

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

E-Commerce atau *Electronic Commerce* adalah pertukaran barang dan jasa dengan menggunakan internet atau jaringan komputer lainnya. *E-Commerce* menggunakan prinsip-prinsip penjualan tradisional dimana penjual dan pembeli bertemu bersama-sama untuk mempertukarkan barang dengan uang. Namun alih-alih melakukan bisnis dengan cara yang tradisional, yaitu di dalam toko, gedung atau melalui katalog penjualan, pada *E-Commerce* penjual dan pembeli melakukan bisnis melalui komputer yang saling terhubung melalui jaringan.

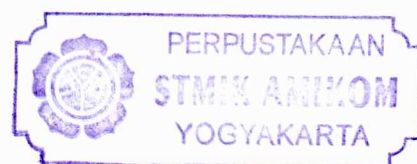
Teknologi yang menjadi landasan *E-Commerce* adalah teknologi *World Wide Web* (WWW). Pada teknologi ini, aplikasi-aplikasi web dijalankan di dalam web server pada komputer yang terhubung ke internet, sehingga bisa diakses oleh pembeli dan penjual dari seluruh dunia. Luasnya cakupan dan cepatnya hubungan yang terjadi antara penjual dan pembeli menjadikan *E-Commerce* sebagai wilayah IT yang berkembang pesat.

Pembeli sebagai fokus utama *E-Commerce* mendapatkan kemudahan yang sangat tinggi dalam melakukan transaksi. Mereka dapat mendatangi situs-situs WWW 24 jam sehari, 7 hari seminggu ke berbagai *vendor* untuk membandingkan harga dan melakukan transaksi tanpa perlu meninggalkan rumah. Dalam beberapa kasus, pembeli justru dapat langsung membawa barang yang dibelinya secara

langsung dari internet, seperti pada kasus pembelian *MP3*, *games*, *software* dan produk yang bisa di-download lainnya.

Karena beragamnya *vendor* yang menawarkan produk-produk yang terkait, hal ini dapat menimbulkan kesulitan bagi pembeli untuk membandingkan dan melihat secara langsung daftar harga dari berbagai situs *vendor E-Commerce*. Kebutuhan akan satu situs yang dapat menampilkan daftar harga dari berbagai *vendor* secara real-time sangat penting untuk dikembangkan, agar pemakai dapat memilih dengan cepat dari mana ia dapat membeli produk yang ia inginkan. Namun, kondisi ini tidak mudah untuk dipecahkan, utamanya karena beragamnya teknologi yang dipergunakan untuk mengembangkan layanan situs *E-Commerce* tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, maka kemudian dikenal teknologi *Web Services* yang dapat menjembatani berbagai kemajemukan teknologi sehingga memungkinkan integrasi data dan operasi yang berasal dari platform pengembangan aplikasi yang berbeda-beda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin mendalami bagaimana proses tersebut dilakukan dengan menggunakan *Web Services*, bagaimana pemrogramannya, dan bagaimana penerapan didalam situs *E-Commerce*, untuk itu penulis mencoba mengintegrasikan situs *E-Commerce* dari beberapa *vendor* dengan membangun situs portal *E-Commerce*, serta mengambil skripsi dengan mengangkat judul **“Integrasi Aplikasi E-Commerce Multi Client Service Berbasis Web”**.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian penulis adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah portal *E-Commerce* yang datanya berasal dari berbagai *vendor E-Commerce* lainnya ?
2. Bagaimana penggunaan teknologi Web Service dalam melakukan proses integrasi pada situs portal *E-Commerce* ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi portal web berbasis Java dengan menggunakan JSP.
2. Mengimplementasikan proses integrasi dengan menggunakan *Web Services*.
3. Aplikasi ini akan menggabungkan data produk dari berbagai *vendor* ke dalam satu situs portal *E-Commerce*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Beberapa tujuan penulisan skripsi ini adalah :

1. Membangun dan merancang aplikasi web portal *E-Commerce* untuk memudahkan pembeli dalam memilih produk yang diinginkan.

2. Memberikan pembuktian keberhasilan teknologi *Web Services* dalam melakukan proses integrasi sistem informasi dari berbagai lingkungan pengembangan komputer yang beragam.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Adapun manfaat penulisan skripsi ini adalah :

1. Mengembangkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapatkan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Menambah keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang integrasi aplikasi.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis pakai dalam skripsi ini adalah :

1. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

2. Metode Kepustakaan (library)

Penulis membaca *literature*, majalah, artikel, atau buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar dalam membuat aplikasi tersebut, serta dasar teori perangkat lunak (*software* yang digunakan).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang gambaran system yang digunakan, analisis biaya dan manfaat, serta rancangan system.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang uraian hasil penelitian, pembahasan serta hasil pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang hasil, berupa kesimpulan dan saran.