BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan salah satu jenis teknologi informasi yang sedang berkembang pesat beberapa tahun terakhir, dari sekian banyak kegunaannya website juga dapat digunakan sebagai sarana jual beli secara *on-line* atau biasa disebut juga dengan *e-commerce*. Deds Create merupakan toko yang bergerak dalam bidang kesenian membuat miniatur dan hiasan yang masih mengguanakan cara konvensional dalam memasarkan produknya, dimana konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli produk yang ditawarkan. Sejauh ini Deds Create belum menyediakan sarana pemesanan jarak jauh karena keterbatasan pengetahuan.

Deds Create merupakan toko yang menyediakan dan menjual miniatur. Pesanan miniatur dari berbagai daerah khususnya Jawa Barat banyak berdatangan setelah industri ini mengikuti berbagai kegiatan nasional. Berbagai macam hiaasn *anime* merupakan salah satu produk yang ditawarkan Deds Create. Produk seperti ini dapat dikategorikan sebagai produk dengan siklus penjualan yang lama, selain itu produk seperti ini memerlukan sarana promosi yang baik seperti sebuah website *e-commerce* untuk meningkatkan penjualan. Beberapa masalah muncul ketika konsumen tidak dapat melihat produk yang ditawarkan karena keterbatasan informasi dan jangkauan brosur yang disebar oleh pihak toko belum menjangkau

kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Semarang dan masih banyak lagi yang lainnya.

Pengolahan administrasi dan manejemen produk masih dilakukan secara manual. Pada sistem yang sedang berjalan proses transaksi masih menggunakan cara manual yaitu tatap muka, dimana pelanggan datang langsung ke toko untuk membeli produk yang diinginkan, kemudian membayar sejumlah uang sesuai dengan harga jual produk. Metode pembayaran seperti ini bagi sebagian konsumen dirasa kurang praktis, karena harus datang langsung ke toko untuk membeli produk. Melihat dari usaha yang sedang dialankan maka, Deds Create membutuhkan sarana media aplikasi khusus yang bisa memberikan kemudahan dalam memasarkan produk kepada masyarakat luas dan memudahkan dalam melakukan transaksi agar aman, cepat dan praktis yaitu membangun sebuah *website e-commerce* yang menyediakan pembayaran *on-line* dan bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan dari latar belakang di atas dan melihat prospek ke depannya, maka penulis bertujuan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **"Pembangunan Aplikasi *E-commerce* Pada Toko Deds Create"**.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di toko Deds Create maka ditemukan beberapa masalah, diantaranya sebagai berikut:

a.) Brosur yang menjadi sarana promosi belum mampu meningkatkan penjualan secara signifikan.

b.) Sulitnya melakukan pemesanan bagi pelanggan yang tidak bisa datang langsung ke toko.

c.) Sulit bersaing dengan toko yang sudah besar yang sudah menerapkan cara bertransaksi secara *real time.*

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Deds Create.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang sedang diteliti, maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Deds Create.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

a.) Membangun sarana khusus untuk menjual, memasarkan atau mempromosikan produk-produknya dengan membangun sebuah *website e-commerce*.

b.) Memperbaharui cara penjualan produk menjadi lebih yaitu mengimplementasikan penjualan on-line melalui internet sehingga dapat memperbanyak jumlah konsumen dan mengefisienkan waktu.

c.) Menerapkan proses transaksi dan pemesanan secara real time sehingga konsumen bisa melakukan transaksi dengan cepat.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun di dalamnya menyediakan informasi tentang barang yang dijual sesuai standar *website e-commerce.*
2. Implementasi keamanan yang digunakan pada aplikasi ini memanfaatkan layanan keamanan enkripsi *Secure Socket Layer* (SSL).
3. Pengunjung yang datang melihat *website,* akan diarahkan untuk menjadi *member* jika ingin membeli produk.
4. Mengirimkan informasi pemberitahuan melalui *e-mail.*
5. Menerapkan SEO (*Search Engine Optimization*)
6. Menyediakan fasilitas pencarian barang berdasarkan nama produk.
7. Memananfaatkan situs jejaring sosial *Facebook* untuk promosi dan diintegrasikan dalam halaman administrator (admin).
8. Mentediakan fasilitas transaksi pembayaran seperti pembayaran langsung, transfer via bank dan pembayaran on-line via paypal.
9. Akan dilakukan pembatalan pemeanan apabila pembeli belum melakuakn pembayaran sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.
10. Proses pengiriman barang dilakukan melalui jasa pengiriman kurir Tiki atau JNE yang sudah memiliki fasilitas *tracking* pengiriman barang.
11. Sistem akan melakukan pembuatan laporan transaksi dan laporan serta pembuatan data statistik.
12. Menyediakan fasilitas pencetakan label pengiriman.
13. Menyediakan fasilitas retur barang.

14. Mengimplementasikan layanan media komunikasi antara pengelola dan pembeli (pelanggan) melalui fasilitas Yahoo Messanger yang diintegrasikan pada sistem yang akan dibangun.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

I.5.1 Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi dan wawancara.

a. Studi Pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.
b. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.
c. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal-hal yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang diambil.

I.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi: rekayasa sistem,

analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, integrasi dan pengujian sistem, pemeliharaan sistem.

a. Rekayasa Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis Sistem

   Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

c. Perancangan Sistem

   Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Implementasi Sistem

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini

dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Integrasi dan Pengujian Sistem

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilaksanakan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang penulisan tugas, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dibahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang digunakan dalam proses analisis

permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi *e-commerce* yang dibutuhkan bagi pengunjung dan pengelola Toko Deds Create.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang dan melakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.