

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data serta sistematika penyajian dari tugas akhir ini. Pembahasan secara rinci akan dibahas berikut ini:

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, kecanggihan teknologi dan jaringan *internet* sudah menjadi bagian penting dalam perkembangan globalisasi di Indonesia. Abell dan Lim menyatakan bahwa kemunculan *internet* secara umum dan *World Wide Web* (WWW) secara khusus mengakibatkan revolusi yang besar dalam aktivitas-aktivitas bisnis yang ada di dunia. Hal ini membuat bisnis melalui *internet* menjadi media pemasaran dan penjualan paling populer karena memberikan banyak keuntungan dan kemudahan di dalamnya. Berbelanja via *online* misalnya. Sebagian besar penjual memanfaatkan teknologi ini untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan produknya. Teknologi ini akan menjadikan transaksi jual-beli menjadi lebih praktis karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi yang signifikan memicu timbulnya gagasan-gagasan baru untuk membuat aplikasi pendukung dalam bidang pemasaran dan penjualan melalui media *internet*. *E-commerce* merupakan salah satu media pemasaran dan penjualan berbasis teknologi *internet* yang dapat dijadikan alternatif bagi pengembang sistem penjualan yang lebih efektif dan efisien dengan biaya yang lebih murah. Teknologi *e-commerce* dapat menjadikan proses pemasaran hingga transaksi penjualan dilakukan secara *virtual*. *E-commerce* juga memberikan beberapa cara baru untuk merencanakan pelaksanaan promosi produk ke segala penjuru dunia.

Pengelolaan dan pemasaran produk YukBelanja masih dilakukan secara manual, baik dalam mengelola data pelanggan, data pesanan serta mengelola pengiriman barang pelanggan. Jumlah pelanggan yang kian

bertambah membuat pemilik YukBelanja berkeinginan untuk dibuatkan suatu aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu pengelolaan toko serta memperluas pemasaran dan penjualan produk agar meningkatkan angka penjualan produk toko. Di sisi lain, pemilik YukBelanja ingin memiliki sebuah aplikasi *web* yang dapat menyediakan media pemasaran dan penjualan produk bagi pemilik toko lainnya yang ingin ikut memasarkan dan menjual barang. Peran YukBelanja akan menjadi perantara antara pembeli dan penjual. Pembuatan aplikasi *web e-commerce* YukBelanja diharapkan dapat memperluas pemasaran produk, membantu pengelolaan transaksi jual-beli serta mendatangkan keuntungan.

Pembuatan aplikasi *web e-commerce* ini akan mengimplementasikan konsep *Business-To-Business* (B2B). Aplikasi *web* ini akan digunakan sebagai media pemasaran para penjual retail hingga grosir secara *online*. Aplikasi menangani fitur transaksi dua arah antara penjual/ pemilik toko dengan *admin* YukBelanja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1, diperoleh rumusan-rumusan masalah dari pembuatan aplikasi *web e-commerce*. Rumusan-rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi *web e-commerce* YukBelanja yang dapat memfasilitasi transaksi penjual pada bagian *back end* dan bagian *front end*.
2. Bagaimana membuat aplikasi *web e-commerce* yang memfasilitasi pemantauan pesanan barang, pemantauan pengiriman barang, pembayaran pesanan kepada penjual dan pencairan saldo penjual.

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2, diperoleh tujuan pembahasan dari pembuatan aplikasi *web e-commerce*. Tujuan pembahasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *web e-commerce* YukBelanja yang dapat memfasilitasi transaksi penjual pada bagian *back end* dan bagian *front end*.
2. Pembuatan aplikasi *web e-commerce* yang memfasilitasi pemantauan pesanan barang, pemantauan pengiriman barang, pembayaran pesanan kepada penjual dan pencairan saldo penjual.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian terbagi atas tiga kategori penjelasan, yaitu batasan perangkat keras, batasan perangkat lunak dan batasan aplikasi. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing kategori ruang lingkup kajian dari pembuatan aplikasi *business-to-business e-commerce* berbasis web ini.

1.4.1 Perangkat keras

Berikut ini merupakan batasan perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi *web e-commerce*.

1. Sistem Operasi yang digunakan adalah Windows XP Service Pack 3
2. RAM yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berkapasitas 2 GB.

1.4.2 Perangkat Lunak

Berikut ini merupakan batasan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi *web e-commerce*.

1. Pembuatan aplikasi *web e-commerce* berbasis ASP .Net bahasa pemrograman C#.
2. Pengelolaan basis data menggunakan Microsoft SQL Server 2008 R2.

1.4.3 Batasan Aplikasi

Berikut ini merupakan batasan aplikasi dalam membangun aplikasi *web e-commerce*.

1. Aplikasi *web* mencakup modul *Seller*, baik dari sisi *front end* maupun *back end*.
2. Aplikasi *web* menangani pembayaran via transfer rekening bank terhadap nomor rekening yang tercantum dalam *database* milik penjual.
3. Aplikasi *web* tidak menangani fitur *buyer* baik dari sisi *front end* maupun *back end*.
4. Aplikasi *web* yang dirancang hanya dapat diakses pada *desktop internet browser*.
5. Aplikasi *web* memfasilitasi pembayaran terhadap pesanan yang telah diterima oleh pembeli.
6. Penjual dapat menolak sebagian atau seluruh pesanan.

1.5 Sumber Data

Sumber Data yang digunakan dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah Data Primer dan Data Sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui metode wawancara secara langsung dengan pemilik YukBelanja. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui studi literatur buku dan internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sumber data serta sistematika pembahasan dari proyek Tugas Akhir ini.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori – teori yang digunakan dan berhubungan dengan analisis dan perancangan aplikasi *business-to-business e-commerce* berbasis *web* ini.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bagian ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain serta penjelasan sistem yang digambarkan ke dalam bentuk *diagram* pemodelan.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil analisis serta kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat dan penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil pengujian terhadap setiap halaman serta penjelasan dari hasil yang diharapkan dan hasil keluaran yang berkesinambungan dengan hasil yang diharapkan.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa, desain dan implementasi berdasarkan dasar teori yang terkait. Selain itu, saran yang berisi masukan bagi pengembangan aplikasi *business-to-business e-commerce* berbasis *web* ini di masa yang akan datang.