BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi sudah sangatlah pesat dan semakin lama, perkembangan teknologi semakin berperan terhadap kebutuhan manusia hampir di segala bidang kehidupan. Sebagai contoh adalah perusahaan yang pada saat ini makin dituntut untuk memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin maju ini sebagai jalan untuk tetap bertahan dalam persaingan yang semakin keras. Salah satunya adalah jaringan internet yang telah merambah ke seluruh dunia. Perkembangan komputer khususnya di bidang pembuatan *website* sangatlah pesat. Pada awalnya *website* adalah sebuah ruang informasi dalam internet.. Perdagangan di atas teknologi internet atau *E-Commerce (Electronic Commerce)* memberikan peluang yang sangat besar bagi sebuah perusahan yang ingin memasarkan produknya secara global dan tidak hanya dalam satu wilayah tertentu saja.. Sehingga dapat memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

Fairies *Boutique* merupakan sebuah toko yang menjual baju, celana, tas, sandal, sepatu, dan *accessories* wanita. Toko ini memiliki pelanggan hingga ke luar kota bandung. Pelanggan disini bermacam-macam, ada yang menjual kembali barang yang di beli dari Fairies *Boutique* dan ada juga pelanggan yang berbelanja untuk keperluan pribadi (konsumtif atau digunakan sendiri). Bagi pelanggan-pelanggan

yang berada diluar kota Bandung maupun yang diluar pulau, ini menjadi permasalahan bagi mereka, karena seringkali para pelanggan ini kesulitan dalam hal pemesanan dan pembelian barang yang di inginkan karena jarak yang cukup jauh.

Dengan adanya *website e-commerce* ini, diharapkan bisa menjadi solusi kepada para pelanggan agar mendapatkan kemudahan dalam memilih dan memesan barang yang mereka inginkan tanpa harus datang langsung ke Fairies *Boutique* Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan konsumen informasi yang tepat mengenai *detail* produk yang ditawarkan oleh Fairies *Boutique*.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan segala proses transakasi tanpa harus datang langsung ke toko Fairies *Boutique.*
3. Bagaimana cara perusahaan membuat rekaptulasi penjualan barang Fairies *Boutique.*

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web dengan Studi Kasus di Fairies *Boutique*. Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi lengkap sebuah produk beserta detail nya.
2. Memudahkan konsumen khususnya yang berada di luar kota Bandung, dalam proses transaksi.
3. Mempermudah perusahaan dalam melakukan laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Sistem

Batasan masalah dalam pembangunan sistem ini sebagai berikut:

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari Fairies *Boutique*
2. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan disediakan layanan untuk pengunjung melihat detail dari produk yang

dijual di Fairies *Boutique* dengan menampilkan foto dari produk yang ditawarkan.

3. Pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan melakukan aktifasi sebelum melakukan transaksi. Setelah pembeli melakukan pemesanan, sistem akan mengkonfirmasi kembali kepada pembeli barang – barang apa saja yang dipesan oleh pembeli.
4. Sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pemesan melalui *email* dan meminta pemesan untuk membayar barang yang dibeli.
5. Penentuan biaya ongkos kirim sesuai dengan mau dikirim ke kota mana produk yang dibeli tersebut. Barang yang akan dikirim menggunakan kurir seperti JNE.
6. Metode pembayaran yang dapat ditangani, yaitu sebagai berikut:
    a. Transfer via bank
    b. Paypal
7. Setelah pembayaran produk yang dibeli beserta biaya ongkos kirim telah diterima oleh perusahaan, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pembeli melalui *email*.
8. Website yang dibangun akan didaftarkan pada salah satu *web host* sehingga dapat diimplementasikan secara *online*.
9. Terintegrasi ke beberapa jejaring social seperti facebook dan twitter. sebagai media promosi yang membantu perusahaan dalam penyebarluasan informasi baru yang ada.

10. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web hos*t dan mempunyai IP-Dedicated.
11. Metoda analisa dan perancangan yang dipakai adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD dan pembentukan basis data dengan menggunakan ERD.

1.4.2 Proses

Proses yang akan ditangani pada sistem ini, yaitu:

1. Pengolahan data pengguna (admin dan member / pembeli)
2. Pengolahan data produk dan layanan
3. Pengolahan data laporan transaksi pembelian
4. Pengolahan data komentar/testimonial

1.4.3 Perangkat Lunak

Untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

1. Windows XP sebagai sistem operasi.
2. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
3. Xamp sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
4. MySQL sebagai Basis data.
5. PHP sebagai Bahasa pemrograman dan CSS untuk optimalisasi tampilannya.

6. *Browser* seperti Internet Explorer 6, Mozilla Firefox atau Opera untuk mengakses aplikasi.

1.4.4 Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, adalah

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz
2. *Motherboard*, RAM 256 Mb
3. *Harddisk* minimal 40 GB
4. koneksi dengan *internet* (modem).

1.4.5 Pengguna

User yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah:

1. Staf Perusahaan sebagai admin
2. Member / *customer*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung

1.5.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Teknik pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall,* yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. Analisis

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

c. *Design*

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

d. *Coding*

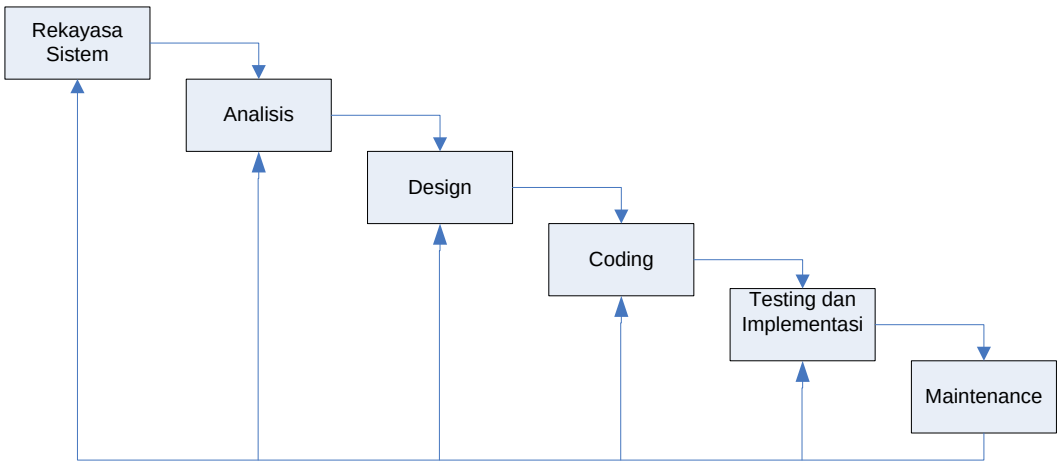
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing dan Implementasi*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. *Maintenance*

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



Gambar 1.1 Metodologi Pendekatan *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan penulisan laporan penelitian ini maka penulis menyusunnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, indentifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya sistem informasi, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai profil dan sejarah perusahaan / tempat penelitian serta membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Fairies *Boutique* menggunakan.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi analisis masalah yang dihadapi dalam membuat aplikasi *e-commerce* pada Fairies *Boutique* sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang perancangan dalam pembuatan sistem dan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.