BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi ini dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan. Dalam kenyataannya banyak sekali penggunaan internet untuk mencari informasi baik dibidang pendidikan, agama, kesehatan, olah raga, periklanan bahkan sampai bidang niaga.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Salah satu usaha yang membutuhkan pembangunan E-Commerce adalah Lucky *Bed Cover* dan *Sprei* yang merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan *bed cover* dan *sprei*. Sistem penjualan yang digunakan di Lucky *Bed Cover* dan *Sprei* saat ini masih secara manual. Sehingga memiliki beberapa kendala seperti pelanggan yang berada diluar kota harus datang langsung ke toko untuk membeli produk, pelanggan masih kesulitan untuk mendapatkan informasi

mengenai produk yang ditawarkan, pembuatan laporan yang masih manual membuat laporan/berkas-berkas hilang/rusak, pembuatan promosi yang membutuhkan biaya pengeluaran yang besar, ketatnya persaingan dengan ada banyaknya penjualan *Bed Cover* dan *Sprei*, maka pihak tersebut harus bisa merespon hal-hal itu guna mencapai efektifitas maupun efisiensi dengan baik.

Untuk menghubungkan konsumen dengan produk-produk yang ditawarkan dan membantu menyelesaikan beberapa kendala yang ada, serta untuk lebih menyebarkan informasi dan memberikan kesempatan kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan adanya media website sebagai penyebarluasan produk-produk yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas munculah beberapa masalah, yang kemudian bisa diselesaikan pembangunan sistem ini. Diantaranya :

1. Pelanggan masih sulit untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan.
2. Pelanggan yang berada diluar kota masih harus datang langsung ke toko untuk melakukan pemesanan produk dan transaksi pembayaran.
3. Promosi yang masih digunakan oleh Lucky *Bed Cover* dan *Sprei* masih kurang efisien.
4. Pengolahan dan penyimpanan data yang masih manual menyebabkan tidak efektifnya pembuatan laporan dan rentannya data-data yang hilang/rusak karena *human error*

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi E-Commerce pada Lucky *Bed Cover* dan *Sprei*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk-produk apa saja yang ditawarkan.
2. Memudahkan pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi pemesanan tanpa harus datang langsung ke tempatnya, dan menentukan barang apa saja yang akan dibeli.
3. Diharapkan dengan adanya media website dapat mempromosikan produk-produk yang ditawarkan sehingga memiliki pasar yang lebih luas.
4. Pembuatan laporan yang sudah terkomputerisasi dapat mempermudah pembuatan laporan yang lebih efisien.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1. Login untuk admin, operator dan pelanggan.
2. Aplikasi ini memiliki pengaturan produk seperti data produk, data kategori, data merk, data ukuran, data warna, detail produk,

manajemen harga, gambar produk, rating produk, produk promosi, pengelolaan diskon, pengelolaan stok, dan pengelolaan retur barang.

3. Pemesanan produk-produk secara *online* dapat diakses di seluruh Indonesia.
4. Barang yang sudah dipesan akan dikirim melalui JNE dan Pos Indonesia yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*).
5. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang yang dipesan.
6. Aplikasi ini memiliki fasilitas manajemen pemesanan seperti pencarian barang, update status pesanan, konfirmasi pembayaran, retur produk, dan pembatalan pesanan.
7. Proses pembayaran produk yang sudah dibeli atau dipesan dapat di transfer melalui pembayaran *offline* atau rekening antar Bank dan pembayaran *online* atau *Paypal*.
8. Pemesanan produk hanya dapat dilakukan oleh pelanggan.
9. Pengguna sistem aplikasi ini adalah :
    a. Admin : mengelola data operator dan pelanggan, mem-backup dan me-restore data, dan menambahkan halaman web jika dibutuhkan.
    b. Operator : mengelola data master (barang, kategori, merk, ukuran, dan ongkos kirim), mengelola pemesanan dan retur barang, mengelola transaksi pembayaran, dan mencetak laporan.
    c. Pelanggan : melihat produk, memesan produk, melakukan transaksi pembayaran, dan meretur barang.

d. Pengunjung : melihat-lihat produk dan dapat memesan barang tetapi jika pengujung ingin melakukan pembayaran maka pengunjung harus melakukan pendaftaran sebagai pelanggan terlebih dahulu.

10. Komunikasi dapat dilakukan antara situs dan pengguna melalui email, instant messager, situs jejaring sosial untuk promosi, dan hubungi kami untuk *customer service*.
11. Aplikasi ini memiliki fasilitas pembuatan laporan (reporting) atau statistik seperti laporan pemesanan dan laporan pembayaran.
12. Aplikasi ini terintegrasi dengan situs *social network* sebagai sarana promosi.
13. Aplikasi ini memiliki fasilitas *backup* dan *restore* database.
14. Aplikasi memiliki *shopping features* seperti pencarian produk (berdasarkan nama barang dan kategori barang) , menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk paling banyak dilihat, *history* pemesanan, terdapat konfirmasi ke email pemesan setiap melakukan perubahan status, terdaftar dalam *search engine optimization* (SEO).
15. Aplikasi terdapat *security IP-Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL).

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.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, 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. Analisis

   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

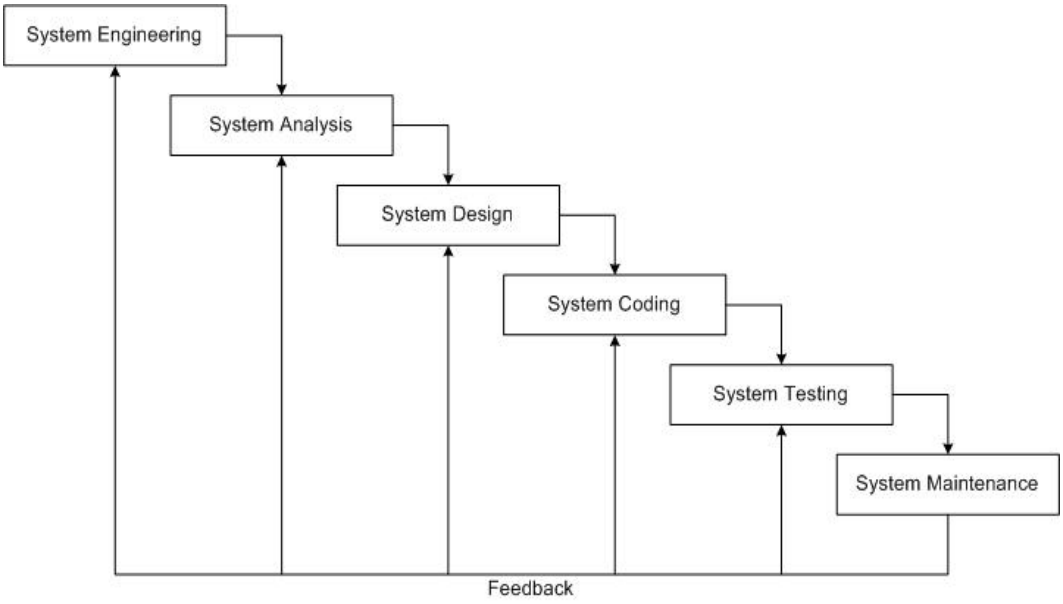
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

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 Metode Waterfall [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian 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 masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang lingkungan implementasi, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.