BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Kerudung Evi Collection adalah toko kerudung yang berada di Jl. Rancadarah RT. 01 RW. 07 Desa Nanjungmekar Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung Kode Pos 40394. Toko Kerudung Evi collection adalah toko yang menjual berbagai macam kerudung berdasarkan jenis, model dan ukuran kerudung.

Selama ini Toko Kerudung Evi collection hanya menjual kerudung dengan sarana rumah sebagai tempat untuk menjual kerudung-kerudungnya. Adapun pemesanan dilakukan dengan cara melalui telpon, dan untuk pemesanan 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.

Perkembangan sistem informasi begitu pesat yang mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang dirasakan dibidang informasi adalah teknologi *internet*. Pada saat ini lewat *internet* informasi dapat disediakan untuk masyarakat di seluruh dunia secara bebas dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk menyampaikan informasi tersebut ke seluruh dunia dengan *internet* dikenal suatu media untuk meletakkan

informasi tersebut secara *online* yaitu *web*. Selain sebagai sarana penyaji informasi, *web* juga biasa digunakan oleh masyarakat sebagai media untuk melakukan berbagai aktifitas seperti media promosi, media bertransaksi, media komunikasi, dan lain sebagainya.

Web atau www (*Word Wide Web*) adalah sebuah metode yang berjalan di dunia *internet* yang akhir-akhir ini berkembang cepat. Dengan adanya media ini, seseorang dapat menciptakan puluhan bahkan ratusan aplikasi yang berjalan di bawah *web* (*underweb*). Informasi yang tersedia didalam *web* biasa disebut dengan informasi secara *online*, yaitu menyampaikan informasi atau transaksi yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan fasilitas *web* pada sebuah jaringan internet. Dari berbagai masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses transaksi selalu berkembang mengikuti teknologi dan kebutuhan masyarakat, maka dalam sebuah penjualan produk di Toko Kerudung Evi Collection perlu dibuat aplikasi yang dapat mendukung yaitu Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Kerudung Berbasis *Website*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah dari latar belakang maka dapat disimpulkan permasalahannya adalah bagaimana untuk membangun aplikasi *e-commerce* penjualan kerudung berbasis *website* di Toko Kerudung Evi Collection.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini berdasarkan masalah yang diteliti adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* penjualan kerudung berbasis *website* di Toko Kerudung Evi Collection.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam membangun aplikasi *e-commerce* penjualan kerudung berbasis *website* di Toko Kerudung Evi Collection ini adalah :

1. Untuk penyebaran informasi dan promosi produk Toko Kerudung Evi Collection yang lebih mudah, cepat dan *up to date*.
2. Untuk mempermudah konsumen dalam membeli produk yang ditawarkan Toko Kerudung Evi Collection.
3. Untuk mempermudah proses transaksi baik secara *online* maupun secara *offline*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menanggulangi masalah ini penulis membatasi permasalahan penting yang ada di Toko Kerudung Evi Collection sebagai berikut :

1. Data Produk
    a. Produk yang ditawarkan berupa barang yaitu kerudung yang mempunyai kategori kerudung yang ditampilkan pada bagian depan *web* sebagai informasi *stok*, beserta detail produk berupa motif dan warna.
    b. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar dari tiap-tiap tipe kerudung dan gambar produk dapat di *zoom* dan terdapat multi gambar untuk sebuah produk.
    c. *Rating* produk diberikan dari hasil pembelian barang oleh konsumen sehingga lebih memudahkan dalam memilih produk yang ada untuk mengetahui *Most View Product* atau barang yang paling banyak

dilihat.

d. Diskon diberikan apabila konsumen memesan dengan jumlah tertentu terhadap produk yang akan dibeli dan berlaku untuk barang terbaru atau pada saat-saat tertentu seperti hari-hari besar.

e. 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.

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

2. Manajemen Pemesanan.

a. Aplikasi ini akan menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan kategori kerudung, warna dan motif sesuai yang dipilih.

b. Status pesanan akan *diupdate* pada saat konsumen melakukan pemesanan kemudian di konfirmasi otomatis oleh pihak Toko Kerudung Evi Collection melalui *e-mail* yang berisi daftar barang yang dipesan, jumlah harga dan juga nomor transaksi sebagai bukti pembayaran.

c. Admin dapat mengubah status barang yang tersedia.

d. Pembatalan pemesanan hanya dapat dilakukan sebelum konsumen melakukan konfirmasi pembayaran, barang yang telah dibeli tidak dapat dibatalkan.

e. *Update* pesanan bisa dilakukan hanya untuk jumlah kerudung yang akan dibeli di form keranjang belanja.

3. *Website e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection ini mempunyai dua metode pembayaran yaitu secara *offline* dengan cara melalui transfer rekening bank, tunai dan secara *online* yaitu melalui *paypal*.
4. Manajemen Shiping dalam melakukan pengiriman barang, Toko Kerudung Evi Collection menggunakan jasa pengiriman melalui JNE. Ongkos kirim sepenuhnya ditanggung pemesan.
5. Toko Kerudung Evi Collection mempunyai Laporan Penjualan berdasarkan periodik waktu tertentu dan akan ditampilkan dalam history transaksi yang bisa dilihat di halaman admin.
6. Terdapat fasilitas backup atau restore database untuk mengatasi permasalahan data yang hilang atau rusak dan menghindari segala kemungkinan buruk lainnya, IP-Dedicatied juga menggunakan Secure Socket Layer (SSL).
7. *Retur* barang bisa dilakukan apabila barang yang diterima tidak sesuai pesanan.
8. 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.

9. Menampilkan alamat, no telepon / fax dan *instant messaging* sebagai sarana komunikasi informasi yang dibutuhkan.
10. Halaman admin mempunyai intregrasi dengan situs jejaring sosial Facebook sebagai sarana promosi.

Pembuatan aplikasi *web* ini menggunakan PHP untuk *programing*-nya, *Macromedia Dreamweaver MX* 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 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara

langsung dengan karyawan yang bertugas agar mendapat data yang terperinci.

b. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung berkaitan dengan data-data yang ada di Toko Kerudung Evi Collection.

2. Tahap pembuatan 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 requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi

rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4) *Coding (implementasi)*

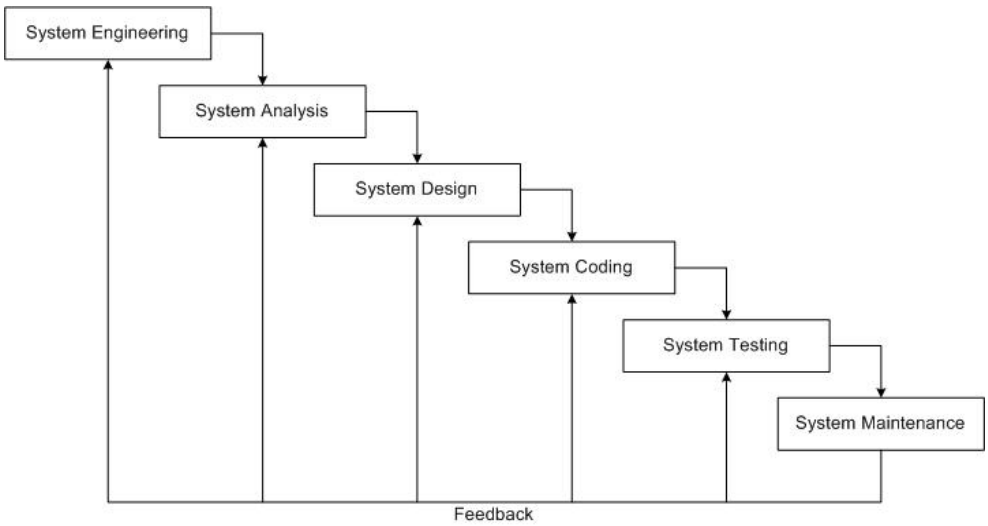
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

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

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai analisis masalah dari rancangan pembuatan perangkat lunak. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, Perancangan Data, Perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan modul program, spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, uji coba program dan analisis terhadap hasil uji coba program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.