BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dunia bisnis yang berkembang sangat pesat sekarang ini, membuat persaingan dalam dunia bisnis tidak dapat dihindari lagi. Teknologi Informasi (TI) sangat diperlukan untuk mendukung proses bisnis, pada awalnya fungsinya adalah membantu mempercepat proses bisnis, mengurangi tingkat kesalahan, mengolah data, dan akhirnya menghasilkan informasi yang akan mendukung pengambilan keputusan. *E-Commerce* sendiri adalah suatu jenis mekanisme bisnis secara elektronik yang terfokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) maupun dengan konsumen langsung (*business to consumer*). Dengan aplikasi ini hubungan antara perusahaan dengan entitas eksternal lainnya dapat dilakukan dengan cepat, lebih intensif, dan lebih murah dari pada aplikasi prinsip manajemen konvensional (*door to door, one-to-one relationsip*). *E-Commerce* bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui media internet, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin merancang suatu aplikasi penjualan ber basis *website* yang mampu melakukan transaksi jual beli secara

efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengambil tugas akhir (skripsi) dengan judul "**Membangunan Aplikasi *E-Commerce* Di Farmer Invaders"**.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun *website e-commerce* di Farmer Invaders.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas maka maksud dari penyusunan skripsi ini adalah membangun *website e-commerce* di Farmer Invaders. Adapun tujuan pembuatan *website* ini ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas media promosi barang.
2. Mempermudah dalam penjualan dan transaksi barang.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan.
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk memesan barang yang ditawarkan dengan layanan pembelian dan pembayaran secara online.

I.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan sistem dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi. Batasan-batasan masalah pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* Farmer Invaders dengan menyediakan informasi barang yang akan dijual, seperti kaos, celana, tas, sandal dan sweater.

2. Barang yang dijual di kelompokan berdasarkan kategori.
3. Data yang diolah adalah :
    a. Data Pelanggan
    b. Data kategori
    c. Data Ukuran
    d. Data Barang
    e. Data Provinsi
    f. Data Kota
    g. Data Jasa Pengiriman
    h. Data Jenis Pengiriman
    i. Data Biaya Kirim
    j. Data Transaksi
    k. Data Laporan
4. *Website e-commerce* yang dibangun mencakup proses sebagai berikut :
    a. Pemesanan barang *online*
    b. Pembayaran *online* (menggunakan *Paypal*)
    c. Pengiriman barang (menggunakan jasa pengiriman)
    d. Pembuatan laporan pemesanan, laporan pembayaran, laporan barang dan laporan retur
    e. *Update* informasi kepada pelanggan
    f. Pengembalian barang (*retur*)
5. Keluaran atau *output* yang dihasilkan adalah :
    a. Informasi mengenai data barang.

b. Informasi mengenai data pemesanan barang.
c. Informasi mengenai pembayaran barang.
d. Informasi mengenai pengiriman barang.
e. Informasi mengenai data diskon.

6. Manajemen pemesanan berupa pencarian pesanan, *update* status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, dan diterima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi dibeli atau karena alasan-alasan tertentu.
7. Prosedur pemesanan untuk manajemen *shipping* menggunakan layanan jasa pengiriman JNE dan POS.
8. Manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *online* melalui pembayaran *Paypal* dan melayani pembelian secara *offline* dengan transfer tunai melalui rekening Bank.
9. Kurs mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran melalui Paypal diambil dari kurs Bank BCA dan disimpan di tabel pengaturan, sehingga apabila server Bank BCA down, sistem akan mengembil kurs terakhir dari tabel pengaturan tersebut.
10. Memberikan hak akses yang berbeda antara pelanggan dan pengelola.
11. Menggunakan sistem keamanan atau *Security* seperti PHP *Scripting* maupun *Secure Socket Layer* (SSL).
12. Mendukung *Search Engine Optimizatin* (SEO) agar situs terdaftar di halaman depan.

13. Situs jejaring sosial sebagai media promosi serta layanan telepon.
14. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu *flowmap*, *entity relationship diagram* (ERD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *flowchart*.
15. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *online* diantaranya PHP, MySQL, dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

I.5 Metodologi Penelitian

Dalam mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan metoda analisa deskriptif, yaitu suatu metoda yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dikembangkan.

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*

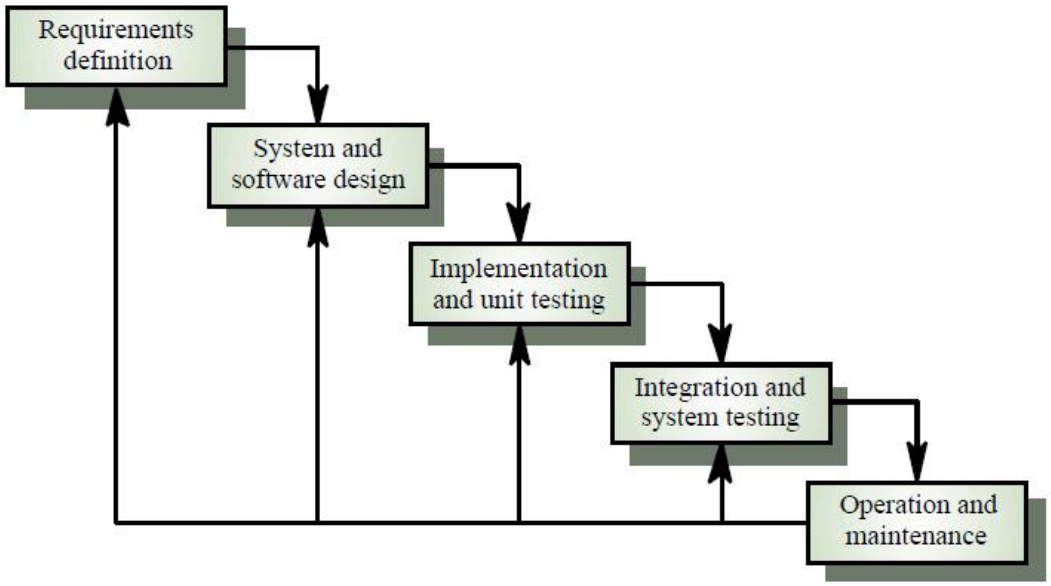
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil dengan judul penelitian.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil. Teknik yang digunakan adalah teknik kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pelanggan beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:



Gambar I.1 Model Waterfall [12]

a. Requirements definition

Requirements definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. System and Software Design

System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

c. *Implementation and Unit Testing*

Implementation and Unit Testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. *Unit testing* meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and System Testing*

Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan di ujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhankebutuhan *software* telah terpenuhi.

e. *Operation and Maintenance*

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan dibuatnya laporan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan, pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat *website e-commerce* ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan non-fungsional analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun diantaranya perancangan sistem dan perancangan arsitektur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun agar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.