

BAB I

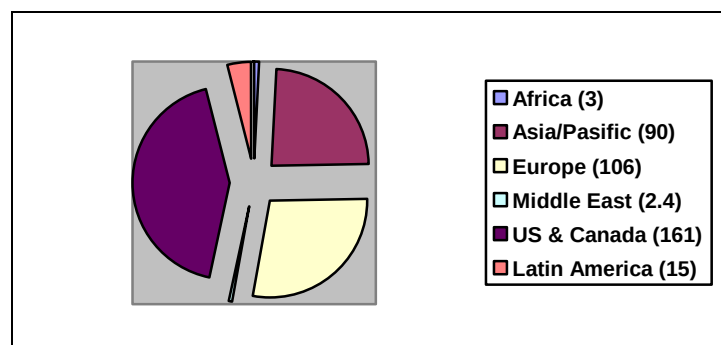
Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Pada saat ini kehidupan masyarakat selalu dilibatkan dalam berbagai macam teknologi, salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi memegang peranan penting dalam berbagai macam aspek kehidupan masyarakat, antara lain meliputi bidang perindustrian, perdagangan, dan kehidupan sosial. Berbagai macam teknologi informasi telah dikembangkan secara nyata melalui *internet* untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakat. Salah satu teknologi *internet* yang sedang berkembang pesat saat ini adalah *E-Commerce*.

Menurut artikel *E-Commerce* pada www.sentralweb.com, jumlah pengguna *internet* di dunia akan meningkat menjadi 800 % pertahun. Berdasarkan *survey* dari *Internet Data Center*, untuk saat ini jumlah pengguna *internet* dapat diperkirakan sekitar 1.5 milyar/tahun termasuk 52 juta orang pengguna *internet* yang mengunjungi situs *online shopping*. Bahkan untuk beberapa tahun kedepan jumlah para pengguna *internet* akan meningkat menjadi 3 milyar/tahun.

Pada gambar 1.1 dibawah ini merupakan gambaran statistik pengguna *internet* (n juta/bulan) pada tahun 2000. Statistik ini dikutip dari www.theprices.com



Gambar 1.1 Statistik jumlah pengguna internet (n juta/bulan)

Transaksi *online* melalui *Internet* akan terus meningkat sejalan meningkatnya pengguna komputer dan pengakses *internet*. *International Data*

Corporation (IDC) memperkirakan, nilai transaksi melalui *Internet* akan meningkat secara cepat, dari US\$ 318 juta (1985) menjadi US\$ 95 milyar selama tahun 2000. Perubahan yang terjadi dalam dua tahun terakhir membuktikan bahwa harga barang dalam transaksi yang dilakukan melalui *internet* dapat ditekan sampai 30%. Hal ini dikarenakan *customer* menemukan akses langsung ke produsen dan secara otomatis harga barang yang dijual melalui *internet* ini akan lebih murah daripada harga barang yang dijual melalui toko-toko pada umumnya. Masih banyak manfaat yang akan diperoleh dari *E-Commerce*, yakni memperluas jangkauan pasar bagi perusahaan yang baru berdiri atau yang sudah cukup dikenal dalam masyarakat.

Salah satu contoh nyata dalam *E-Commerce* adalah toko buku *Amazon* (www.amazon.com) yang baru ada beberapa tahun yang lalu, kini mencapai penghasilan ratusan dolar Amerika Serikat.

Melihat perkembangan yang terjadi pada beberapa situs *E-Commerce* saat ini, maka dalam proyek tugas akhir ini penulis akan mengimplementasikan sebuah *website delivery online* atau *E-Commerce*. *Website* ini akan dinamakan dengan “*E-Plaza*” (*E=electronic*, *Plaza=* pusat perbelanjaan). Sesuai dengan namanya, maka konsep yang akan dibangun untuk *website* ini adalah suatu pusat perbelanjaan *virtual* melalui *Internet*. Dalam *website* ini *user* dapat melakukan transaksi secara fleksibel, dalam arti transaksi dapat dilakukan selama 24 jam sehari, transaksi dapat dilakukan dimanajuga dengan menggunakan komputer dan akses melalui *internet*. *Website* ini akan terdiri dari berbagai macam penjualan layaknya sebuah *mall*, seperti bagian *fashion*, *hobby*, kesenian dan desain, Komputer (*hardware dan software*). Semua bagian-bagian yang ada di dalam *website* ini akan dilengkapi dengan sebuah halaman informasi, dimana para pengunjung *website* akan memperoleh informasi mengenai halaman-halaman yang terdapat dalam *website* dan sistem transaksi yang terdapat dalam *website*.

I.2 Perumusan masalah

Adapun masalah-masalah yang akan ditemukan dalam pembuatan *website* ini adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah *website e-commerce* yang dinamis?
2. Bagaimanakah supaya *website* ini dapat diterima dengan mudah / beradaptasi dengan *user* yang sudah terbiasa dengan cara belanja di *mall*?

I.3 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat sebuah *Website* dinamis yang dapat memberikan kemudahan bagi para *user* dalam waktu (dapat melakukan transaksi selama 24 jam), tempat (*user* dapat melakukan transaksi dimana saja ia berada dengan menggunakan layanan *internet*) serta biaya (harga barang yang dijual melalui *internet* terkadang jauh lebih murah bila dibandingkan dengan harga barang yang dijual di toko-toko pada umumnya).
2. Membuat sistem perbelanjaan *virtual* dengan tampilan yang dinamis dan *user friendly* dengan *interface* yang lebih mudah diadaptasikan kepada *user* yang baru mengenal *Internet* ataupun yang sudah terbiasa dengan transaksi melalui *mall*.

I.4 Batasan masalah

I.4.1 Batasan aplikasi yang dibuat

Pembuatan *website* ini lebih difokuskan pada :

1. Pengembangan dan perancangan yang *user friendly* sehingga para *user* biasa yang masih asing dengan sistem perbelanjaan *online* dapat dengan cepat beradaptasi.

2. Pembayaran tidak dilakukan dengan menggunakan kartu kredit tetapi transaksi pembayaran dilakukan melalui *transfer* antar *bank* dan *internet banking* (dibutuhkan kerjasama dengan pihak *bank* yang bersangkutan; belum bisa dilakukan karena merupakan proyek pribadi yang tidak bersifat komersial).

1.4.2 Batasan produk

Produk-produk yang dijual dalam *E-Plaza* ini hanya terbatas pada penjualan yang tertulis dibawah ini:

1. *Fashion* (pakaian wanita, pria, aksesoris, tas, sepatu).
2. *Art (handmade, galeri lukisan).*
3. *Desain (arsitektur template, fashion template).*
4. *Buku (novel, umum).*
5. *Hobi (keperluan olahraga, musik, buku-buku, kerajinan tangan, lukisan).*
6. *Information Technology (computer/hardware, hand phone, software).*

1.4.3 Spesifikasi alat

1. *Hardware:*
 - *Prosesor: pentium IV*
 - *Memori: 256MB SDRAM PC133*
 - *Motherboard*
 - *Harddisk: 40 GB*
 - *Monitor, Keyboard, mouse, CPU*
2. *Software:*
 - *Microsoft Windows 2000 server sebagai Operating System*
 - *Macromedia sebagai aplikasi untuk pembuatan website E-Plaza.*
 - *Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan website adalah Asp.net, HTML, Java Script(untuk desain tombol dan tampilan)*
 - *Database yang digunakan adalah SQL Server 2000*
 - *Pengujian akan dilakukan melalui Localhost.*

Web Server yang digunakan adalah IIS dengan .Net.Framework

- Website akan optimal bila dijalankan pada Internet Explorer (IE5).

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan hasil Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

- **BAB I. Pendahuluan**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan serta jadwal pembuatan Tugas Akhir.

- **BAB II. Landasan Teori**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan materi-materi yang digunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir dan implementasi website *E-Plaza*.

- **BAB III. Analisis Kebutuhan dan Desain Sistem**

Dalam bab ini berisi analisis kebutuhan beserta *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ER diagram (Entity Relationship)* yang menjelaskan sistem transaksi dan desain *database* yang terdapat dalam *E-Plaza*

- **BAB IV. Hasil Tercapai**

Pada bab ini berisi implementasi gambar halaman-halaman website yang telah dibuat.

- **BAB V. Evaluasi sistem**

Evaluasi kelayakan aplikasi yang dihasilkan bagi para *user*.

- **BAB VI. Penutup**

Dalam bab ini berisi kesimpulan serta saran-saran dari hasil pembuatan implementasi dan laporan Tugas Akhir yang telah dibuat.