Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat berkembang dalam dunia internet. Pengguna *system* ini sebenarnya bisa menguntungkan beberapa pihak, baik pihak konsumen, produsen ataupun penjual. Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan model belanja konvensional. Selain proses transaksi bisa lebih cepat, di internet telah tersedia hampir semua barang yang biasanya dijual dan dipromosikan secara lengkap.

Toko Internusa Soccer merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan Kaos, Celana dan Jaket.. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak toko Internusa Soccer, bahwa mekanisme penjualan saat ini tidak memiliki masalah yang cukup berat. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan adanya inovasi baru untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen. Selain itu, pihak dari toko Internusa Soccer merasa bahwa persaingan antar toko semakin ketat dapat dilihat dari jumlah perkembangan toko yang terus bertambah saat ini. Hal ini berpengaruh terhadap daya tarik konsumen untuk memilih toko-toko yang sesuai dengan kriteria konsumen.

Pada saat ini toko Internusa Soccer mempromosikan barang yang akan dijual dengan cara memajang barang di etalase toko dan juga membuat brosur yang dibagikan kepada masyarakat di sekitar toko. Transaksi pembelian yang dilakukan

pada saat ini yaitu dengan cara calon konsumen datang ke toko untuk melihat-lihat barang yang telah di sediakan di toko. Namun, selama ini pihak toko Internusa Soccer mengalami kesulitan dalam bertransaksi dengan para konsumen yang berada jauh dari toko, karena mekanisme transaksi yang sudah ada saat ini belum dapat menarik keuntungan secara maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak terlalu banyak. Proses pembuatan laporan pada saat ini yaitu pada saat kasir membuat bon untuk konsumen sebagai bukti pembayaran maka akan ada hasil duplikasi bon untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan penjualan harian. Namun, seiring berjalannya waktu pihak toko Internusa Soccer mengalami kesulitan dalam hal pelaporan tersebut. Proses pembuatan laporan yang terjadi secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Maka dari itu diharapkan sebuah solusi alternatif yang memungkinkan melakukan transaksi ataupun mengakses informasi yang jelas tanpa harus datang langsung pada toko tersebut. Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini, pihak toko Internusa Soccer memandang internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis mereka. Media internet selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat diartikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan dalam kegiatan promosi, penjualan dan pemesanan barang. Sebuah penerapan teknologi yang melengkapi model yang telah ada dan diharapkan memberikan kemudahan yang mendorong terjadinya sebuah transaksi pada toko Internusa Soccer. Penerapan *e-commerce* ini

diusulkan sebagai tindakan kongkrit untuk melakukan perluasan pemasaran bisnis di toko Internusa Soccer, dan menjadi sebuah keunggulan kompetitif yang sangat representatif karena sangat membantu dan mempermudah, baik bagi konsumen maupun bagi perusahaan itu sendiri.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diuraikan beberapa identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi barang yang ditawarkan oleh toko Internusa Soccer.
2. Bagaimana mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko Internusa Soccer.
3. Bagaimana mempromosikan produk toko Internusa Soccer dengan biaya yang tidak terlalu mahal.
4. Bagaimana cara agar dapat memperluas pasar sehingga pelanggan dari luar kota dapat melakukan pemesanan secara *online*.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di toko Internusa Soccer.

I.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan dan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus menggunjungi toko secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh toko Internusa Soccer tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
3. Memudahkan perusahaan untuk mempromosikan produknya dengan biaya yang tidak terlalu mahal.
4. Memudahkan perusahaan untuk memperluas pasar sehingga pelanggan dari luar kota dapat melakukan pemesanan secara *online*.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* di toko Internusa Soccer ini adalah sebagai berikut :

1. Adapun data yang diolah dalam aplikasi ini adalah data *administrator*, data *member*, data barang, data pemesanan, dan data transaksi.
2. Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login*, pemesanan barang, pembayaran dan pengiriman.
3. Proses pembayaran dilakukan secara *online* dan *offline*. Pembayaran *online* yang digunakan adalah *Paypal*, sedangkan pembayaran *offline* yang

digunakan adalah pembayaran langsung ke perusahaan atau dengan *cash-on deliver (COD)* dan transfer antar rekening bank.

4. Dalam proses pengiriman barang menggunakan jasa JNE.
5. Pengelolaan Return Barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli atau pemesan maka barang akan ditarik kembali oleh perusahaan dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan dalam jangka waktu 1 hari setelah barang diterima.
6. Laporan yang akan dihasilkan antara lain laporan pemesanan dan penjualan yang akan disusun berdasarkan jangka waktu tertentu.
7. Mendukung *Search Engine Optimazation* (SEO) agar situs terdaftar di *Search Engine* pada halaman – halaman depan.
8. Fasilitas komunikasi yang digunakan antara lain dapat menggunakan *email* yang didaftar oleh pengguna, *Instant Messaging (Yahoo Messanger, MSN Messanger* dan lain-lain), serta situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter*), dan juga menggunakan telepon dan *fax* untuk *customer support.*
9. Keamanan aplikasi ini menggunakan *secure socket layer* (SSL) yang mendukung protocol https, mempunyai *IP-Dedicated*, *backup* dan *restore database* serta menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
10. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional,* Program aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS4,* Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *PHP*.

11. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di toko Internusa Soccer menggunakan metode *deskriptif* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

I.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

1. Studi literatur

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Observasi

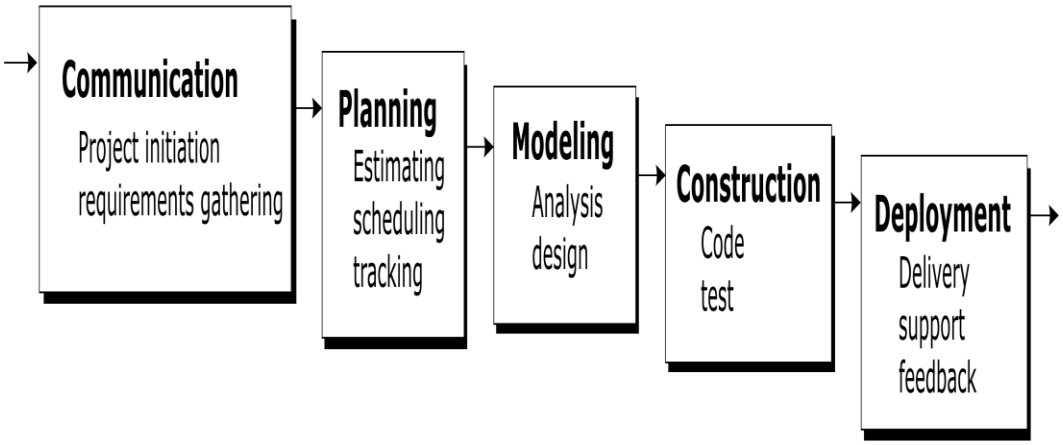
Teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan pada saat ini.

3. Wawancara.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih rinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

I.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan model *waterfall*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar I.1 sebagai berikut :



Gambar I.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall*
(sumber: Pressman, 2010)

Berdasarkan dari skema / gambar diatas dapat dijelaskan dengan beberapa proses, yaitu sebagai berikut :

1. Communication

Sebelum pekerjaan teknis dapat dimulai, adalah kritis penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan lainnya *stakeholder* Tujuannya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

2. Planning

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika peta ada. A proyek software adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. Peta-disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja software

engineering dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, risiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang akan dihasilkan, dan kerja jadwal.

3. Modeling

Apakah Anda seorang penata taman, sebuah buider jembatan, sebuah penerbangan insinyur, tukang kayu, atau arsitek, Anda bekerja dengan model setiap hari. Anda menciptakan sebuah "sketsa" hal tersebut sehingga Anda akan memahami gambaran besar-apa itu akan terlihat seperti arsitektur, bagaimana bagian-bagian penyusunnya cocok bersama-sama, dan banyak karakteristik lainnya. Jika diperlukan, Anda menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk lebih memahami masalah dan bagaimana Anda akan mengatasinya. Seorang insinyur perangkat lunak melakukan hal yang sama dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

4. Construction

Kode ini dikombinasikan aktivitas generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

5. Deployment

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagai sebagian completed kenaikan) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan 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

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antara objek yang diteliti serta model untuk analisisnya.

Bab IV Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini berisi tentang implementasi, spesifikasi software, hardware dan brainware, cara pengoperasian sistem yang telah dibuat serta hasil evaluasinya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penulisan tugas akhir ini.