

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

DPR reptiles merupakan sebuah usaha perorangan yang dijalankan sejak tahun 2009 oleh penulis, yang berawal dari sebuah hobi memelihara dan mengoleksi reptil dan akhirnya memutuskan untuk membuat sebuah usaha jual beli reptil dengan sistem mengiklankan barang melalui forum reptil, blog pribadi dan facebook lalu melakukan transaksi dengan sistem cod / transfer.

Penulis melihat adanya peluang besar jika DPR reptiles mencoba memperluas penjualannya dengan *e-commerce*, karena *e-commerce* dapat melayani konsumen selama 24jam dalam satu hari sepanjang tahun.

Peminat reptil di Indonesia banyak, namun tersebar di berbagai daerah, terbukti pada kontes reptil Gathering and National Reptile Contest Yogyakarta April 2014 kemarin yang mana periklannya sebagian besar melalui media online mampu mengumpulkan 3.000 lebih pendaftar kontes dan pengunjung kontes yang diprediksi mencapai 10.000 lebih orang dari seluruh Indonesia. Forum reptil terbesar di Indonesia yakni Reptilx.com juga memiliki 23.152 member berdasarkan data terakhir Mei 2014. Banyaknya target pasar potensial yang aktif di dunia online tersebut membuat *e-commerce* ini akan menjadi sebuah pasar yang menjanjikan.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah sistem *e-commerce* sebagai sistem penjualan alternatif bagi DPR reptiles, agar dapat

lebih banyak menarik pembeli potensial yang berada diluar kota, dan juga dapat memberikan informasi tentang reptil peliharaan dengan lebih relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membangun sebuah website e-commerce yang menyajikan informasi produk reptile serta aksesoris yang dapat melayani pemesanan selama 24jam dan juga dapat menjangkau konsumen di seluruh Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini ditentukan agar pembahasan dapat dilakukan secara terarah, mudah dan sesuai dengan tujuan utama penelitian, sehingga tujuan utama dari penelitian ini dapat tercapai.

Oleh karena itu batasan masalah yang ditentukan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Website merupakan website e-commerce B2C (Business to Customer).
- 2) Website akan berisi kategori produk : Lizard, Snake, Turtles and Tortoise, Amphibian, Aksesoris.
- 3) Website hanya akan berupa prototype.
- 4) Informasi yang diberikan adalah informasi tentang produk yang dijual atau diiklankan oleh DPR reptiles dan informasi lain yang berkaitan dengan reptil.
- 5) Untuk pembayaran melalui transfer dengan fasilitas konfirmasi pembayaran.

- 6) Website akan berisi blog pengenalan reptile dan tata cara pemeliharaan reptile.
- 7) Web pada DPReptiles menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL sebagai database, Adobe Dreamweaver sebagai web editor, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai web server dan database server, Mozilla Firefox sebagai web browser.
- 8) Dalam penelitian ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.
- 9) Penelitian ini menitik beratkan pada pembuatan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai salah satu syarat akademik yang wajib ditempuh untuk menyelesaikan program studi S1 yang sedang di ambil.
- 2) Membuat website e-commerce penjualan reptile.
- 3) Sebagai sarana pembelajaran mahasiswa dalam bidang ilmu pemograman website.
- 4) Untuk meningkatkan nilai penjualan pada DPReptiles.
- 5) Sebagai media informasi yang edukatif bagi semua pecinta dan kolektor reptil.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Sebagai media pemesanan untuk meningkatkan jumlah konsumen dan pelanggan. Selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang

dijual sehingga dapat menjangkau calonkon sumen yang lebih banyak dan lebih luas.

- 2) Sebagai media pembelajaran yang berisi informasi yang berkaitan dengan reptile serta tata cara pemeliharaannya bagi yang ingin memulai memelihara reptile.
- 3) Manfaat lainnya adalah mempermudah melihat perkembangan penjualan yang terjadi pada DPReptiles.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk Perancangan E-Commerce Sebagai Sistem Penjualan Reptil (DPReptiles) ini maka dilakukan tahap-tahap sebagai berikut.

1.1.1 Pengumpulan Data

Langkah pertama yang dilakukan dalam membangun aplikasi ini adalah pengumpulan data, dimana data ini akan dipakai untuk menyesuaikan aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat bekerja dengan baik saat dilakukan penerapan sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu:

1) Wawancara

Metode wawancara adalah dengan cara bertemu secara langsung dengan responden (pihak DPReptiles) dan bercakap-cakap untuk mengambil data yang diperlukan.

2) Pustaka

Yaitu dengan cara mengambil referensi dari buku-buku, catatan kuliah, laporan skripsi di perpustakaan dan juga internet sebagai landasan teori dalam membangun aplikasi ini.

1.1.2 Analisis Data dan Perancangan Sistem

Setelah melakukan penelitian terhadap kondisi nyata dilapangan, maka akan dianalisa dengan beberapa langkah analisis :

1) Analisis sistem

Dalam analisis sistem menggunakan analisis SWOT (Strength Weakness Oportunity Treat) terhadap sistem yang akan dibuat.

2) Analisis kebutuhan sistem

Dalam analisis kebutuhan sistem terdapat dua tahap yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

3) Analisis kelayakan sistem

Analisis kelayakan sistem ditinjau dari kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi dan kelayakan hukum.

1.1.3 Pemrograman

Pada tahap ini dilakukan *coding* atau pembuatan kode-kode program yang akan dijalankan untuk membuat aplikasi ini. Software yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS3 dan yang dipakai adalah bahasa pemrograman PHP. Untuk databasenya digunakan MySQL. Nantinya aplikasi akan dijalankan melalui Web Browser yaitu Mozilla Firefox.

1.1.4 Uji Coba Sistem

Uji coba sistem yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun, dalam penelitian ini akan digunakan pengujian blacbox testing dan whitebox testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan :

- 
- | | |
|----------------|--|
| BAB I | : PENDAHULUAN
Berisi Latarbelakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Penelitian, dan Sistematika Penulisan. |
| BAB II | : LANDASAN TEORI
Menguraikan tentang teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi, seperti software yang digunakan dan beberapa teori lain yang berkaitan. |
| BAB III | : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
Menguraikan analisis sistem dan proses pembuatan aplikasi. |
| BAB IV | : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
Bab ini berisi paparan implementasi dan analisis hasil ujicoba program. Hasil-hasil tahapan penelitian dari tahapan analisis, desain, implementas idesain, hasil testing, dan implementasinya. |
| BAB V | : PENUTUP |

Menguraikan kesimpulan, keterbatasan, dan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

