

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini teknologi telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi informasi banyak diterapkan dalam berbagai bidang. Pada *E-Commerce* teknologi informasi memiliki peranan paling penting. Banyak sekali keuntungan dengan menggunakan *E-Commerce*, seperti mengurangi biaya dibanding dengan menjual *door to door*, tidak memerlukan banyak tenaga kerja, *customer* dapat mengakses kapan saja dan dimana saja.

Sekarang ini banyak orang tidak tahu bagaimana cara menjual produk mereka atau barang mereka, baik itu bekas maupun baru. Ada yang dikarenakan mereka tidak ahli dalam berbicara dengan orang, ataupun alasan lainnya. Sehingga terkadang barang tersebut dibiarkan terlantar di rumah mereka. Dan banyak juga yang tidak berhasil menjual barang karena tidak mendapatkan *customer* yang tepat. Terkadang juga orang yang ingin membeli sesuatu yang misalnya sulit dicari, tidak tahu harus mencari kemana.

Dengan website *E-Commerce* C2C yang akan saya buat, *customer* tidak perlu bingung lagi bagaimana cara menjual barang. *Customer* juga dapat mencari barang yang mereka butuhkan. Sehingga sangat mempermudah *customer* dalam membeli ataupun menjual barang.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang ada di atas, saya merumuskan masalah yang akan saya bahas yaitu :

1. Bagaimana memudahkan seorang *customer* dalam menjual barang/produknya kepada *customer* lain

2. Bagaimana memberikan kemudahan kepada *customer* untuk mencari barang/produk yang dibutuhkannya?
3. Bagaimana membuat layanan *customer* yang baik agar dapat menumbuhkan rasa percaya antara penjual dan pembeli?
4. Bagaimana memberikan interaksi antara penjual dan pembeli?

1.3 Tujuan Pembahasan

Setelah melihat rumusan masalah di atas. Adapun tujuan pembahasan, yaitu :

1. Membuat sebuah website c2c yang mudah dipahami dan mampu menangani aktivitas penjualan barang atau produk dari satu *customer* ke *customer* lain.
2. Memberikan sebuah layanan di dalam website berupa fitur pencarian produk yang dapat memudahkan dalam pencarian barang.
3. Menyediakan fitur *rating* untuk mengetahui tingkat kepuasan buyer terhadap seorang *customer*
4. Menyediakan layanan berupa fitur messaging yang dapat membantu dalam memudahkan komunikasi antara penjual dan pembeli.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Hardware

Untuk menggunakan aplikasi ini dibutuhkan *hardware* (*Minimum requirement*) :

1. Processor Intel Pentium 1 GHz
2. Memory RAM 512 MB
3. Harddisk 40 GB

1.4.2 Software

Aplikasi ini menggunakan :

1. Java SE 6
2. Glassfish 3
3. MySQL database

1.4.3 Aplikasi

Aplikasi ini dapat melakukan berbagai hal, seperti :

- *Customer* :
 1. Registrasi member
 2. Mencari produk
- *Member* :
 1. Menjual produk
 2. Membeli produk
 3. Mencari produk
 4. *Rating* penjual
 5. Melihat statistik
 6. Memanage data *account*
 7. Memanage transaksi
 8. Mengirimkan pesan
- *Admin* :
 1. Memanage data admin
 2. Memanage keluhan
 3. Memanage data transaksi
 4. Memanage pembatalan penjualan dan pembelian
 5. Memanage pengambilan uang
 6. Mengirimkan pesan kepada seluruh member
 7. Memanage *scheduler* report bulanan
 8. Memanage *scheduler* pesan ulang tahun
 9. Memanage *scheduler* auto *backup* database
 10. Memanage *scheduler* email server

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan diambil dari, antara lain :

1. Data yang didapat melalui observasi yang dilakukan dengan meneliti website – website *E-Commerce* C2C saat ini.
2. Data-data ilmu pengetahuan mengenai dasar-dasar pembuatan aplikasi ini yang didapatkan melalui internet, *e-book*, buku, modul kuliah, dll.

1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penulisan pada laporan ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir penulis.

3. BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, DFD, dan UID.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai hasil dari aplikasi yang telah selesai dibuat menurut hasil analisis dan perancangan pada Bab III. Di dalam bab ini dijelaskan mengenai fitur-fitur dari aplikasi tersebut beserta dengan *screenshot* dari aplikasi itu sendiri.

5. BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai hasil evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat.

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran-saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya.