BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Silverchain (Aksesoris Perak) merupakan para pengrajin perak yang menyediakan barang berupa aksesoris dari hasil kerajinan tangan seperti kalung, gelang, cincin, dan pernak-pernik lainnya dengan bahan dasar perak murni. Dalam menghasilkan produknya, Silverchain (Aksesoris Perak) memakai bahan baku perak dengan kadar 80% - 90%. Adapun untuk pangsa pasar hasil kerajinan yang dibuat oleh para pengrajin ini meliputi wilayah Bandung, dengan cara menyalurkan barang-barang hasil kerajinannya ini ke berbagai mall di wilayah bandung seperti Kings Shopping Centre, Plaza Parahyangan, serta Metro Indah Mall. Permasalahan yang di hadapi Silverchain (Aksesoris perak) yaitu adanya keinginan mempromosikan atau memperkenalkan produk hasil kerajinan tangannya serta menjual hasil kerajinan tangan secara *online*.

Saat ini untuk mempromosikan atau memperkenalkan serta menjual produk hasil kerajinan tangan dilakukan hanya dengan mengandalkan relasi dan menjual hasil produknya ke konsumen langsung di daerahnya, karena Silverchain (Aksesoris Perak) belum mempunyai suatu sistem yang dapat memperkenalkan produk sekaligus menangani proses penjualan. Dengan adanya suatu sistem yang dapat memperkenalkan produk sekaligus layanan purna jual, maka di buatlah suatu sistem yang diharapkan dapat memperkenalkan produk sekaligus sebagai layanan purna jual secara *online*.

Untuk meningkatkan layanan purna jual secara global, maka di perlukan suatu media komunikasi yaitu internet. Internet adalah suatu wahana yang tepat untuk berkecimpung dalam dunia bisnis global. Internet dengan segala kelebihannya akan memperkenalkan produk ini di pasaran Internasional, setidaknya untuk sekarang ini fokus untuk pasar lokal atau dalam negeri, namun juga dengan adanya internet, akan membuat bisnis menjadi lebih efektif, efisien dan tentu saja menjadi lebih produktif.

Salah satu fasilitas internet adalah *web* yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja sebagai interaksi Silverchain (Aksesoris Perak) dengan para pelanggannya. Selain di peruntukan bagi pelanggannya, pihak Silverchain (Aksesoris Perak) juga mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap layanannya ini melalui kritik dan saran dari para pelanggan. Isi dari *web* sendiri dapat di bedakan menjadi dua 2 bagian yaitu, *e-commerce* dan *e-Information*. Permasalahan yang penulis pilih yaitu mengenai *e-commerce*.

Fasilitas yang dapat dimiliki oleh sebuah *website e-commerce* yaitu pembayaran yang di lakukan secara online. Salah satu metode pembayaran secara online ini yaitu salah satunya melalui Paypal. Paypal Ini merupakan suatu fasilitas pembayaran melalui internet dengan proses mengirim dan menerima pembayaran yang akan di beli secara *online*.

Sehubungan layanan aplikasi *e-commerce* ini di unggah melalui jaringan dan merupakan suatu layanan aplikasi *e-commerce* yang di bangun dengan berberbasis *web*, maka tentunya perlu ada suatu keamanan data yang handal yang

perlu di terapkan, yaitu suatu sistem keamanan yang dapat meng-enkripsi atau menyandikan data yang akan di transmisikan, agar data tersebut tetap terjaga seperti keamanan dengan menggunakan PHP *scripting* maupun menggunakan *secure socket layer* (SSL).

Penyajian secara statis dalam bentuk halam di sebuah *web* tidak lagi menjamin ke efektifan baik dalam penyimpanan maupun aplikasi *web* tidak dapat diolah, karena tidak adanya data yang tersimpan dalam suatu *database*. Setelah memahami bagaimana membuat suatu tampilan data statis dalam suatu halaman *web*, dengan penggabungan pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL maka dapat ditampilkan suatu halaman *web* yang bersifat dinamis. Artiya bahwa jumlah data yang akan ditampilkan dalam suatu halaman *web* selalu berubah-ubah sesuai dengan permintaan pengguna.

Untuk itu, dapat simpulkan mengenai topik yang tepat untuk tugas akhir ini dengan judul "**MEMBANGUN WEBSITE LAYANAN E-COMMERCE SILVERCHAIN (AKSESORIS PERAK)**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah tersebut yaitu, bagaimana membangun sebuah sistem perangkat lunak yang dapat membantu dalam memperluas penjualan, selanjutnya bagaimana merancang sistem penjualan ini, sehingga dapat memudahkan dalam melakukan penjualan. Maka dapat di simpulkan rumusan masalah ini adalah *Bagaimana Membangun Website Layanan E-Commerce Silverchain (Aksesoris Perak).*

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan pembuatan web ini ini adalah sebagai berikut:

a. Membantu para pengrajin ini untuk memperkenalkan produknya kepada masyarakat luas.
b. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian dan pembayaran secara online.
c. Menghaslikan perangkat lunak yang bersifat dinamis dan *user friendly* terhadap suatu web dengan menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL.

1.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan sistem dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi. Batasan-batasan masalah pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan di bangun berupa *website e-commerce* Silverchain (Aksesoris Perak) dengan menyediakan informasi produk kerajinan tangan perak yang akan di jual, seperti kalung, cincin, gelang, dan pernak-pernik aksesoris lainnya. Dengan prosedur alat pembayaran yaitu, mulai dari pengaturan produk, manajemen pemesanan, manajemen pembayaran, manajemen *shipping* atau pengiriman yang memiliki fasilitas layanan *tracking* dalam arti adanya penelusuran pengiriman, pembuatan laporan

(*reporting*), integrasi dengan situs social network seperti facebook dan twitter sebagai sarana promosi, fasilitas *back up* serta *restore database* dan pengelolaan retur barang.

2. Prosedur untuk pengaturan produk meliputi dari data produk, data kategori, detail produk, harga, gambar produk, rating produk, produk promosi, pengelolaan diskon. Untuk pengelolaan stok, tidak masukan dalam sistem, barang di pesan dan di buat pengrajin sesuai pesanan agar pelanggan memiliki nilai kepuasan yang tinggi terhadap suatu nilai barang.
3. Prosedur pembayaran manajemen pemesanan dengan memilih pesanan melalui update status pesanan dengan prosedur barang di pesan, di konfirmasi, di bayar, dan di terima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran, serta pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi di beli atau karena alasan-alasan tertentu.
4. Prosedur alat pembayaran manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *online* dengan menggunakan fasilitas *Payment Gateway* melalui pembayaran Paypal, dan melayani pembelian secara *offline* dengan transfer melalui bank.
5. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga membutuhkan sistem keamanan atau *Security* yang harus digunakan seperti PHP *Scripting* maupun *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol https. Sebagai sebuah situs *e-commerce* tentunya harus mempunyai *IP-Dedicated*, agar situs ini mempunyai pengalamatan yang tepat sesuai *database name* tersebut. Demi keamanan dan kenyamanan pelanggan juga yang perlu di perhatikan,

menyediakan member pelanggan dengan menggunakan login username beserta password.

6. Kenyamanan dalam berbelanja tentunya memanjakan pelanggan dalam mencari informasi barang yang di inginkan, untuk itu adapun fitur-fitur belanja yang di sediakan adalah pencarian produk, dengan mendukung *saerch Engine optimizatin* (SEO) agar situs terdaftar di halaman depan. Mulai dari menampilkan produk dari masing-masing kategori, menampilkan produk diskon, produk terbaru (*Newest Product*), produk terlaku, serta produk paling banyak di lihat (*Most View Product*). Adanya pendaftaran sebagai member, history pemesanan, pengiriman pemesanan melalui e-mail ke pemesanan setiap ada perubahan status pemesanan, serta *zoom* gambar produk.
7. Dalam sistem jual beli *online* ini tentu harus adanya komunikasi antara pihak Silverchain (Aksesori Perak) sebagai penjual dan pelanggan yaitu dengan email pelanggan yang telah menjadi member, *Instant Messaging* seperti *Yahoo Messsenger*, memanfaatkan situs jejaring sosial sebagai media promosi, serta layanan telepon.
8. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.
9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya PHP, MySQL, dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan metoda analisa deskriptif, yaitu suatu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dikembangkan.

1. Tahap pengumpulan data

Metode 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 dengan judul penelitian.

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

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

c. Design

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

d. Coding

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

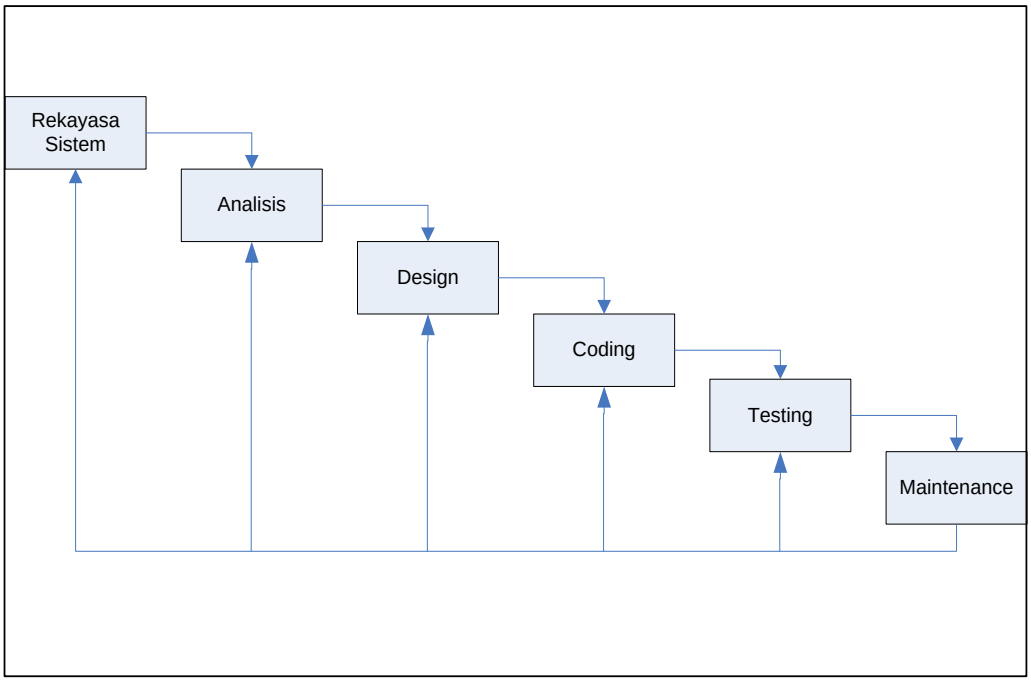
e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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

Berikut adalah gambaran perangkat lunak secara *waterfall*.



Gambar 1.1 Metodologi Pendekatan *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan 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 dan dasar-dasar teori yang menunjang serta berkaitan dengan topik pembuatan *website* penjualan *on-line* pada Silverchain (Akesoris Perak).

BAB III. ANALISIS MASALAH

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk menganalisa kebutuhan dalam perancangan *website* penjualan *online* sesuai dengan analisa yang akan dibangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan yang diterapkan dalam penelitian. Bab ini akan dilakukan proses implementasi dari *website* penjualan *on-line* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap *website* yang dilakukan menggunakan metode *Black Box*, maupun diuji langsung pada *user*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.