BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Habbi Albi adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan dengan memproduksi produk-produk berupa kerudung, pakaian muslim dan atribut islam lainnya. Sistem penjualan yang dilakukan di toko Habbi Albi saat ini masih memakai sistem konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang ada. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi konsumen yang jarak rumahnya berjauhan dengan toko. Hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja. Berbagai kategori barang di toko Habbi Albi juga tidak dapat secara langsung dipajang karena mengingat luas toko yang tidak memadai.

Pemasaran produk Habbi Albi jangkauannya masih terbatas oleh geografis dimana toko berada. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak Habbi Albi 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 pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, media *internet* dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen

umum secara lebih luas. Untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce). E-Commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dibangun aplikasi *e-commerce* untuk penjualan produk Habbi Albi.

1.2 Perumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan juga hasil wawancara dengan pihak perusahaan, maka timbul suatu masalah bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* untuk penjualan produk di toko Habbi Albi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* untuk penjualan produk di toko Habbi Albi.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh toko Habbi Albi tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.

2. Memudahkan konsumen dalam proses pembelian produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Memperluas jangkauan pemasaran dan promosi produk melalui media internet.
4. Mempermudah dalam melakukan laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1. Data

   Data yang diolah diantaranya adalah data admin, member, data master, data pembelian dan data laporan. Data laporan penjualan dapat dicetak berdasarkan harian, bulanan atau tahunan.

2. Proses

   Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

   a. Pengolahan data admin
   b. Pengolahan data member
   c. Pengolahan data master
   d. Pengolahan data pembelian
   e. Pengolahan data laporan

3. Transaksi pembelian produk dilakukan secara *online* dengan menggunakan *Paypal* serta menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer melalui Bank.
4. Setelah pembayaran diterima, barang akan dikirim menggunakan kurir seperti TIKI atau JNE.
5. Kombinasi *browser* dan *server* mendukung protokol SSL (*Secure Socket Layer*) untuk keamanan komunikasi antara penjual dan pembeli.
6. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Macromedia Dreamweaver*, XAMPP, dan MySQL sebagai databasenya.
7. Metoda analisa dan perancangan yang dipakai adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD dan pembentukan basis data dengan menggunakan ERD.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di kantor Habbi Albi.

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.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 1.1 , penjelasannya yaitu sebagai berikut :

a. Rekayasa Sistem

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis Sistem

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan Sisem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahapan analisis sebelumnya.

d. Pengkodean Sistem

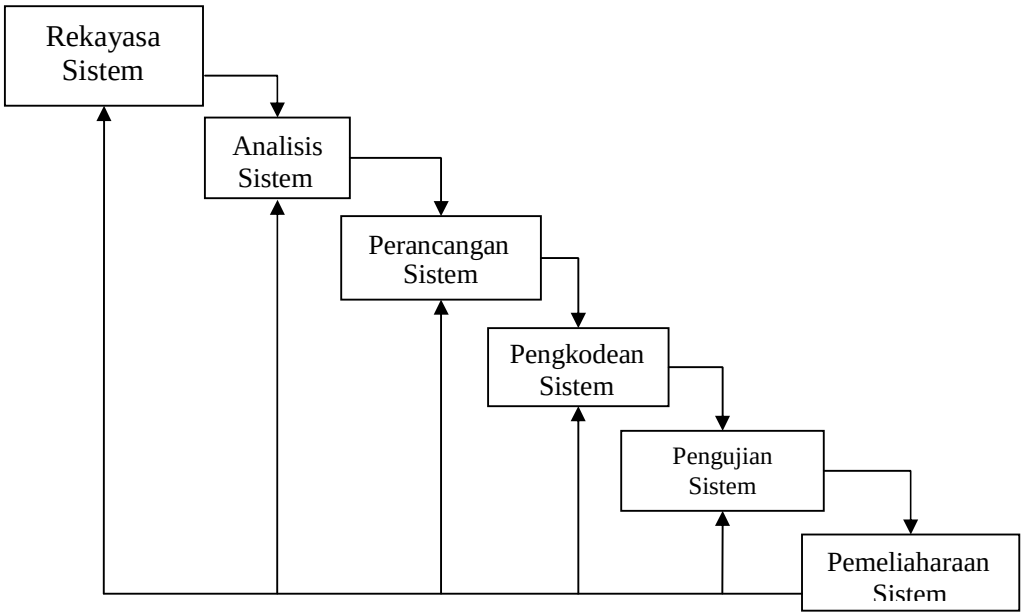
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

e. Pengujian Sistem

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Pemeliharan Sistem

Setelah aplikasi ini diimplementasikan pada lingkungan Habbi Albi, maka diperlukan pemeliharaan aplikasi untuk mengecek apakah masih ada *error* yang tidak ditemukan sebelumnya.



Gambar 1.1 Model Pengembangan perangkat lunak *Waterfall*

7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan,batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi yang disesuaikan dengan data yang ada, serta dijelaskan pula tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini .

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.