

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar belakang masalah

*Electronic commerce* atau *e-commerce* adalah salah satu dampak perkembangan teknologi internet pada bidang perdagangan. *E-commerce* memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai hal baik bagi pelanggan maupun perusahaan. Dengan adanya *e-commerce* pelanggan tidak lagi harus meninggalkan tempat ia berada demi melakukan kegiatan belanja. Selain itu kegiatan *e-commerce* pun mampu menjadi sarana komunikasi dan sarana pemasaran bagi perusahaan. Planet Komputer adalah sebuah perusahaan yang akan mengadakan penjualan Peralatan komputer dan aksesorisnya secara *on-line*.

Produk-produk seperti Komputer atau Netbook adalah sebuah produk yang dapat dikategorikan sebagai produk dengan siklus penjualan yang panjang. Produk seperti ini biasanya terjual dalam jumlah yang sedikit namun dengan harga yang tinggi. Selain itu produk ini pun biasanya dibeli kembali setelah beberapa lama. Produk seperti ini memerlukan sarana promosi yang baik dalam meningkatkan tingkat penjualan. Untuk masa seperti saat ini, brosur tidak akan efektif lagi untuk sarana promosi, mengingat sudah semakin pesatnya teknologi yang serba digital dan *on-line*.

Proses penjualan produk yang terjadi pada umumnya masih memerlukan pelanggan untuk datang langsung ke lokasi. Hal ini tentu saja bisa menjadi kendala bagi pelanggan yang memiliki tingkat kesibukan yang cukup tinggi. Dengan proses seperti ini pelanggan memerlukan biaya transportasi untuk

mencapai lokasi toko. Proses transaksi tersebut akan sulit bersaing meninjau kebanyakan toko besar yang bergerak di bidang penjualan pun telah mengimplementasikan sistem pemesanan jarak jauh. Selain tidak efektif, proses transaksi ini dapat menyulitkan pelanggan terutama bagi pelanggan yang tidak dapat datang lokasi.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang terjadi, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* yang handal.

## **I.3 Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini, yaitu:

1. Meningkatkan skala promosi ke jenjang yang lebih besar yakni internet.
2. Mempermudah pelanggan dalam proses transaksi sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko secara langsung.
3. Meningkatkan tingkat penjualan produk pada Toko Planet Komputer.

## **I.4 Batasan Masalah**

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

### **I.4.1 Prosedur**

Prosedur yang akan dibangun dibagi menjadi dua yaitu prosedur yang terletak pada *backend office* dan *frontend office*.

a. *Backend Office*

Adapun prosedur yang akan diimplementasikan pada *backend office* adalah pengolahan data produk, pemesanan produk, prosedur pencarian pesanan, prosedur *update* pesanan, prosedur konfirmasi pesanan, prosedur pembatalan pesanan, pembayaran produk, pengiriman produk, pengolahan retur barang, prosedur perhitungan biaya, prosedur perhitungan diskon, dan prosedur pengolahan laporan.

b. *Frontend Office*

Adapun prosedur yang akan diimplementasikan pada *frontend office* adalah, pencarian produk, pencarian kategori, pendaftaran member, *login* member, pemesanan produk, histori pemesanan, dan retur produk.

#### **I.4.2 Data**

Adapun data yang akan diolah pada aplikasi yang akan dibangun adalah data produk, data pelanggan, data tujuan pengiriman, dan data transaksi, order, dan stok.

#### **I.4.3 Fitur**

1. *Backend Office*

Sesuai dengan data dan prosedur pada *backend office* yang telah dipaparkan di atas, fitur yang akan diterapkan pada *backend office* adalah:

a. Pengaturan produk

Fitur yang akan diimplementasikan pada pengaturan produk meliputi pengaturan kategori, manajemen harga, dan informasi

detail produk mulai dari keterangan, gambar, perbandingan harga produk, dan simulasi harga.

b. Manajemen pesanan

Fitur yang akan diimplementasikan pada bagian manajemen pesanan adalah pencarian pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.

c. Pembayaran

Sistem yang akan dibangun akan menyediakan pembayaran secara *online* (dengan menggunakan paypal) dan *offline* (menggunakan transfer bank dan setor tunai).

d. Pengiriman

Fitur pengiriman barang yang akan diimplementasikan menggunakan kurir perusahaan, dengan simulasi penghitungan ongkos kirim.

e. Pengelolaan retur barang

Fitur pengelolaan retur barang akan diimplementasikan pada *backend office* guna mengolah barang yang dikembalikan dikarenakan kondisi tertentu.

f. Pembuatan laporan

Selain fitur yang telah dipaparkan di atas, pembuatan laporan akan diimplementasikan pada *backend office*.

## 2. *Frontend Office*

Sesuai dengan data dan prosedur pada *frontend office* yang telah dipaparkan di atas, fitur yang akan diimplementasikan pada *frontend office* meliputi pencarian produk, menampilkan informasi produk terbaru, diskon produk dan produk yang paling banyak dilihat, fasilitas pendaftaran dan *login* member, *history* pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melalui *email*, dan informasi produk mulai dari info tertulis hingga gambar.

## 3. *Database*

*Backup and restore database* akan diimplementasikan ke dalam sistem sebagai fitur keamanan *database*.

## **I.5 Metodologi Penelitian**

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

### 1. Metode Pengumpulan data

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

#### a. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

#### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.



c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metode Pembangunan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi *E-commerce* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

a. Analisis

Analisis merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan aplikasi.

b. Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Pengodean

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

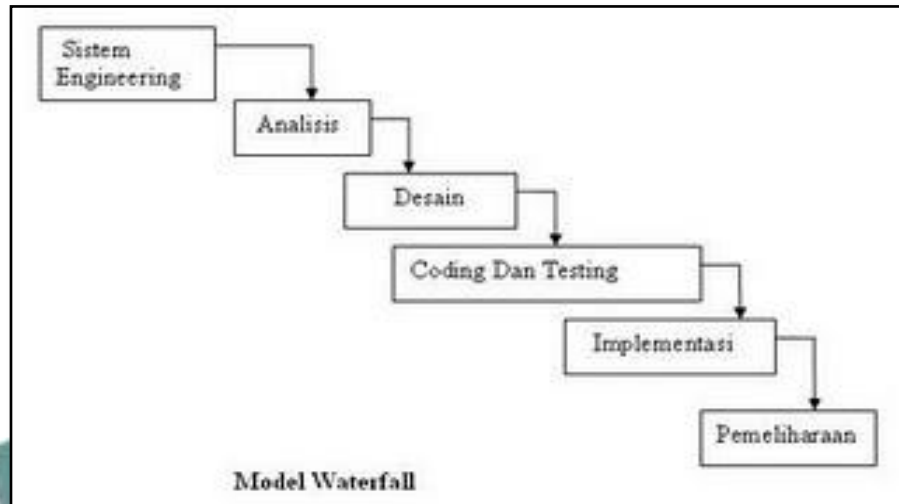
d. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

Berikut ini merupakan gambar 1.1 yang menjelaskan tentang metode waterfall:



Gambar 1.1 Model metode Waterfall

## I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis 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, landasan teori, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses

analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi sistem *e-commerce* pada *Komputer Shop online* dengan study kasus di Toko Planet Komputer

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.

