BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce bukan sesuatu hal yang asing bagi kalangan dunia bisnis berbasis komputerisasi dan *web*. Banyak ilmu yang mempelajari seluk beluk perdagangan disana. Mulai dari penjualan barang hingga penjualan jasa. Bersamaan dengan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang, *E-commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulanya, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang atau jasa yang diperdagangkan dan juga kemudahan melakukan atau menyusun laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat. *E-commerce* peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan *web*. Hal ini disebabkan karena *E-commerce* dapat membantu dalam pemecahan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menghemat waktu, menghubungkan jarak yang terbilang jauh.

DENITEASHOP merupakan toko yang penjualan utamanya adalah berbagai macam sepatu. Dari hasil wawancara, DENITEASHOP telah melakukan promo dan jual beli *online* melalui beberapa situs seperti forum jual beli di *kaskus.us* dan juga melalui melalui *facebook*, namun kendala yang muncul adalah pengolahan berbagai macam data yang diperlukan menjadi cukup merepotkan, karena data

tidak terpusat dan dilakukan secara manual, DENITEASHOP menginginkan suatu sistem yang dapat memudahkan dalam melakukan kegiatan bisnisnya.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membangun suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *e-commerce*, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak DENITEASHOP seperti yang telah disebutkan. Maka penulis mengajukan untuk dijadikan sebagai Tugas Akhir dengan judul **"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DENITEASHOP".**

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari fenomena yang terjadi di DENITEASHOP, maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. DENITEASHOP belum memiliki pengolahan data yang baik dalam melakukan jual beli *online.*
2. DENITEASHOP belum memiliki *website* hal ini menyebabkan DENITEASHOP belum dikenal oleh masyarakat banyak.
3. Diperlukan adanya alat transaksi global dan terjaminnya keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DENITEASHOP.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DENITEASHOP**.**

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pengelolaan data produk dan layanan yang disediakan toko serta membangun sistem penjualan yang baik.
2. Membangun *website e-commerce* yang mampu menjadi sarana jual beli dan promosi yang baik.
3. Mengimplementasikan alat pembayaran yang bersifat global serta menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

A. Administrative Tools (*Backend Office*)

1. Hanya bisa diakses dengan melakukan *log in* sebagai admin.
2. Sistem menyediakan menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
    a. Data produk.
    b. Data kategori dan/atau sub kategori.
    c. Detail produk.
    d. Manajemen harga.
    e. Gambar produk, sebuah produk bisa memiliki lebih dari satu gambar.
    f. *Rating* produk.
    g. Produk promosi.
    h. Pengelolaan diskon.
    i. Pengelolaan stok.
3. Sistem yang dibangun, menyediakan menajemen pemesanan sebagai berikut
    a. Pencarian pesanan.

b. Update status pesanan (ketika dipesan - dikonfirmasi - dibayar - dikirim - diterima oleh pemesan) yang akan memberikan notifikasi melalui *email* kepada *user*.

c. Konfirmasi Pembayaran.

4. Metode pembayaran.

   a. Pembayaran *Offline* melalui transfer *via* bank.
   b. Pembayaran *Online* melalui *paypal*.

5. Manajemen *shipping*, barang dikirimkan melalui jasa pengiriman yang telah biasa digunakan Deniteashop.
6. Pembuatan laporan, pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut bulanan, atau periodik berdasarkan waktu tertentu. ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan pemesanan, Laporan penjualan, Laporan produk.
7. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twiter* dll.
8. Memiliki fasilitas *back up* dan *restore*.
9. Memiliki fasilitas pengelolaan retur barang.

B. Fitur Belanja (Frontend)

1. Pencarian produk.
2. Menampilkan produk diskon, Produk terbaru (*Newest Product*), Produk terlaku (*Global/perKategori*), Produk diskon (*Dicscount Product*).
3. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.

4. Histori pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
8. Pengujian dilakukan melalui *online* dengan melakukan *hosting* pada *web hosting*.

C. Keamanan

1. Situs *e-commerce* ini memiliki IP *dedicated*.
2. Menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*). Mendukung HTTPS.
3. Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan manajemen situs ini, sedangkan *member* harus melakukan *login* untuk bisa melakukan pemesanan.

D. Komunikasi

1. Menggunakan *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.
2. Menggunakan *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *custumer support*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penulisan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Interview

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan kepada pemilik Deniteashop mas Muhamad Deni Nugraha yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

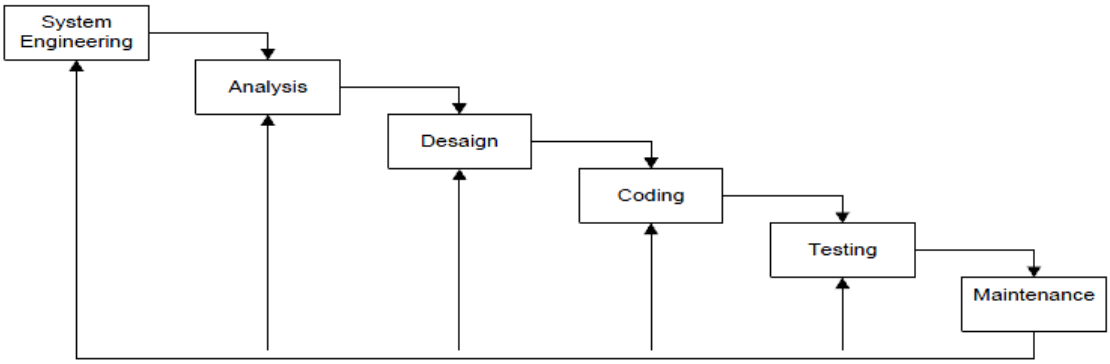
b. Studi Literatur

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

c. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke toko.

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall).* Pada metode ini terdapat 6 tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas ke bawah, diantaranya : *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*. Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [4]

1. *System Engineering*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pembuatan *form* diagram dan analisis sistem.
2. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan aplikasi.
3. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai.
4. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah aplikasi yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.
5. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada aplikasi, 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.
6. *Maintenance* adalah tahap pemeliharaan, aplikasi yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai atau kondisi dilapangan.

Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1. PENDAHULUAN

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

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

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 termasuk sintesisnya.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

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