

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan kedalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangannya *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.

E-commerce semakin berkembang pesat di Indonesia dengan budaya belanja *online*, seseorang mudah berbelanja *gadget* yang dimiliki untuk itu dibuatlah *e-commerce* atau e-dagang ini sebagai media penjual untuk bertransaksi secara *online*.

Shoppingshop.com adalah *e-commerce* yang dapat menjangkau semua vendor atau pemilik toko mempromosikan produknya di *shoppingshop e-commerce* ini menjual beberapa kategori produk yaitu *fashion*, *aksesoris*, kecantikan, pakaian, mainan dan olahraga. Oleh karena itu, dengan dibuatnya *website* diharapkan dapat memberikan kemajuan dalam berbelanja dan mempermudah konsumen dalam berbelanja. Diharapkan *website e-commerce* yang dibuat ini dapat menjadi sarana

penjualan jarak jauh yang dapat mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Konsumen tidak harus datang ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu memudahkan para calon konsumen dari dalam luar kota. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dibuatnya *website e-commerce* bahasa pemrograman php dan oracle ini diharapkan untuk membantu layanan penjualan yang memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis.

Seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun *e-commerce*
2. Bagaimana cara menginputkan tanda bukti pembelian

1.3 Maksud dan tujuan

Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini yaitu membangun *website e-commerce*. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
2. Membantu perusahaan dalam pengelolaan data mejadi terstruktur dangan baik.

3. Membantu perusahaan dan konsumen dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh sehingga membantu perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.

Membantu konsumen dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara *offline* (transfer via rekening) maupun *online* (*paypal*) yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.4 Batasan masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Informasi yang dihasilkan dari sistem yaitu informasi pencarian produk, informasi status pembelian, informasi pembayaran, informasi pengiriman barang, informasi laporan penjualan.
2. Media komunikasi yang digunakan diantaranya elektronik mail (*email*), sebagai sarana obrolan secara *online*, *facebook*, *whatsapp* yang sudah integrasikan pada halaman *website*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan untuk menyusun tugas akhir ini adalah Metode Analisis Deskriptif yang menggunakan pemodelan *waterfall* dalam pengembangan dan perancangan perangkat lunak, yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahapan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir diantaranya adalah studi pustaka, observasi dan wawancara yang dijelaskan dibawah ini :
 - a. Studi pustaka tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
 - b. Observasi tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung ke lingkungan objek penelitian.
2. Tahap pembangunan aplikasi membangun *website e-commerce* pada dasarnya *shoppingsop.com* digunakan pemodelan *waterfall* yang diantaranya:
 - a. Analisis tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.
 - b. Perancangan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti.
 - c. Pengkodean tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang di rancang kedalam bentuk bahasa pemograman.
 - d. Pengujian tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

- e. Pemeliharaan tahap terakhir pengujian suatu aplikasi yang sudah selesai mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai permintaan pengguna pemeliharaan pengkodean perancang analisis pengujian pengumpulan data.