BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interconnected Network atau yang lebih dikenal dengan internet merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan di seluruh dunia (Syafrizal, 2005:195). Terhubungnya seluruh komputer-komputer dan jaringan-jaringan diseluruh dunia memberikan kemudahan terhadap penggunan internet dalam mengakses dan mendapatkan bermacam-macam informasi. Internet juga mendukung pembentukan hubungan yang aman antara pemasok, *vendor*, mitra kerja, pelanggan, dan pihak bisnis lainnya dalam rangka medukung operasi bisnis

Menurut Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto dalam bukunya ENTREPRENUERSHIP MENJADI PEBISNIS ULUNG (2009:18), bisnis adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang atau perusahaan dalam bentuk jasa atau barang untuk memperoleh laba. Saat ini dunia bisnis berjalan sangat cepat, dan lebih kompleks dimana konsumen menginginkan barang yang bermutu, murah, dan mudah didapat. Sedangkan pengusaha menginginkan produknya terjual, biaya produksi rendah, dan bahan baku yang mudah diperoleh yang dapat menunjang proses bisnis. Para pengusaha telah menjalankan bisnis atau usahanya sesuai dengan perkembangan jaman, mulai dari pola tradisional yang masih serba manual dalam proses bisnisnya sampai dengan menggunakan teknologi untuk mengotomasi proses bisnisnya. Pola bisnis tradisional kini mulai ditinggalkan oleh pengusaha karena memiliki banyak

kekurangan seperti pembeli harus mendatangi perusahaan bila ingin membeli barang, pembayaran yang dilakukan secara langsung, serta pencatatan nota jual beli yang masih manual dengan menggunakan buku. Hal ini bisa diatasi dengan merubah dari pola bisnis tradisional ke pola bisnis dengan menggunakan teknologi untuk mengotomasi proses bisnisnya.

U-GAY Shop adalah perusahaan yang menjual kaos, kemeja, jaket, sweater, dan celana. U-GAY Shop masih menggunakan pola bisnis tradisional dalam proses bisnisnya dimana pembeli harus datang langsung ke U-GAY Shop untuk melakukan pembelian dan pembayaran barang. Saat ini U-GAY Shop juga belum memiliki media promosi, promosi hanya dilakukan apabila pembeli datang ke U-GAY Shop. Daerah pemasaran U-GAY Shop masih relatif kecil yaitu hanya daerah Jatinangor dan Tanjung Sari. U-GAY Shop membutuhkan sebuah media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Dari beberapa permasalahan yang diuraikan sebelumnya disimpulkan bahwa U-GAY Shop membutuhkan sebuah media yang dapat memberikan kemudahan kepada *costumer* dalam melakukan pembelian dan pembayaran barang yang sekaligus dapat menjadi media promosi. Berdasarkan latar belakang yang ada, maka diambil sebuah judul yaitu **"PEMBANGUNAN *WEBSITE E–COMMERCE* PADA U-GAY SHOP"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Bagaimana memudahkan pelanggan U-GAY Shop dalam melakukan pembelian dan proses pembayaran barang tanpa harus datang langsung ke U-GAY Shop?
2. Bagaimana memudahkan U-GAY Shop dalam mengolah data barang karena proses pengolahan yang ada di sistem yang sedang berjalan masih manual?
3. Bagaimana membuat media promosi untuk U-GAY Shop?
4. Bagaimana memudahkan U-GAY Shop dalam pembuatan laporan transaksi penjualan?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitan ini adalah untuk membangun situs *e-commerce* pada U-GAY Shop.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan situs *e-commerce* ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian, dan proses pembayaran yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja.
2. Mempermudah pengelolaan data barang yang ada di U-GAY Shop.

3. Sebagai media promosi sekaligus memperluas jangkauan daerah pemasaran U-GAY Shop.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan transaksi penjualan.
5. Menjadikan proses pembelian lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih fokus dalam melakukan penelitian ini, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Situs *e-commerce* ini hanya melayani pembelian kaos, kemeja, jaket, sweater dan celana.
2. Aplikasi ini menampilkan gambar, harga dan spesifikasi produk yang ditawarkan U-GAY Shop.
3. Sistem mampu memberikan laporan serta mencetak laporan harian, dan bulan sesuai kategori yang dipilih.
4. U-GAY Shop menerima pembayaran secara *offline* yaitu melalui transfer ke rekening bank BNI.
5. U-GAY Shop menerima pembayaran secara *online* yaitu melalui *Paypal*.
6. Kurs *dollar paypal* mengacu pada http://www.klikbca.com/.
7. Retur barang
    a. Barang yang diretur ke U-GAY Shop akan dikirmkan kembali ke pembeli setiap hari Senin pada setiap minggu nya.
    b. Barang yang diretur akan dikirimkan ke alamat saat pembelian barang.

8. Dalam melakukan pengiriman barang, U-GAY Shop menggunakan jasa pengiriman JNE.
9. Keamanan
    a. Untuk validasi data *member* menggunakan *message digest algorithm* (MD5).
    b. Untuk keamanan protokol menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).
10. Pembelian
    a. Hanya pengunjung yang telah mendaftar menjadi *member* yang dapat melakukan pembelian barang secara *online.*
    b. Sistem dapat melakukan pengumpulan barang yang ingin dibeli dalam keranjang belanja.
    c. Sistem ini dapat menghitung biaya sesuai dengan berat produk yang dibeli *member*.
11. Sistem mampu memberikan fasilitas *customer service online* melalui *Internet messenger*.
12. Semua fitur yang dibangun didasarkan pada kebutuhan U-GAY Shop.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Studi literatur

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

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang ada hubungannya terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses sebagai berikut.

a. Analisis Sistem

Merupakan tahap menentukan kebutuhan sistem dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak.

b. Desain Sistem

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

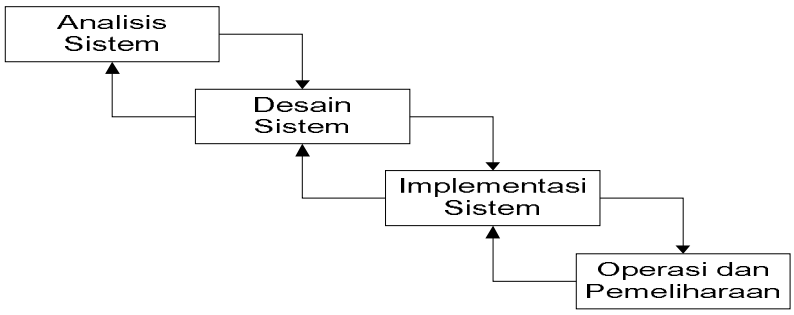
c. Implementasi Sistem

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu dan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

d. Operasi dan Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan kebutuhan.

Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodelogi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas profil perusahaan dan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan *e-commerce.*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, analisis masalah yang dihadapi, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non* fungsional, analisis kebutuhan fungsional dari aplikasi *e-commerce* yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan tahap implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan serta pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selajutnya.