

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini akan dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika pembahasan yang digunakan pada pembuatan aplikasi.

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangat cepat, khususnya di bidang teknologi. *Internet* seakan sudah menjadi ikon pada era globalisasi ini. Pengguna *internet* pun terdiri dari berbagai tingkatan sosial mulai dari kalangan *professional* hingga anak-anak. Murahanya biaya berlangganan internet hingga banyaknya *hotspot* gratis mengakibatkan semakin mudahnya seseorang untuk dapat terhubung dengan internet. Banyak pengguna internet mencari informasi atau sekedar bersosialisasi di jejaring sosial.

Majunya perkembangan internet pada saat ini dimanfaatkan dengan baik oleh para pengusaha. Banyak pengusaha kecil maupun pengusaha besar menggunakan *media internet* sebagai lahan bisnis mereka. Banyak keuntungan yang diperoleh dengan memanfaatkan media internet, seperti jangkauan perdagangan yang lebih luas tanpa batas wilayah dan waktu, ketersediaan pengaksesan yang tiada mengenal hari libur atau hari besar, dan masih banyak lagi keuntungan lain yang mungkin didapat.

Oleh karena itu, akan dibuat sebuah *website e-commerce* yang dapat menampung berbagai macam jenis *furniture* yang akan diperdagangkan. *Website* yang akan dibuat akan menerapkan CRM (*Customer Relationship Management*) berupa *cross-selling service*, *up-selling service*, dan *behavior analysis*, serta dilengkapi dengan fitur *rating*, dan *E-Mail Gateway*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *e-commerce* yang mudah digunakan oleh calon pelanggan?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi *e-commerce* yang dapat meningkatkan penjualan?
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi *e-commerce* yang membuat pengunjung memutuskan untuk melakukan transaksi pembelian?
4. Bagaimana mengembangkan aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu penjual dalam mengelola toko virtualnya?

1.3. Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat, maka tujuan pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *e-commerce* yang *user friendly* dengan design yang menarik, rapi, dan dilengkapi informasi yang jelas.
2. Merancang aplikasi *e-commerce* dengan menerapkan *cross-selling*, *up-selling*, dan *behavior analysis*.
3. Merancang aplikasi *e-commerce* yang Memberikan informasi produk yang lengkap dan sesuai dengan produk sebenarnya.
4. Merancang aplikasi *e-commerce* yang dilengkapi dengan fitur *E-mail Gateway*.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu :

Pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan bahasa pemrograman C# serta basis data SQL dan dibuat menggunakan Visual Studio 2010.

Modul yang dirancang melingkupi : modul barang, *Administrator*, *Member*, *cross-selling service*, *up-selling service*, *behavior analysis*, penjualan, laporan penjualan, *rating*, *bonus*, dan *email gateway*.

Aplikasi ini tidak meliputi modul untuk pembuatan laporan keuangan maupun akuntansi.

1.5. Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah dikumpulkan dari sumber-sumber berikut :

1. Beberapa *website* e-commerce yang sudah dikenal dan berjalan dengan baik di internet.
2. Proses pembelajaran mata kuliah oleh dosen Universitas Kristen Maranatha.
3. Buku-buku yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan dan perangkat lunak.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data , sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori-teori yang menunjang dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat antara lain: *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram*, *Class Diagram*, *Use Case*, *Activity Diagram*, *User Interface*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang kumpulan-kumpulan *screenshot* dari aplikasi dan penjelasannya di tiap-tiap fungsi.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi berikut serta dengan hasil-hasilnya.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk Memberi simpulan dan saran dalam Laporan Tugas Akhir.