BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

House of Shasmira merupakan toko pakaian dan kerudung yang berada di Jl. Ir. H. Juanda no. 314B , Dago, Bandung. House of Shasmira adalah toko yang menyediakan kebutuhan perlengkapan muslimah yang berkualitas berupa berbagai macam kerudung dan pakaian berdasarkan jenis dan modelnya.

Selama ini House of Shasmira hanya menjual produk dengan sarana rumah sebagai tempat untuk menjual produk-produknya. Adapun pemesanan dilakukan dengan cara melalui telpon, dan tidak menerima pesanan dalam jumlah satuan tetapi per kodi. Untuk sarana promosi hanya dilakukan melalui brosur. Permasalahan muncul ketika melakukan pemesanan lewat telpon yang memerlukan waktu lama untuk memperoleh informasi mengenai *detail* produk itu sendiri. Pencatatan atau pembukuan dilakukan dengan cara manual sehingga seringkali terjadi kesalahan.

Dengan adanya media *e-commerce* ini, informasi yang tersedia didalam *web* secara *online* maka dapat disimpulkan bahwa proses transaksi selalu berkembang mengikuti teknologi dan kebutuhan masyarakat. Maka untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen, guna memperluas jangkauan pemasaran dan mempermudah dalam pengolahan barang, maka House of Shasmira memerlukan sebuah aplikasi penjualan yang mendukung yaitu aplikasi *e-commerce* berbasis *web.*

1.2 Perumusan Masalah

1. Lamanya proses transaksi penjualan produk dengan konsumen yang berada jauh dari toko House of Shasmira.
2. Susahnya mempromosikan produk kepada konsumen yang lebih luas.
3. Belum adanya sarana penjualan secara *online.*

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilakukan perumusan masalahnya yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan produk di House of Shasmira.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan laporan ini berdasarkan masalah yang diteliti adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan produk berbasis *website* di House of Shasmira. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah :

1. Untuk mempercepat penyebaran informasi dan promosi produk House of Shasmira.
2. Untuk mempermudah konsumen dalam membeli produk yang ditawarkan House of Shasmira.
3. Untuk mempermudah proses transaksi baik secara *online* maupun *offline.*

1.4 Batasan Masalah

Untuk menanggulangi masalah ini penulis membatasi permasalahan penting yang ada di House of Shasmira sebagai berikut :

1. Data Produk
   a. Produk yang ditawarkan berupa barang yaitu kerudung dan pakaian yang merupakan kategori yang ditampilkan pada bagian depan *web.*
   b. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar dari tiap-tiap tipe kerudung dan pakaian.
   c. User pada *e-commerce* terdiri dari 3 bagian, yaitu :
      - Pengunjung : hanya dapat melihat halaman *e-commerce* saja.
      - Konsumen : dapat melakukan transaksi pembelian produk shasmira.
      - Admin/pengelola : dapat melakukan proses menambah, menghapus dan mengedit data.
   d. Pengelolaan *stok*, yaitu saat konsumen memilih produk yang akan dibeli maka *stok* barang yang dipesan, secara otomatis berkurang sementara dan ditambahkan pada *shopping chart* sampai konsumen melakukan konfirmasi pembelian, apabila konsumen tidak jadi melakukan konfirmasi pembelian maka *stok* barang yang tidak jadi dipesan akan kembali bertambah sesuai dengan

keadaan sebelum dipesan. Hal ini dilakukan agar mencegah kesalahan informasi kepada konsumen mengenai *stok* barang yang masih tersedia.

e. Manajemen harga yang dipakai adalah harga yang tercantum pada saat pemesanan.

2. Manajemen Pemesanan.
   a. Status pesanan akan *diupdate* pada saat konsumen melakukan pemesanan kemudian di konfirmasi otomatis oleh pihak House of Shasmira melalui *e-mail* yang berisi daftar barang yang dipesan, jumlah harga dan juga nomor transaksi sebagai bukti pembayaran.
   b. Admin dapat mengubah status barang yang tersedia.
   c. Pembatalan pemesanan hanya dapat dilakukan sebelum konsumen melakukan konfirmasi pembayaran, barang yang telah dibeli tidak dapat dibatalkan.
   d. *Update* pesanan bisa dilakukan hanya untuk jumlah produk yang akan dibeli di form keranjang belanja.
3. Sistem pembayaran *Website e-commerce* House of Shasmira ini yaitu secara *offline* dengan cara melalui transfer rekening bank.
4. Dalam proses pengiriman barang House of Shasmira menggunakan jasa pengiriman melalui TIKI. Ongkos kirim sepenuhnya ditanggung pemesan.
5. Toko House of Shasmira mempunyai Laporan Penjualan yang bisa dilihat di halaman admin.
6. Setiap pembeli harus menggunakan *user name* dan *login* terlebih dahulu untuk melakukan transaksi dan menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh pengguna karena akan berguna saat perubahan *update* status.
7. Menampilkan alamat dan no telepon sebagai sarana komunikasi informasi yang dibutuhkan.
8. Metode pengembangan sistem pada *e-commerce* ini adalah dengan sistem *Object Oriented Programming*
9. Pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan PHP untuk *programing*-nya, *Macromedia Dreamweaver CS3* untuk desain *web*-nya, dan MySQL untuk *database*-

nya yaitu database server yang berjalan didalam media *online* sehingga database ini mudah di *manage* oleh penggunanya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah metode pengembangan perangkat lunak. Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall.* Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut:

1) System engineering (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2) Requirement analiysis

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3) Design

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requiremen analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4) Coding (implementasi)

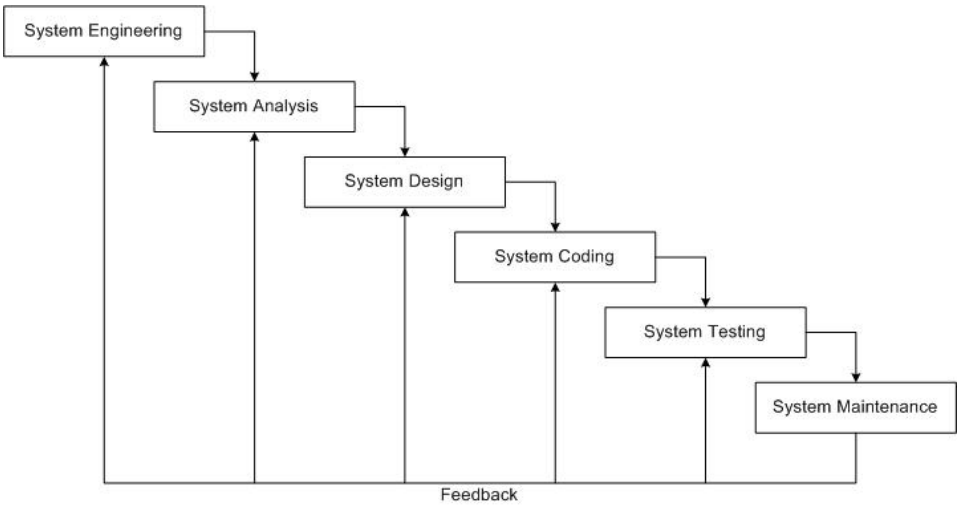
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5) Testing (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6) Maintenance (perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Skema *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Adapun pendahuluan memuat Latar Belakang, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan , Batasan Masalah, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang Profil tempat Kerja Praktek dan landasan teori yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce*.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang kegiatan kerja praktek dan membangun aplikasi *e-commerce* House of Shasmira.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dan saran.