# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Butik Yello merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian, tas, sepatu, dan aksesoris. Untuk produk yang dijualnya, butik Yello telah memiliki *brand*-nya sendiri yaitu dengan merk Robe Noerm. Produk-produk yang terdapat di butik Yello tidak hanya dikhususkan untuk konsumen wanita saja, namun para pria juga dapat membeli produk di butik Yello karena di butik Yello menyediakan pakaian untuk laki-laki seperti jaket dan celana *jeans*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik butik Yello, dalam melakukan penjualan produk, penjualannya hanya berdasarkan konsumen yang datang langsung ke butik tersebut. Sementara rata-rata konsumen yang datang ke butik Yello hanya tiga sampai tujuh orang per hari, hal ini dirasakan masih kurang karena konsumen yang datang ke butik pun kebanyakan hanya pelanggan tetap dari butik dan untuk konsumen baru yang datang ke butik masih kurang.

Selanjutnya kendala yang muncul yaitu mengenai lingkup penjualan yang masih terbatas di sekitar kota Bandung, sehingga untuk pembeli yang berasal dari luar kota Bandung harus datang ke butik yang dirasakan kurang efektif dan menyita waktu. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak Yello masih menggunakan selebaran pamflet yang dirasa kurang memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada para konsumen. Selain itu, dalam

pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih dilakukan secara manual sehingga laporan penjualan belum terperinci secara baik.

Untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce ( electronic commerce).* Dengan perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet sebagai perangkat penunjangnya, maka memungkinkan untuk dibangun suatu aplikasi seperti sistem perdagangan *online* atau *e-commerce* yang dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk butik Yello kepada konsumen dan konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke butik karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja. Selain itu, *e-commerce* tidak hanya untuk menangani transaksi penjualan produk Yello secara *online* namun juga transaksi penjualan yang dilakukan secara langsung datang ke butik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dibangun situs *e-commerce* pada butik Yello.

## 1.2 Rumusan Masalah

Mengacu dari latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun situs *e-commerce* pada butik Yello.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud

Maksud dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk membangun situs *e-commerce* pada butik Yello.

### 1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi ini antara lain :

1. Mempermudah pemasaran dan penjualan serta mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke butik Yello .
2. Mempermudah dalam melakukan manajemen produk, baik yang dilakukan transaksi secara *online* maupun transaksi yang datang langsung ke butik.
3. Untuk mempromosikan dan mengenalkan produk butik Yello melalui media internet yang tidak dibatasi waktu.
4. Mempermudah dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan.
5. Memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh butik Yello kepada calon pembeli.

## 1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama.

Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah pada aplikasi ini yaitu data barang, data member, data administrator, data pembelian barang, data transaksi penjualan.
2. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu pengolahan data barang, pengolahan data member, pengolahan data administrator, pengolahan data pemesanan barang, pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data pengiriman barang dan laporan rekapitulasi penjualan.
3. Aplikasi ini menyediakan informasi yaitu mengenai produk yang ditawarkan oleh butik Yello, pengiriman dan pemesanan barang, transaksi yang telah dilakukan dan laporan rekapitulasi penjualan.
4. Metode pembayaran menggunakan bantuan pihak ketiga (*third party*) seperti paypal dan melalui transfer melalui rekening bank.
5. Ketika pembeli selesai melakukan pembelian, sistem akan mengirimkan email kepada pembeli dan untuk komunikasi antara pembeli dan penjual dapat menggunakan *email* dan SMS melalui ponsel.
6. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti menggunakan jasa pengiriman TIKI dan JNE.
7. Untuk keamanan, aplikasi ini menggunakan *protocol* SSL ( *Secure Socket Layer*).
8. *User*
    a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :

1. Mengelola data barang seperti menambah jenis barang, menambah stok barang.
2. Mengelola data member, data pembelian, transaksi penjualan, data pengiriman barang dan membuat laporan rekapitulasi penjualan.

b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan barang.

c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut.

*9. Software*

a. Sistem operasi yang digunakan Microsoft Windows.

b. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP dan MySQL sebagai *Database Management System*-nya.

c. Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera.

10. Model yang digunakan adalah model perancangan terstruktur. Alat yang digunakan yaitu flowmap dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu :

**1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

Metode pembangunan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1 , yang meliputi beberapa proses diantaranya:

*a. Software Requirements Analysis*

Pada tahap analisis dilakukan metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan secara langsung di butik Yello .

2. Wawancara

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung melalui tanya jawab dengan pemilik butik dan karyawan yang bekerja di butik Yello terhadap masalah yang sedang diteliti.

3. Studi Literatur

   Studi literatur (*library research*) adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari pembuatan proposal.

Pada tahap analisis selain dilakukan tahapan pengumpulan data, dilakukan proses pencarian kebutuhan yang diintensifkan dan

difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *softwear*, misalnya fungsi yang dibutuhkan oleh *user*, *user interface*, dan sebagainya. Dari aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *softwear*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Dalam membangun aplikasi digunakan model yang digunakan adalah model perancangan terstruktur. Alat yang digunakan yaitu flowmap dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

b. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user berupa perancangan antarmuka.

*c. Coding*

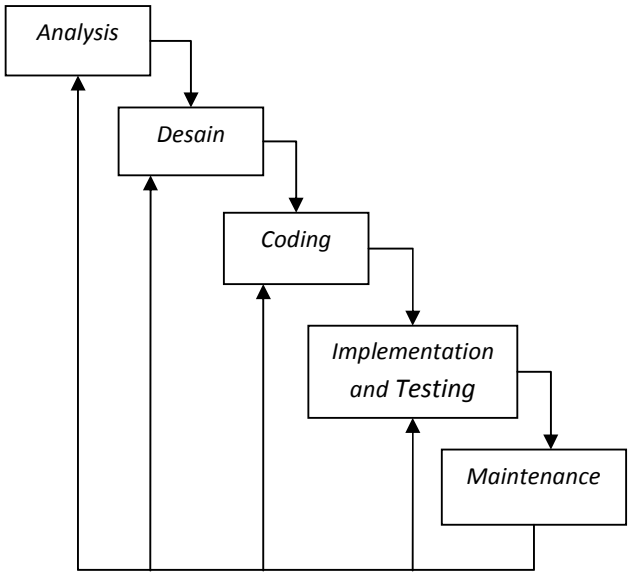
Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* dimana merupakan tahap penerjemahan masalah yang telah dirancang sebelumnya kedalam bahasa pemograman PHP.

*d. Implementation and Testing*

Merupakan tahap pengujian perangkat lunak yang telah dibangun.

*e. Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*




**Gambar 1. 1 Waterfall**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* tersebut.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

**BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi situs penjualan yang telah dibangun.

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi yang telah dilakukan.