E-COMMERCE BARANG DAN JASA

(Studi kasus di MULTIART COMPUTER)



SEMINAR TUGAS AKHIR
PROGRAM STRATA SATU

Pembimbing :

Iskandar Ikbal, S.T.,M.Kom

Nama :SISKA MUSTIKA SARI

Nim :10106803

Latar Belakang Masalah

- Tidak memiliki tempat untuk media promosi atau tempat memajang produk yang dijualnya
- Cara pemasaran kurang efisien dalam segi waktu, karena waktu yang ada banyak digunakan untuk melayani orderan jasa service komputer
- Sulitnya pelanggan memperoleh informasi spesifik dari produk yang ditawarkan.

Identifikasi Masalah

"Bagaimana membangun aplikasi E-commerce Barang dan Jasa di MULTIART COMPUTER".

Maksud dan Tujuan

- **Maksud** yaitu untuk membangun E-commerce Barang dan Jasa di MULTIART COMPUTER.

- **Tujuan** yang akan dicapai adalah :

1. Dapat memperluas segmentasi dan meningkatkan pangsa pasar MULTIART KOMPUTER.
2. Menurunkan biaya operasional sehingga meningkatkan nilai pendapatan MULTIART COMPUTER.
3. Efisiensi tempat dan waktu bagi MULTIART COMPUTER untuk memasarkan produk yang dimilikinya.
4. Memudahkan transaksi jual-beli dengan pelanggan.
5. Memudahkan MULTIART COMPUTER untuk menambah pelanggan baru, sehingga memiliki aliran pendapatan baru yang lebih menjanjikan.

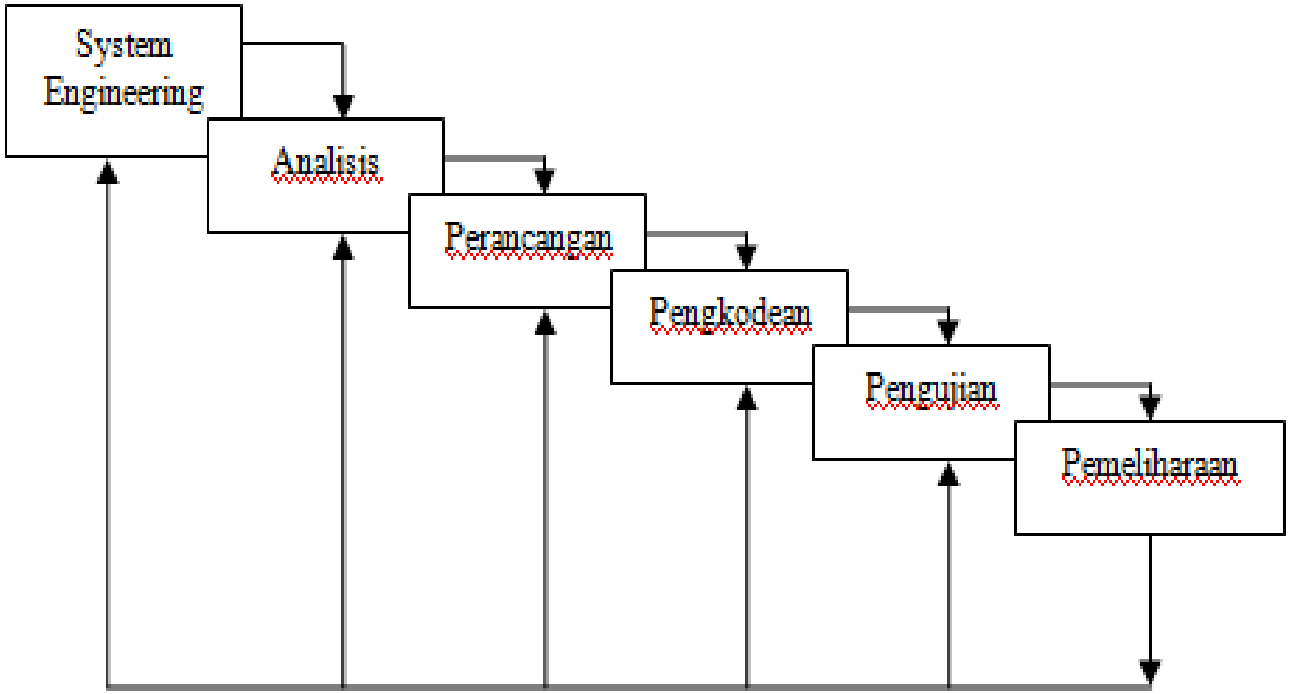
Batasan Masalah

- Pembangunan websita berdasarkan permintaan dari MULTIART COMPUTER.
- Jenis e-commerce yang digunakan adalah Business to Customer (B2C).
- Mendukung fitur SEO (Search Engine Optimizion) agar dapat tampil pada halaman utama search engine.
- Media komunikasi menggunakan Email, Chat (YM), Jejaring sosial (FB), Telp dan Fax.
- Mendukung Backup & Restore database.
- Keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan Ip Dedicated.
- Managemen produk yaitu pengolahan data produk, kategori produk, gambar produk, spesifikasi produk, harga produk, rating, produk, stok produk dan diskon.

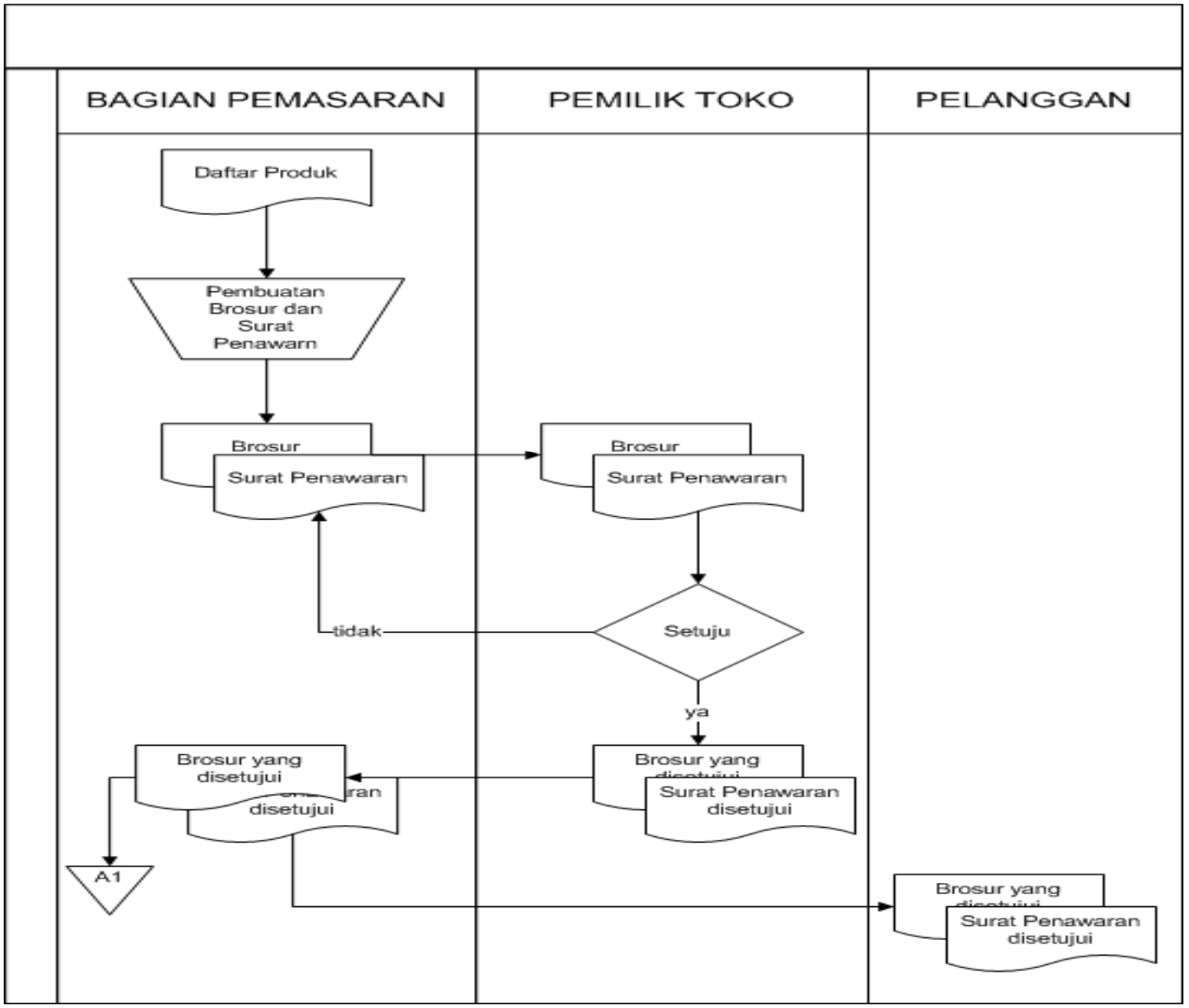
Batasan Masalah

- Pemesanan Produk, untuk melakukan pemesanan pengunjung harus menjadi pelanggan terlebih dahulu.
- Pembayaran dapat dilakukan secara offline yaitu dengan transfer via Bank BCA, maupun secara online yaitu melalui paypal.
- Batas waktu pemesanan ke pembayaran yaitu 1x24 jam, dan jika melawati batas waktu yang ditentukan maka pemesanan dibatalkan secara otomatis.
- Pengiriman, produk yang telah dipesan akan dikirimkan setelah Multiart Computer menerima pembayaran dari pelanggan. Produk dikirimkan melalui jasa pengiriman seperti TIKI, POS atau JNE.
- Retur pemesanan dapat dilakukan apabila produk tidak sesuai pesanan dari pelanggan atau produk rusak dalam perjalanan.

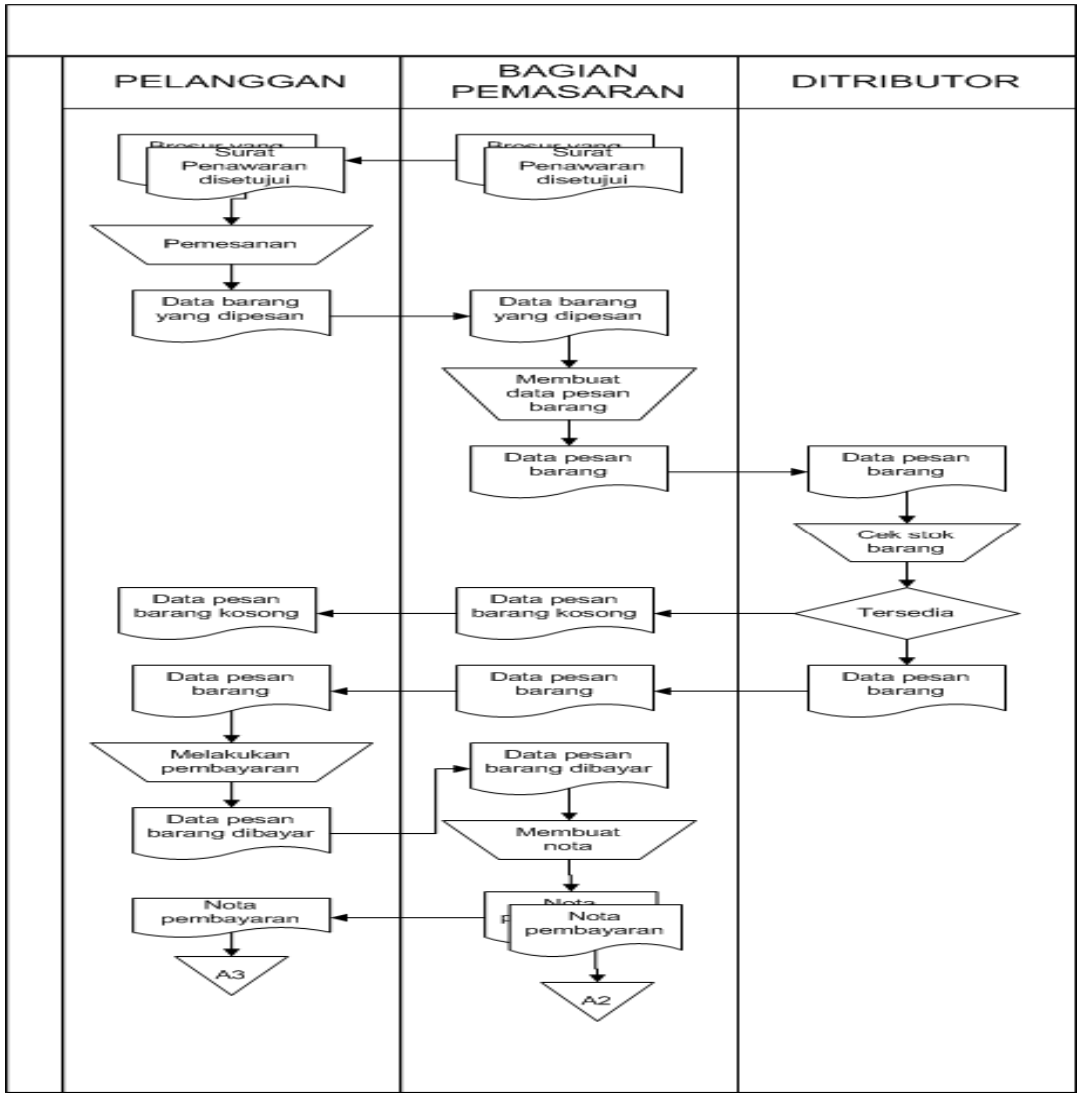
Metodologi Penelitian



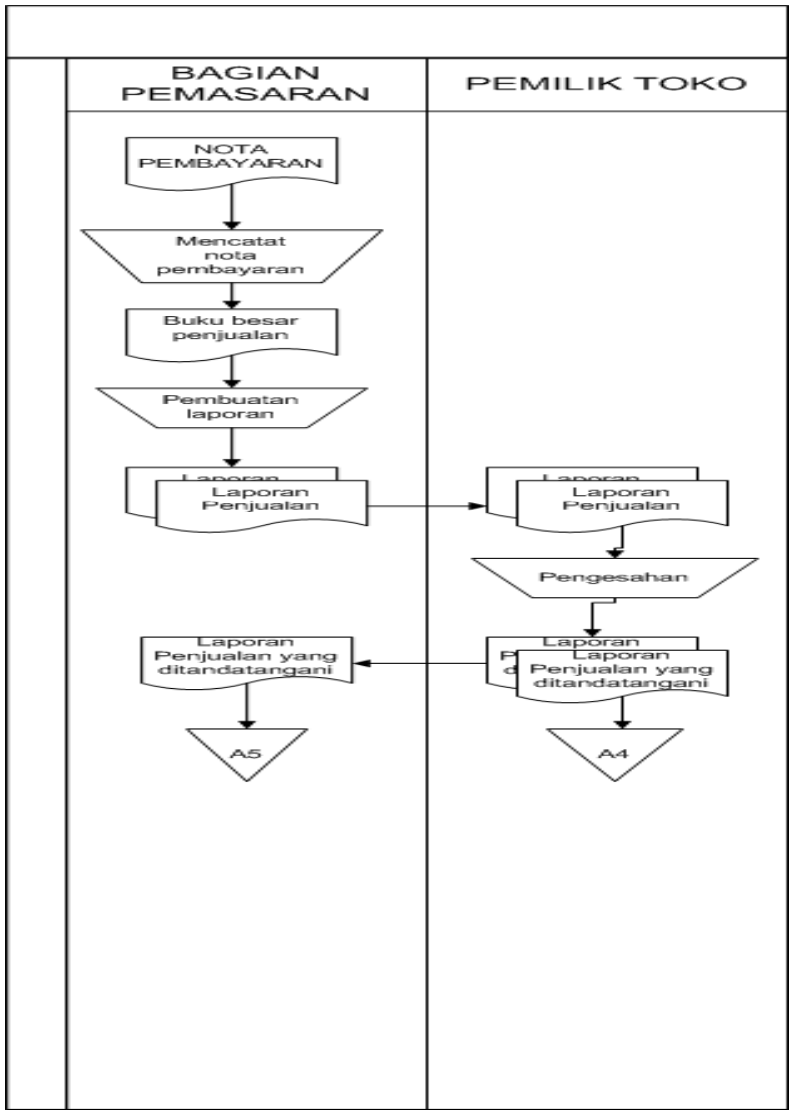
FLOWMAP PENAWARAN



FLOWMAP PEMESANAN



FLOWMAP LAPORAN



ERD (Entity Relationship Diagram)

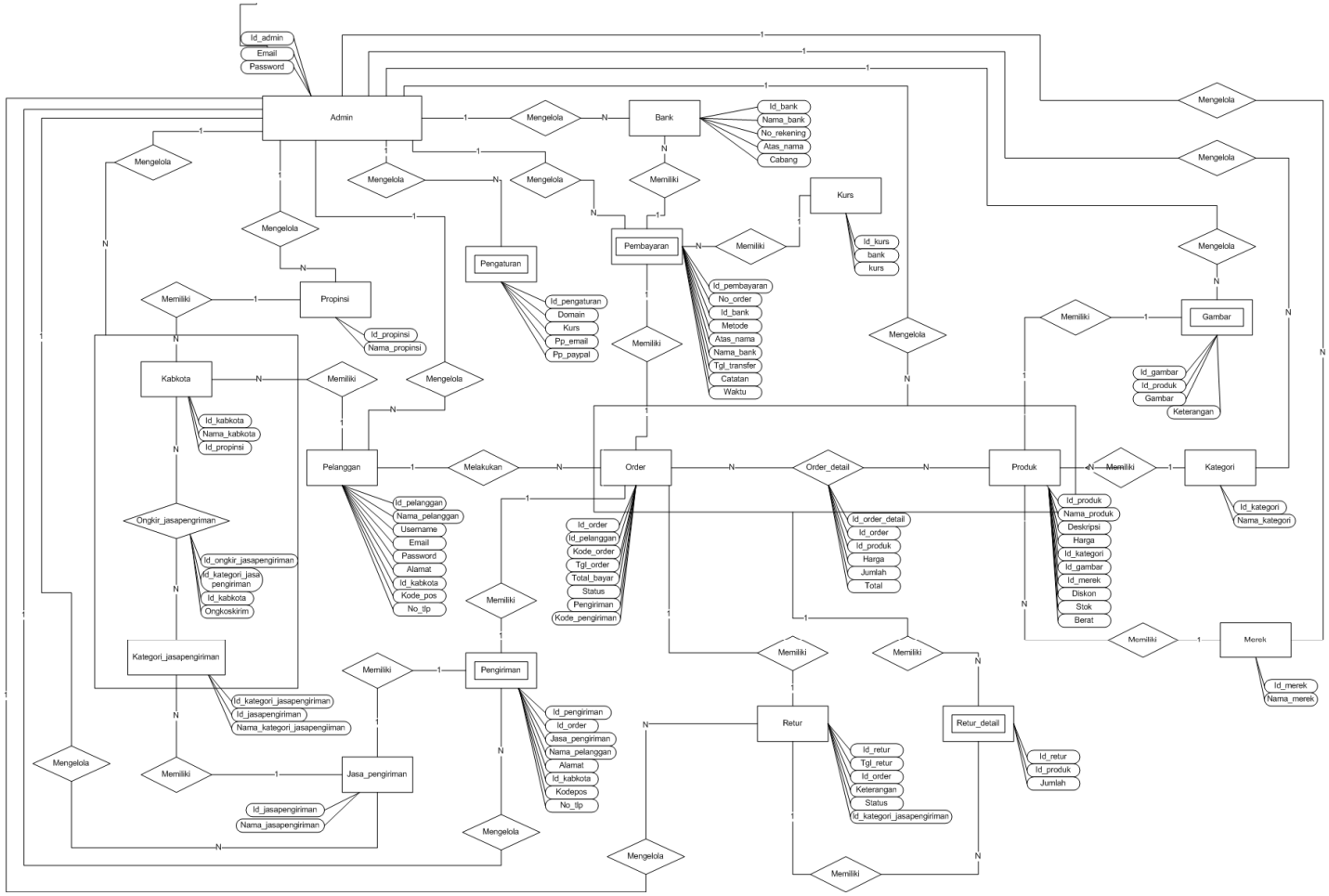
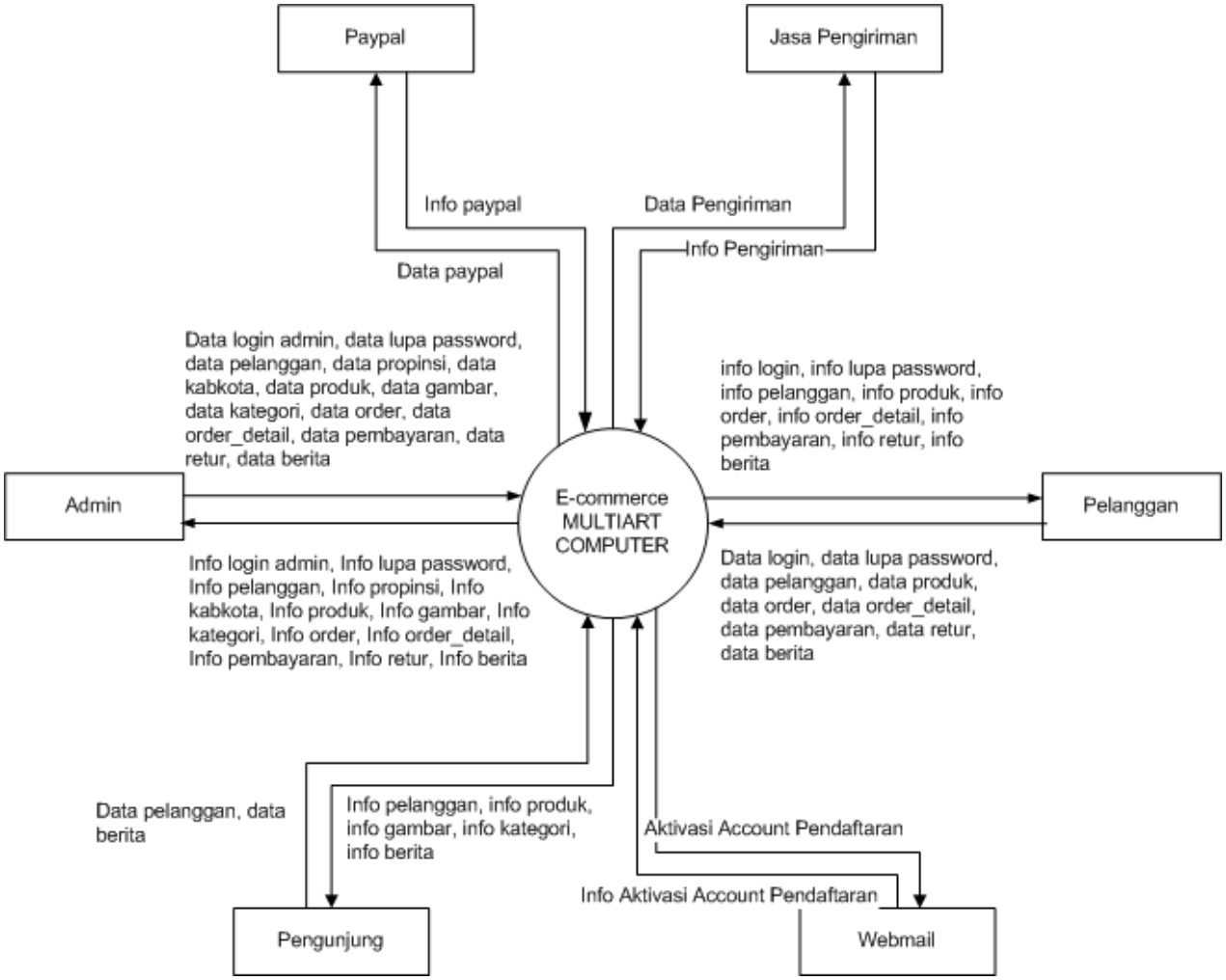


DIAGRAM KONTEKS



DFD (Data Flow Diagram)

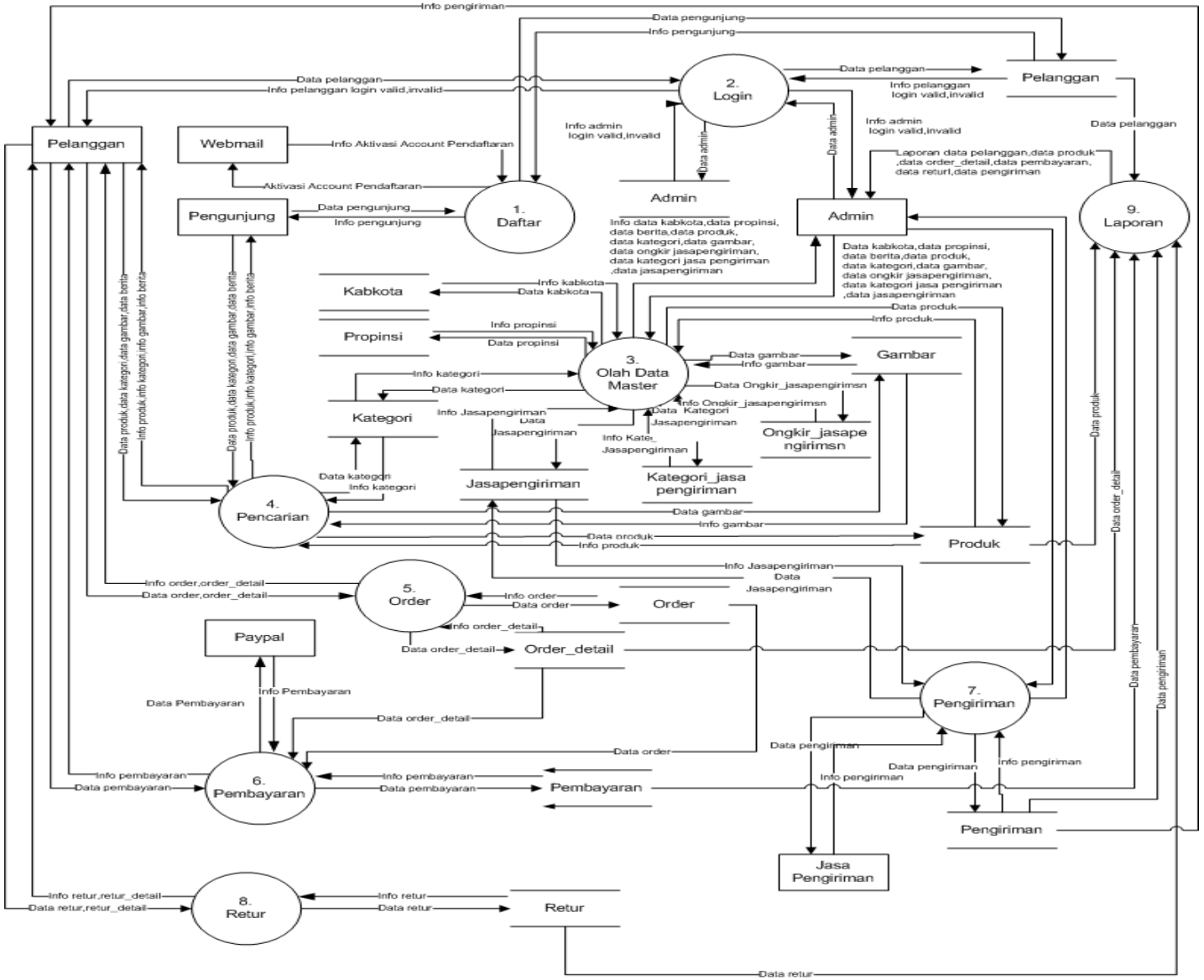
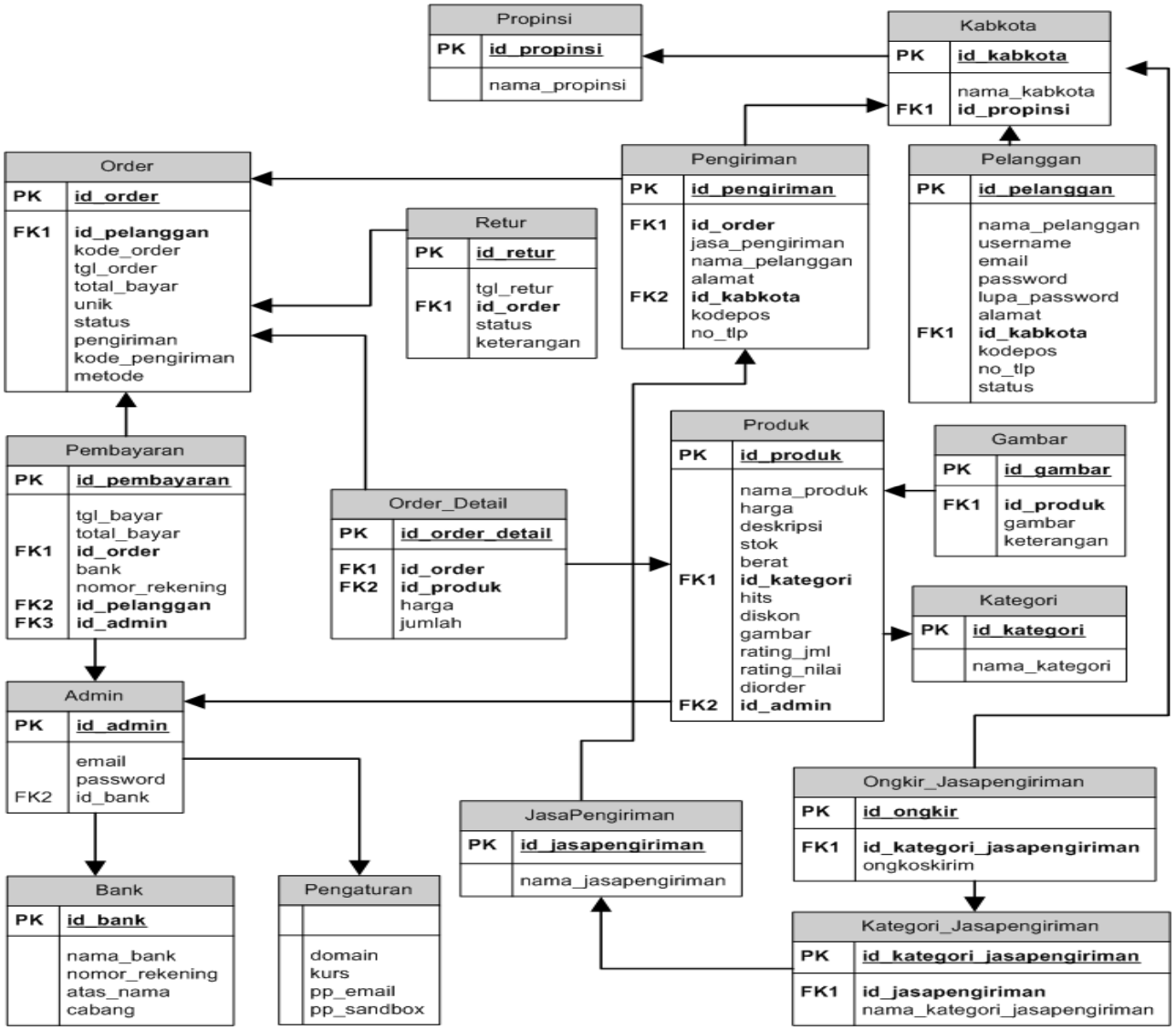


DIAGRAM RELASI



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang ada pada website e-*commerce* pada Multiart Computer dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Dengan adanya aplikasi e-commerce ini, diharapkan dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu penjual dalam mempromosikan barangnya secara *online*.
- Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- Membantu penjualan produk yang tidak dibatasi oleh satu tempat atau waktu saja, tapi juga transaksi dapat dilakukan setiap saat. Karena akses internet penggunaannya 24 jam.

KESIMPULAN

- Dapat memberikan informasi produk secara detail tanpa harus melihat produk secara fisik.
- Dapat Memperluas jangkauan distribusi produk dengan adanya sistem *e-commerce* ini.
- Dengan website ini Multiart Computer dapat memperluas pangsa pasarnya.

Saran Saran

Saran-saran yang penulis kemukakan diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil yang telah didapatkan. Berikut beberapa saran yang

disampaikan oleh penulis :

- Perlu adanya pengembangan *desain* antarmuka agar dapat dibuat lebih menarik dan lebih *user friendly*.
- Perlunya penelitian lebih lanjut untuk memperbaiki keamanan *website*.
- Perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan waktu akses *website*.
- Perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan *Search Engine Optimization (SEO)*.