

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi terutama dibidang internet, merupakan faktor pendorong perkembangan e-Commerce. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan menghubungkan jaringan komputer produsen dengan internet, produsen dapat menjalin hubungan dengan konsumen atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan e-Commerce, sehingga istilah eCommerce telah menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet[7].

*E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik[9].

Pertukaran informasi dalam e-Commerce dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak akan dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi penjualan dapat dilakukan secara otomatis dan dalam

waktu yang sangat singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi penjualan tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan penjualan secara elektronik, produsen dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas pada produsen [10].

Dengan menggunakan teknologi informasi, e-Commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu produsen dalam menghadapi saingan. Tingginya saingan penjualan yang muncul mengharuskan produsen dapat memberikan respon yang baik. Penggunaan e-Commerce dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas produsen, sehingga dapat meningkatkan kemampuan produsen dalam bersaing.

## **2.1. Tujuan**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

- a. Mahasiswa memahami konsep dan istilah perdagangan secara elektronik melalui internet dan mampu membuat website untuk mengaplikasikan konsep tersebut.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III(D3) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

- c. Menerapkan hasil belajar yang penulis dapatkan selama di program studi teknik informatika yang mengacu pada perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan nyata.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus perancangan sistem aplikasi ini adalah:

- a. Menghasilkan sebuah aplikasi web *E-Commerce* untuk kebutuhan berbelanja dengan cepat, aman, dan tepat.
- b. Mempermudah manusia untuk berbelanja tidak harus jauh-jauh ketempat penjual, memilih barang yang akan dibeli, dan membayar secara *online* dan barang dikirim ke pelanggan.
- c. Mempermudah manusia untuk mencari barang yang tidak ada di daerahnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ditemui adalah bagaimana caranya merancang bangun *website* toko online Inventory Aksesoris motor (IAM).

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Sistem masih Offline.
2. Tampilan produk belum sempurna.
3. Masih adanya Perbaikan di total Jumlah Pembayaran.
4. Metode pembayaran masih menggunakan sistem transfer pada bank.
5. Halaman Admin belum sempurna.

### **1.4 Metodologi**

Adapun metodologi yang dilakukan dalam melakukan penelitian antara lain:

#### **1.5.1 Analisis**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

Pada tahapan ini penulis mempelajari mengenai karakteristik yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang sesuai dengan proses bisnis yang terjadi, dan mencari apa saja yang menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Inventory Aksesoris Motor, dan mulai melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan.

### **1.5.2 Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Pada tahapan ini penulis menggambarkan bagaimana sistem akan dibuat dengan melakukan perancangan data, memilih basis data yang akan digunakan untuk membangun sistem. Perancangan arsitektur dengan menggunakan tools yang dapat menggambarkan sistem, dan melakukan perancangan antar muka[8].

### **1.5.3 Pembuatan Kode Program**

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Pada tahapan ini penulis sudah mulai melakukan pengkodean program sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan pada tahap desain, dan melakukan

dokumentasi kode

#### **1.5.4 Pengujian**

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

#### **1.5.5 Operasi**

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan. Biasanya ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama.

#### **1.5.6 Jadwal Perancangan**

Bulan 1 Minggu ke-1	Keterangan
Pertemuan 1	Analisi kebutuhan perangkat lunak
Pertemuan 2	Merancang desain home

Bulan 1 Minggu ke-2	Keterangan
Pertemuan 1	-Membuat home page -Membuat link untuk notif bar
Pertemuan 2	Membuat page daftar barang

Bulan 1 Minggu ke-3	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat table barang
Pertemuan 2	Membuat list table kategori barang

Bulan 1 Minggu ke-4	Keterangan
---------------------	------------

Pertemuan 1	Membuat table list pemisahan kategori barang
Pertemuan 2	Membuat page kategori barang yang tertera di list kategori barang

Bulan 2 Minggu ke-1	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat page kategori barang yang tertera di list kategori barang
Pertemuan 2	Membuat page kategori barang yang tertera di list kategori barang

Bulan 2 Minggu ke-2	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat page kategori barang yang tertera di list kategori barang
Pertemuan 2	Membuat cart page (keranjang belanja)

Bulan 2 Minggu ke-3	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat tampilan list pesanan
Pertemuan 2	Membuat tampilan list pesanan

Bulan 2 Minggu ke-4	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat form login
Pertemuan 2	Membuat form pendaftaran

Bulan 3 Minggu ke-1	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat form pendaftaran
Pertemuan 2	Membuat form checkout

Bulan 3 Minggu ke-2	Keterangan
---------------------	------------

Pertemuan 1	Membuat form checkout
Pertemuan 2	Membuat page checkout selesai

Bulan 3 Minggu ke-3	Keterangan
Pertemuan 1	Membuat page kontak person
Pertemuan 2	Membuat page about

Bulan 3 Minggu ke-4	Keterangan
Pertemuan 1	-Pengoreksian -Pengecekan -Mencoba
Pertemuan 2	Membuat cart page (keranjang belanja)





