BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembang pesatnya transaksi penjualan secara *online* muncullah sebuah *web daily deals* yang menjadi fenomenal revolusi *e-commerce* beberapa tahun ini. *Web daily deals* merupakan suatu web yang menawarkan diskon dalam jangka waktu tertentu. Sayangnya banyak dari *web daily deals* yang berkembang saat ini masih memiliki kelemahan yaitu *web daily deals* tersebut belum menggunakan konsep Web 2.0 yaitu pengunjung tidak mempunyai hak akses lebih terhadap sistem. konsep Web 2.0 merupakan sebuah revolusi bisnis di dalam industri komputer yang mengijinkan pengunjung web untuk bersama-sama memiliki dan mengontrol konten sehingga web yang menggunakan konsep Web 2.0 memiliki aspek jaringan sosial.

Beberapa situs *e-commerce* dan forum jual beli yang sudah menerapkan konsep Web 2.0, seperti Toko Bagus dan Forum Jual Beli Kaskus. Namun kedua web tersebut masih memiliki kekurangan yaitu Toko Bagus tidak banyak membantu pemasaran produk milik merchant dan produk yang dijual tidak memiliki harga diskon sedangkan FJB Kaskus tidak memiliki fitur transaksi jual beli yang dapat dipantau secara langsung oleh penjual.

Berdasarkan kelemahan dan kelebihan yang sudah dijelaskan di atas maka dibuatlah web penawaran diskon yang akan menjual produk dengan harga diskon,

membangun fitur promosi produk milik *merchant*, fitur transaksi jual beli dan mengimplementasikan konsep Web 2.0 sehingga pengguna bisa membangun konten promosi sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan diatas maka selanjutnya perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pelaku bisnis atau pemain baru dalam dunia bisnis tidak tahu bagaimana mempromosikan dan memasarkan produknya kepada masyarakat luas khususnya melakukan promosi melalui internet. Sementara beberapa penyedia layanan promosi barang di internet hanya sekedar memajangkan barang yang akan dipromosikan saja tanpa mengatur jalannya promosi dan pemasaran barang.
2. *Customer* cenderung ingin membeli barang yang murah tetapi tidak ingin direpotkan dengan transaksi tawar menawar dan jarak tempat pembelian yang jauh.
3. Kebanyakan *customer web daily deals* dapat menggunakan voucher hanya pada waktu yang sudah ditentukan oleh penyedia layanan atau pada saat promosi produk tersebut berakhir. Sementara tidak sedikit *customer* yang ingin menggunakan voucher tersebut sebelum promo berakhir.
4. Beberapa penyedia layanan promosi produk membebankan pengisian konten hanya kepada penyedia layanan web, *customer* dan *merchant* tidak dilibatkan

dalam pengisian konten hal ini menyebabkan penyebaran informasi dinilai kurang interaktif dan dinamis.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah web penawaran diskon yang akan digunakan sebagai sarana promosi dengan menggunakan konsep web 2.0 yang lebih interaktif dan dinamis. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menyediakan tempat bagi pelaku bisnis yang akan memasarkan produknya agar lebih dikenal oleh masyarakat melalui media internet yang disertai dengan dukungan pemasaran, meningkatkan profit atas penjualan produknya, dan juga fasilitas transaksi pembelian via internet.
2. Menyediakan produk dengan harga diskon yang akan menarik minat *customer* untuk berbelanja secara *online*.
3. Memberikan keleluasaan kepada *customer* dalam penggunaan voucher dimana voucher yang sudah dibeli bisa digunakan kapan saja tanpa harus menunggu sampai promosi produk tersebut berakhir.
4. Menyediakan web yang lebih interaktif dan mudah digunakan, baik dalam hal pengisian konten promosi oleh *merchant*, informasi penjualan yang dapat diakses *merchant* secara *realtime*.

1.4 Batasan Masalah

Agar cakupan mengenai pembahasan tidak terlalu luas dan terfokus hanya pada permasalahan yang ada maka batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Transaksi pembayaran dilakukan dengan cara transfer via ATM. Bank yang digunakan adalah Bank Central Asia, Bank Negara Indonesia, dan Bank Mandiri.
2. Jasa pengiriman barang menggunakan Jalur Nugraha Ekakurir dengan paket regular saja.
3. Kota yang digunakan untuk melakukan promosi hanya tiga kota saja yaitu Bandung, Jakarta, dan Denpasar.
4. Tidak semua barang bisa dipromosikan, hanya barang-barang yang layak untuk dipublikasikan saja yang akan dipromosikan di web ini. Barang yang akan dipromosikan dicek terlebih dahulu kelayakannya oleh admin.
5. Penggunaan voucher untuk promosi dengan kategori kuliner, kesehatan, wisata, hiburan, dan pernak pernik.
6. Penggunaan pengiriman barang hanya untuk promosi dengan kategori produk.
7. Promosi produk dilakukan dalam jangka waktu tertentu tanpa dibatasi oleh stok.
8. Setiap printout voucher memiliki QRCode untuk menampilkan kode voucher dan jumlah produk yang ada di voucher tersebut.

9. Pengiriman barang yang sudah dibeli dilakukan oleh *merchant* pusat, bukan *merchant* cabang.
10. Pembuatan web memakai bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan CodeIgniter PHP *Framework*.
11. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
12. *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan laporan akhir ini, penulis menggunakan metodologi sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data
   a. Studi Pustaka

      Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, situs internet dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan kasus yang sedang dibahas.

   b. Observasi

      Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan observasi terhadap web-web yang sudah ada khususnya web penjualan *online* dan *web daily deals*.

c. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan objek yang mempunyai kaitan dengan penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode pembangunan perangkat lunak

Tahap pembangunan perangkat lunak menggunakan Model *Waterfall* [9], yang mempunyai tahapan sebagai berikut:

a. *Communication*

Berkomunikasi dan bekerjasama dengan pelanggan untuk memahami tujuan dari suatu proyek dan untuk mengumpulkan kebutuhan pelanggan. Kebutuhan pelanggan ini akan digunakan untuk mendefinisikan fungsi dan fitur dari sebuah perangkat lunak.

b. *Planning*

Kegiatan perencanaan pembangunan perangkat lunak yang mendefinisikan pekerjaan dengan menjelaskan teknis tugas yang akan dilakukan, resiko yang mungkin terjadi, sumber daya yang akan dibutuhkan, produk pekerjaan yang akan diproduksi, dan jadwal kerja.

c. *Modeling*

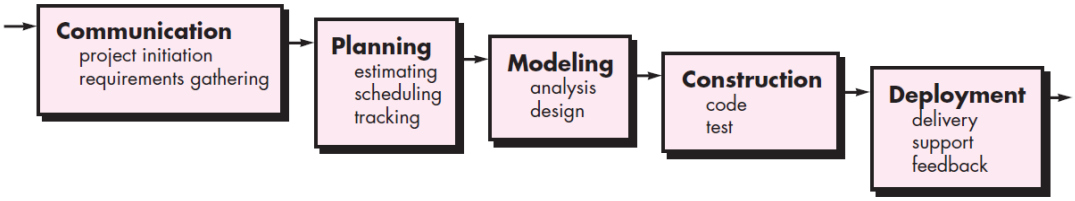
Menciptakan model untuk memahami kebutuhan perangkat lunak dengan melakukan analisa dan perancangan untuk mencapai kebutuhan tersebut.

d. *Construction*

Membuat kode program dan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang ada pada kode program.

e. *Deployment*

Perangkat lunak yang sudah selesai dibangun akan disebarkan kepada pelanggan yang akan mengevaluasi produk tersebut dan memberikan umpan balik kepada pengembang berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.



Gambar I.1 – Model *Waterfall* [9]

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penulisan tugas akhir yang dilakukan maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai landasan teori dan konsep dasar yang berkaitan dengan teknologi yang digunakan dalam pembuatan *web daily deals*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis masalah, analisis *web daily deals*, analisis pemakaian konsep Web 2.0, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil implementasi dan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dari keseluruhan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan dilengkapi dengan saran-saran yang dapat dijadikan masukan dalam melakukan penulisan tugas akhir.