

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi internet mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal berbelanja. Belanja yang dilakukan melalui internet ini sering disebut dengan *e-Commerce* (Electronic Commerce). *E-Commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang yang diperdagangkan dan juga kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat. Terdapat pula kemudahan dari sisi konsumen seperti hanya dengan dari rumah atau dimana pun berada, pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. *Online store* peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan website hal ini karena *Online store* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Sepatuku.Com merupakan toko yang menjual produk-produk sepatu . Penjualan yang dilakukan toko Sepatuaku.com saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara tatap muka langsung.

Mekanisme penjualan saat ini sebenarnya belum memiliki masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja seperti ini sangat

memungkinkan akan timbulnya masalah dikemudian hari diantaranya pelanggan yang lokasinya berjauhan atau berada di luar kota akan merasa keberatan untuk berbelanja di toko Sepatuaku.com. Manajemen produk yang masih dilakukan secara manual dirasa cukup membebani pemilik toko karena banyaknya transaksi per periode maka dari itu, diperlukan adanya sebuah inovasi baru untuk sarana media informasi dan bertransaksi dengan konsumen.

Mengacu pada latar belakang di atas maka dapat diusulkan untuk diterapkan suatu sistem penjualan *online* yang memiliki fungsi-fungsi pendukung penjualan dan diharapkan dapat membantu pemilik dalam meningkatkan bisnisnya. Oleh karena itu, dalam kegiatan penelitian ini dapat diambil judul “Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Online Store Berbasis Web Pada Toko Sepatuaku.com”

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas perumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Toko Sepatuaku.com belum memiliki *website* yang membuat toko Sepatuaku.com belum banyak dikenal oleh masyarakat luas.
2. Toko Sepatuaku.com belum memiliki sebuah sistem pengolahan data yang baik dalam melakukan jual beli *online*.

Berdasarkan kebutuhan di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan mengimplementasikan sebuah layanan *Online Store* pada toko Sepatuaku.com.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah layanan *Online Store* pada toko Sepatuaku.com.

1.3.2 Tujuan

1. Merancang sebuah layanan *Online Store* yang mampu menjadi sebuah sarana jual beli dan promosi yang baik untuk toko sepatuaku.com.
2. Mempermudah pengelolaan data barang.
3. Memberikan kemudahan dengan adanya fasilitas pembayaran

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, baik dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut.

A. *Backend Office*

Website yang dirancang untuk menangani pengolahan dan pengaturan data produk yang hanya bisa diakses dengan hak akses sebagai Admin. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya.

1. Informasi Produk
 - a. Data Produk seperti, tambah produk, edit produk atau hapus produk.

- b. Data Kategori sepatu. Seperti sepatu basket, sepatu futsal, dll
 - c. Detail Produk misalnya kode produk, merk, warna sepatu, ukuran sepatu, gambar sepatu, harga, status ketersediaan barang dll.
 - d. Manajemen Harga, hal ini dilakukan ketika terjadi perubahan harga karena harga dapat berubah sewaktu-waktu.
 - e. Memberikan informasi tentang ketersediaan produk
2. Manajemen Pesanan
- a. Pemesanan dibatasi hanya untuk wilayah Indonesia.
 - b. Pemberitahuan mengenai Status Pesanan
 - c. Konfirmasi Pembayaran Melalui e-mail
3. Manajemen Pembayaran
- Pembayaran *Offline* melalui transfer rekening bank
4. Manajemen *Shipping*
- Layanan pengiriman barang menggunakan Jasa Pengiriman Barang

B. *Shopping Feature (Frontend)*

1. Dilengkapi fitur Pencarian.
2. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar, oleh karena itu sistem ini dilengkapi Fasilitas Pendaftaran dan *Login Member* agar proses pemesanan dapat dilakukan.
3. Fitur *History* Pemesanan berisi informasi daftar pemesanan yang sudah dilakukan oleh pelanggan sebelumnya.
4. Pengiriman informasi pesanan melalui *email* ke pemesan.

C. Keamanan

Menggunakan hak akses *login* pada Admin untuk manajemen situs serta *login Member* agar bisa melakukan pemesanan.

D. Komunikasi

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging* (IM) untuk media komunikasi *real-time*.
3. Menggunakan nomor telepon sebagai media bantuan atau *Customer Support*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Studi Observasi

Pengamatan secara langsung pada kegiatan bisnis dan sistem jual beli yang sedang berjalan di toko Sepatuaku.com.

Dengan studi ini, peneliti dapat mengumpulkan data – data yang diperlukan serta dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan.

1.5.2 Studi Wawancara

Pengumpulan informasi dan data melalui wawancara secara langsung dengan pemilik toko Sepatuaku.com.

1.5.3 Studi Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle (Paradigma Waterfall)*. Adapun tahapan-tahapan pengembangan sistem sebagai berikut:

- a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*.
- b. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai.
- c. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.
- d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

- e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang menjelaskan tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan layanan *Online Store* pada toko *Sepatuku.com*.

BAB III : ANALISIS SISTEM BERJALAN

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan

analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi layanan *Online Store* pada toko Sepatuaku.com. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.