengiriman suatu barang sehingga akan memudahkan pihak perusahaan ataupun pihak konsumen untuk mengetahui suatu barang yang sedang dikirim Melihat potensi perkembangan usahanya, maka Varrazy merasa perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang selama ini telah berjalan. Perusahaan

membutuhkan suatu sarana pemasaran dan promosi yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik.Maka Berdasarkan penjelasan penulis diatas dalam penyusunan laporan ini mengambil judul "**Pembangunan Website *E-Commerce* di Varrazy Distro**".

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari fenomena yang terjadi di Varrazy Distro, maka ditemukan masalah – masalah sebagai berikut:

1. Perusahaan belum mempunyai sarana pemasaran yang lebih baik karena masih menggunakan cara konvensional dengan memakai brosur dan pemberitaan dari mulut ke mulut.
2. Perusahaan mengalami kesulitan dalam mengelola data dan layanan serta proses transaksi yang masih dilakukan secara konvensional.
3. Diperlukan adanya alat transaksi global yang menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi.
4. Diperlukan alat pembayaran yang lebih efisien dan mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.3 Maksud dan tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun website *E-Commerce* yang akan diterapkan di Varrazy distro.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sarana dan prasarana transaksi yang lebih mudah kepada Varrazy Victorius.
2. Memudahkan perusahaan dalam mengelola data dan proses transaksi.

3. Menyediakan alat transaksi global yang bisa menjamin keamanan saat proses transaksi dilakukan.
4. Memberikan alat pembayaran yang lebih efisien dan mudah dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.4 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah Sistem yang dibangun akan berdasarkan dari kebutuhan yang diperlukan oleh Varrazy Distro. Adapun batasan yang lebih spesifik adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dalam pembangun website *e-commerce* ini adalah data produk, data kategori dan sub kategori produk, detail produk, harga produk, gambar produk, rating produk, discount produk dan stok produk.
2. Proses yang dilakukan meliputi : proses pengolahan data produk, proses pengolahan data ketegori dan sub kategori produk, proses pengolahan detail produk, proses pencarian pemesanan, proses konfirmasi pembayaran secara online ataupun offline, proses pencarian produk, proses autentifikasi pengguna, dan proses pendaftaran pengguna.
3. Informasi yang diberikan dibagi menjadi informasi yang hanya tampil di layar komputer dan tercetak. Untuk informasi yang tampil pada layar adalah histori pemesanan, informasi produk, informasi profil pelanggan, dan informasi status pengiriman pemesanan. Sedangkan untuk informasi yang dicetak adalah laporan pemesanan, laporan

penjualan, laporan produk, laporan member, dan pencetakan label pengiriman.

4. Dalam hal keamanan website ini akan menggunakan IP dedicated dan sudah dilengkapi dengan SSL (Secure Socket Layer) serta penggunaan captcha dalam beberapa proses yang dirasa perlu.
5. Dalam pembanguan website ini software pembangun menggunakan Macromedia Dreamweaver, sedangkan dalam *database management system*-nya menggunakan MySQL dan browser yang digunakan adalah Mozilla firefox, opera dan google chrome.
6. Media komunikasi yang digunakan menggunakan f*acebook*dan *twitter* yang akan diintegrasikan langsung dengan website yang dibangun serta penggunaan *yahoo messager*.
7. Pembayaran yang ditangani oleh sistem merupakan semua pembayaran baik yang bersifat *online, offline* maupun COD (*Cash On Delivered*).

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam merancang dan membangunan website *e-commerce* di Varrazy distro digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliput :

I. Tahap Pengumpulan data

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

a. Studi pustaka

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan 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.

II. Analisis

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

III. Perancangan

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

IV. Pengkodean

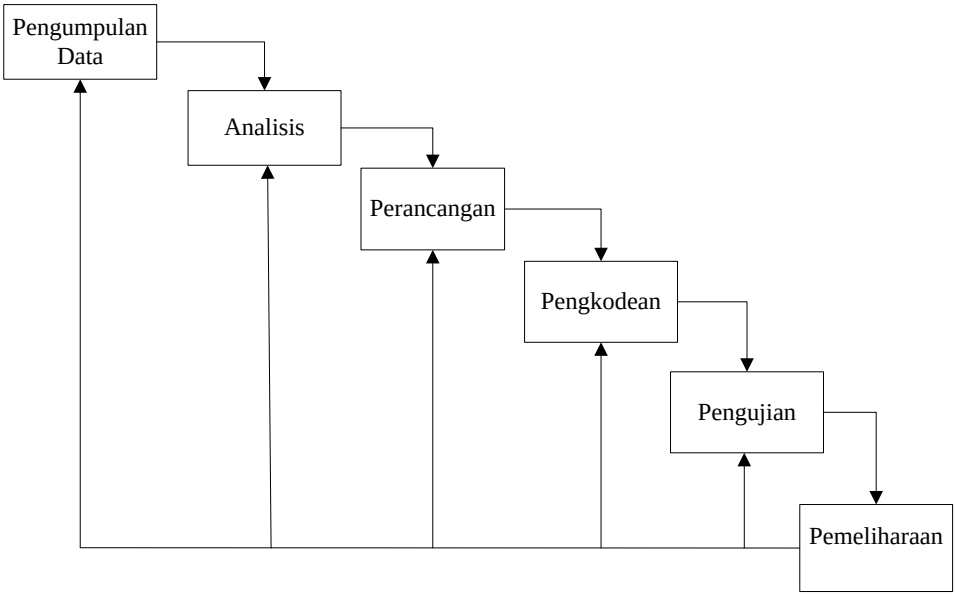
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

V. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

VI. Pemeliharaan

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



Gambar I-1 Metode 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

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi perusahaan dan dasar – dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti pengertian *E-Commerce*, Penjelasan Distro, serta penjelasan lainnya yang dirasa perlu dan berhubungan dengan perusahaan ataupun penulisan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan *flow map* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan *data flowdiagram* (*DFD*), pemodelan datanya menggunakan *entityrelationship diagram* (*ERD*) dan juga merancang sistem yang akan dibangun yang nantinya akan mengacu pada sistem yang saat ini sedang berjalan, sehingga sesuai dengan karakteristik sistem manual yang sudah ada dan tentunya tidak mengubah fungsi-fungsi sistem yang sudah berjalan di Varrazy Victorius

BAB IV PENGUJIAN

Berisi Implementasi Sistem yang menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemerograman.Serta kebutuhan dalan mengembangnkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian perangkat lunak yang di buat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem di masa yang akan datang.