BAB 1
PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi yang semakin maju mendorong berkembangnya *e-commerce* . Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen. Dengan menghubungkan jaringan komputer produsen dengan internet , produsen dapat menjalin hubungan dengan konsumen lebih efisien. Hingga saat ini, internet merupakan infrastrukur yang ideal untuk menjalankan e-commerce, sehingga istilah e-commerce telah menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Kini banyak dari pengusaha bisnis yang menggunakan internet sebagai media untuk meraup keuntungan dengan cara menjual barang secara online. 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.

Namun, dikarenakan hampir semua pengusaha tersebut membuat sistem *e*-commerce tersendiri, konsumen hanya bisa membeli dan melihat barang jenis tertentu sesuai dengan pengusaha tersebut jual. Dalam tugas akhir ini akan dikembangkan sebuah *e-commerce* berbasis *online marketplace* dengan penerapan API Facebook dimana banyak pengusaha bisa menjual produk produknya sehingga konsumen memiliki banyak pilihan produk yang akan dibeli dalam satu sistem dan juga mempermudah pengguna dalam registrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada bagian 1.1, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu penjual dalam memasarkan barangnya dalam satu sistem yang sama?
2. Bagaimana membuat sistem transaksi antara user pembeli dan user penjual yang aman?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Membuat sebuah aplikasi *website online marketplace* dimana lebih dari satu pengguna/pengusaha bisa berjualan dalam satu sistem.
2. Membuat layanan Escrow / Rekening Bersama, dimana ketika barang diterima oleh pembeli maka uang baru akan ditransfer ke penjual.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Adapaun ruang lingkup dalam pengembangan dan implementasi website ini terbagi menjadi tiga yaitu ruang lingkup software, ruang lingkup hardware dan ruang lingkup aplikasi.

1. Ruang lingkup software :

   Sistem Operasi Microsoft Windows 8 Pro 64-bit (6.2, Build 9200).

   Sistem Basis Data : MySQL.

   Bahasa Pemograman : HTML,PHP,JAVASCRIPT.

   Editor Pemograman : NotePad++

2. Ruang lingkup hardware :

   Processor Intel® Core™ i7-3517u CPU @ 1.90Ghz(4 CPUs),~2.4GHZ.

   Memory DDR 4 Gb. Harddisk 500Gb.

   Keyboard + Mouse.

3. Hak akses aplikasi :

   - Admin : Admin dapat melihat ,memvalidasi konfrimasi transfer user pembeli, mengkonfirmasi kepada pemilik toko jika user pembeli

telah melakukan pembayaran, mengelola akun,mengelola user dan melihat detail toko.

- User : User dapat melihat detail produk, mencari produk berdasarkan nama barang, kategori, log out, mengelola akun, membuka toko, memesan barang pada berbagai toko,memberi review dan rating serta berinteraksi dengan pemilik toko maupun user pembeli
- Pengunjung : Pengunjung dapat melihat detail produk, mencari produk berdasarkan nama barang, kategori, daftar akun/register dan login bila sudah memiliki akun.

Batasan masalah :

- Pembayaran belum terintegrasi dengan internet banking sehingga dilakukan transfer manual
- Kategori barang belum memiliki subtopik misal Kategori pakaian tidak akan memiliki subtopic pakaian pria atau pakaian wanita

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari :

1. Primer

   Data primer didapat dari user/pengguna. User/pengguna adalah member yang mendaftarkan diri ke sistem. User/pengguna dapat bertindak sebagai pembeli maupun sebagai penjual.

2. Sekunder

   Data diperoleh dari buku, internet dan sumber – sumber lainnya yang mendukung.

1.6 Sistematika Penyajian

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Ruang Lingkup dan Batasan Masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 KAJIAN TEORI

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

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat antara lain: ERD, user interface, database.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

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

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

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

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.