BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinamika sosial masyarakat di dunia pada saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai oleh perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung keseluruh dunia, yaitu internet (*Interconnected Network*) atau jaringan global yang menghubungkan satu komputer dengan komputer lainnya diseluruh dunia yang berarti arus pertukaran informasi menjadi tidak terbatas. Dari informasi yang tidak terbatas inilah menjadikan budaya sosial pada masyarakat juga mengalami berbagai perkembangan termasuk salah satunya adalah budaya jual beli produk atau perdagangan.

Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (*Commerce*) dilakukan melalui penawaran secara langsung, tapi pertumbuhan drastis dari internet telah mengubah paradigma tersebut. Melalui internet, pedagang dapat menawarkan produk-produknya secara *online* kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka, hal ini tentunya membuat transaksi bisa berjalan lebih mudah dan praktis.

Dari hal tersebut muncul istilah *e-commerce* (*electronic commerce*) yang berarti perdagangan lewat dunia maya/internet. *E-commerce* (perdagangan melalui internet) mengizinkan pedagang untuk menjual produk-produk dan jasa

secara *online*. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan website pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan memesannya secara *online*.

Saung Magic merupakan toko yang bergerak dalam bidang perdagangan yaitu penjualan peralatan berserta VCD & DVD latihan sulap, dimana toko Saung Magic mengalami beberapa kendala pada proses penjualan yang berlangsung saat ini, seperti pada proses promosi dan penjualan yang masih konvensional, hingga sulitnya mendapatkan informasi produk dan konsumen yang ingin membeli produk masih diharuskan untuk mendatangi langsung toko Saung Magic, tentunya hal itu sangat tidak efisien bagi para konsumen. Selain dari waktu yang terbuang, proses pencarian data pun mengalami kesulitan dan sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan. Pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan juga masih dilakukan secara manual, sehingga pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik. Proses transaksi pembayaran pun masih dilakukan dengan cara tunai. Sementara saat ini banyak sekali toko alat-alat sulap baik dari toko skala kecil maupun skala besar bermunculan dan ini membuat persaingan menjadi semakin ketat, sehingga menuntut adanya strategi pemasaran yang berbeda dan ampuh untuk memperluas jangkauan pemasaran serta dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Melihat perkembangan dan potensi usahanya, maka toko Saung Magic perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang sudah berjalan selama ini. Oleh karena itu diperlukan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu toko Saung Magic untuk melakukan transaksi secara *online* serta mampu mengelola data produk dengan baik yaitu berupa *e-commerce*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang maka dapat dirumuskan masalah yang timbul adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi penjualan alat-alat, VCD & DVD training sulap secara *online* pada toko Saung Magic.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi penjualan alat-alat, VCD & DVD latihan sulap secara *online* pada toko Saung Magic.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi tentang alat-alat, VCD & DVD Latihan sulap pada toko Saung Magic tanpa harus datang ke toko secara langsung.
2. Untuk mempercepat dan mempermudah dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan.
3. Untuk mempercepat dan mempermudah dalam proses pencarian data, baik itu data produk ataupun data penjualan.
4. Untuk mempermudah konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga dapat melakukan transaksi di manapun berada.
5. Untuk memperluas jaringan pemasaran dan promosi produk melalui media *internet*.
6. Memberikan kemudahan dalam hal pembayaran secara *online* menggunakan *transfer* antar bank maupun menggunakan jasa pihak ketiga, dalam hal ini adalah *paypal*.

1.4 Batasan Masalah

Adapapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Data
   a. Data yang diolah yaitu data kategori, data produk, data provinsi, data kota, data ongkos kirim, data *members*, dan data komentar.
   b. Data yang diatur yaitu manajemen modul, ganti *password*, hubungi kami, cara pembelian, profil perusahaan, syarat & ketentuan, dan *banner*.
2. Proses

   Proses yang terdapat pada situs adalah proses pemesanan produk, proses pembayaran, pengelolaan data pengguna sistem yang berupa prosedur tambah, edit, hapus dan cari data, pengelolaan pengiriman, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*, pengelolan retur, pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika *member* memesan produk, pengelolaan diskon yaitu pemberian diskon sepenuhnya diatur sesuai dengan kebijakan Toko Saung Magic.
3. Keluaran (*Output*)

   Keluaran yang dihasilkan adalah pencarian produk, menampilkan produk terbaru, produk terlaris dan produk yang paling banyak dilihat, fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*, histori pesanan, pengiriman informasi pesanan melalui *email* ke konsumen setiap ada perubahan status pesanan, mendukung SEO (*Search Engine Optimization*).

4. Pemodelan

   Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (*Tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relational Diagram*) dan *Flow Map*.

5. Keamanan (*Security*)

   Keamanan yang digunakan yaitu *Ip-Dedicated*, SSL (*Secure Socket Layer*) yang mendukung protokol *https*, *login* menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses *website*.

6. Komunikasi (*Comunication*)

   Alat komunikasi yang digunakan menggunakan *email* yang didaftarkan pengguna, menggunakan jejaring sosial sebagai sarana promosi yaitu *facebook*, *yahoo messanger* dan telepon untuk *customer support*.

7. Pembayaran (*Payment)*

   Cara pembayaran dibagi menjadi dua yaitu :

   a. Pembayaran *Offline*

   b. Pembayaran *Online*

8. Pengiriman (*Shipping*)

   Proses pengiriman produk pada *website* ini menggunakan jasa pengiriman JNE, Tiki, dan Pos, *member* dapat menggunakan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan produk yang dipesan.

9. User (*Brainware*)

   Terdapat lima macam *user* yang dapat berinteraksi dengan situs *e-commerce* ini yaitu admin yang mengelola situs ini, pemilik yang dapat melihat laporan

dan mencetak laporan produk dan laporan penjualan, petugas yang dapat mengelola pemesanan, *member* yang akan membeli produk dan pengunjung yang hanya bisa mencari dan melihat produk dari Toko Saung Magic

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

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.

   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. *Requirement Analysis*

   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*

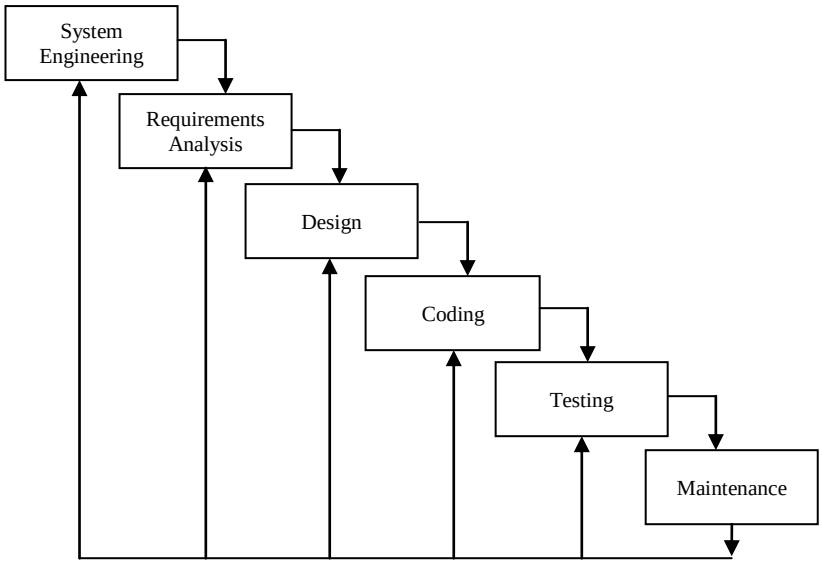
   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Pengujian (Testing)*

   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*.



Gambar 1. 1 Pemodelan Waterfall

Sumber : Pressman (2001)

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi *e-commerce* untuk memasarkan alat-alat sulap Saung Magic, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik membangun aplikasi *e-commerce*. Adapun disini dijelaskan teori seperti pengertian *e-commerce*, basis data, bahasa pemrograman

yang digunakan (PHP), tinjauan perangkat lunak dan sebagainya yang mana pustaka-pustaka tersebut berperan penting dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah yang dihadapi dan merancang antar muka untuk membangun aplikasi *e-commerce*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.