BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal yang penting dari perkembangan teknologi ini adalah bagaimana mengelola pemanfaatan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya agar dapat menunjang berbagai bidang kerja dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang bisnis. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam dunia bisnis saat ini adalah E-Commerce (Perniagaan Elektronik). E-Commerce mengubah hampir semua fungsi area bisnis dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli sampai periklanannya. Dengan adanya E-Commerce, memudahkan *pelanggan* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempat pembelian.

Saat ini toko horas sport masih sistem penjualan secara konvensional, yaitu *pelanggan* yang harus datang langsung ke toko untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah *pelanggan* telah mendapatkan produk yang diinginkannya maka *pelanggan* melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya. Dalam pengolahan proses transaksi penjualan toko horas sport masih merekap dari berkas-berkas penjualan sehingga membubtuhkan waktu yang lama. Dalam mempromosikan produk, toko horas sport masih menggunakan media kertas dengan cara mencetak ratusan brosur dan membuat pamflet yang diletakkan di depan toko, sehingga untuk jangkauan

promosi masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah, yang menyebabkan produk yang dijual kurang dikenal oleh masyarakat luas. Kendala lain yang dialami oleh toko olahraga adalah ketatnya persaingan antar sesama toko olahraga mulai dari toko olahraga yang kecil sampai toko olahraga yang besar, hal itu membuat pengelola toko olahraga harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda yang dapat memperluas jangkauan pemasarannya sehingga dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Toko horas sport yang beralamat di jalan Perintis Kemerdekaan no. 87B, Medan. Merupakan salah satu toko olahraga yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan olahraga yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualanya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dengan adanya *website e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *online* tanpa harus mendatangi toko. Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran dengan cara *online* maupun *off-line* melalui transfer antar rekening bank.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah "*Pembangunan Aplikasi E-commerce pada Toko Horas Sport*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun Aplikasi *E-commerce* pada Toko Horas Sport.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud penulisan skripsi ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-commerce* pada Toko Horas Sport.

Adapun tujuan dari yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai beriku :

1. Membantu pihak toko horas sport dalam mempromosikan produk yang di jual pada toko horas sport.
2. Memudahkan pihak toko horas sport dalam pengelolaan data transaksi penjualan.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara online diaman saja serta mendapatkan informasi tentang produk yang ada di toko horas sport.
4. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh toko horas sport tanpa harus datang langsung dan melihat produk di toko.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk *Toko Horas Sport* yang menyediakan informasi produk yang dijual adalah perlengkapan olahraga.
2. Jenis *e commerce* pada *website* ini adalah Business to Constumer.
3. Proses yang ditangani adalah proses pendaftaran member, login, pengolahan data user, pencarian produk, pengolahan data master, pengolahan pesanan, retur, lihat produk, testimonial dan pembuatan laporan.
4. Melayani transaksi secara *off-line* menggunakan rekening bank dan transaksi secara *online* menggunakan pembayaran melalui Paypal.
5. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga membutuhkan sistem keamanan yang menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai protokol untuk pengamanan, situs ini akan dilengkapi dengan *IP-Dedicated*, dan harus *login* untuk mengakses situs.
6. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger*.
7. Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah Kepala Bagian Toko sebagai administrator , bagian gudang dan kasir sebagai operator Pengunjung dan member sebagai *user*. Hanya member yang dapat melakukan pemesanan.
8. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD dalam menggambarkan model fungsi, ERD untuk menggambarkan model

data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

9. Perangkat lunak yang digunakan adalah MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS), Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *tools* pembangun, Windows XP sebagai Sistem Operasi, dan PHP sebagai bahasa pemrograman.

1.5. Metodologi Penelitian

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

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Observasi*

   Pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek penelitian yang dituju secara langsung ke toko horas sport. Data-data yang di peroleh dari toko horas sport adalah data-data produk dan foto produk. Dalam melakukan observasi ada beberapa pengamatan terhadap sistem kerja dan proses pengolahan data.

2. *Studi Pustaka*

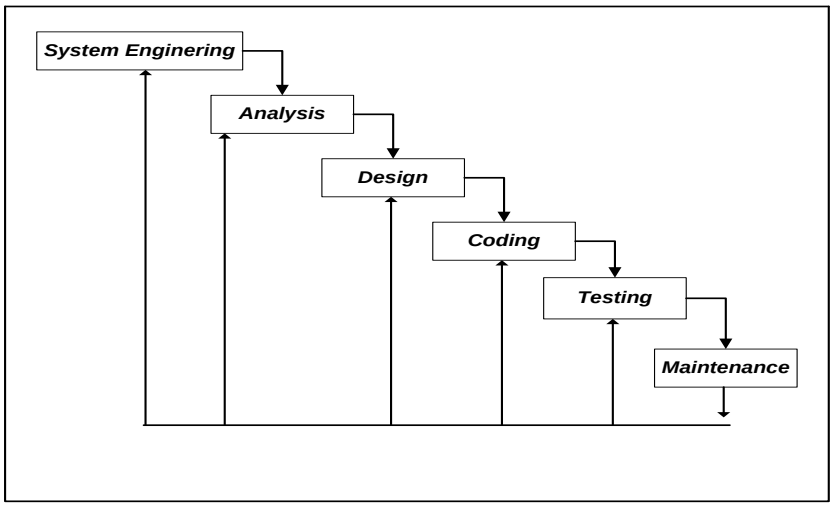
   Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan dan materi-materi yang diperoleh dari buku, artikel, e-book, refrensi-refrensi dan internet yang berkaitan dengan membangaun e-commerce pada toko horas sport.

3. *Interview* (Wawancara)

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik toko horas sport yang dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti di toko horas sport.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model analisa dan proses pembuatan perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan model *waterfall.* Adapun alur model *waterfall* yang dapat digambarkan pada Gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1. *System 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.

2. *Analysis*

   Merupakan tahap dimana sistem *engineering* menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. *Design*

   Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user atau pemakai.

4. *Coding*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

5. *Testing*

   Tahap pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

6. *Maintenance*

   Tahap terakhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Dalam menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang riwayat toko horas sport, struktur organisai toko horas sport dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan membangun aplikasi e-commerce di toko horas sport.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelasakan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis pengguna, analisi kebutuhan fungsional. Untuk perancangan sistem adalah rancangan basis data dengan Entity Relationship Diagram (ERD), diagaram konteks, Data Flow Diagram (DFD), perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang aplikasi hasil perancangan serta implementasi antar muka dan deskripsi teknik pengujian serta strategi yang akan digunakan untuk menguji aplikasi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembahasan Aplikasi E-Commerce ini dan saran untuk pengembangan Aplikasi ini.