BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wardah Shop merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan kosmetik dan alat kecantikan merk Wardah. Berbagai produk kosmetik dan alat kecantikan dijual secara eceran maupun grosir. Mekanisme penjualan yang terjadi di toko tersebut konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Wardah Shop. Mekanisme penjualan saat ini tidak mengalami kendala, tetapi dengan semakin banyaknya produk kecantikan dan kosmetik menjadikan persaingan tersendiri bagi produk yang dijual. Selain mengembangkan wilayah cakupan usaha dan memperketat persaingan antar produk perlu adanya inovasi dalam menyajikan informasi produk Wardah. Karena berpengaruh terhadap daya tarik konsumen untuk memilih produk kecantikan / kosmetik yang sesuai dengan kriteria konsumen.

Kendala yang dihadapi Wardah Shop ini adalah mengenai pemasaran produk yang kurang menyeluruh. Pada saat ini Wardah Shop sedang mengembangkan wilayah pemasaran untuk meningkatkan jumlah konsumen, sehingga dapat mendukung perkembangan umumnya untuk Wardah Shop khususnya perusahaan pembuat kosmetik dan alat kecantikan merk Wardah. Kendala lain sering tidak terpenuhinya permintaan konsumen karena stok produk

yang terbatas serta tidak adanya pengelolaan barang yang terkomputerisasi sehingga menyulitkan dalam menghitung stok barang yang ada di Wardah Shop.

Media untuk penyampaian informasi produk selama ini menggunakan leafleat , pamflet, brosur maupun pemasangan reklame yang memerlukan biaya tidak sedikit dinilai kurang efektik dan tidak tepat sasaran. Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi, belum adanya web yang menjual produk Wardah secara online pihak Wardah Shop mengharapkan suatu solusi yang dapat mendukung dan memajukan penjualan produk Wardah secara global, selain memberikan informasi yang lengkap juga memudahkan dalam proses penjualan dan pemasaran.

Berdasarkan permasalah diatas, maka perlu dibangun aplikasi *e-commerce* pada Wardah Shop adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran secara maksimal. Tidak terlepas akan berpengaruh terhadap daerah pemasaran yang semakin luas yang berpengaruh pada keuntungan yang semakin besar dan prospek usaha yang semakin menjanjikan. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini, konsumen dapat dengan mudah mendapatkan informasi seputar produk Wardah dimana saja kapan saja dengan menggunakan akses *intrenet*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Wardah Shop, adapun permasalahan yang dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Diperlukan inovasi baru untuk menyajikan informasi barang yang diperjualbelikan.
2. Tidak terpenuhinya permintaan konsumen karena stok barang yang terbatas serta tidak adanya pengelolaan barang yang terkomputerisasi.
3. Media untuk penyampaian informasi produk selama ini memerlukan biaya tidak sedikit dinilai kurang efektik dan tidak tepat sasaran.
4. Bagaimana membangun sistem untuk membantu Wardah Shop mempertahankan diantara ketatnya persaingan antar produk kosmetik dan alat kecantikan.
5. Bagaimana membangun sistem yang dapat menyediakan informasi bagi konsumen yang murah dan efektif.

Melihat permasalahan tersebut diatas, maka dapat dirumuskan perumusan masalah adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada Wardah Shop berbasis web.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Wardah Shop.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya inovasi baru untuk menyajikan informasi barang yang diperjualbelikan.
2. Memenuhi permintaan konsumen serta pengelolaan barang yang terkomputerisasi.
3. Media penyampaian informasi produk yang efektif tepat sasaran serta efisien, memerlukan biaya yang relative murah.
4. Membangun sistem untuk membantu Wardah Shop mempertahankan diantara ketatnya persaingan antar produk kosmetik dan alat kecantikan.
5. Membangun sistem yang dapat menyediakan informasi bagi konsumen yang murah dan efektif.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Manajemen Barang .
2. Metode Pembayaran yang dapat digunakan *transfer* ke rekening bank, penggunaan Paypal dan Cash On Delivery (COD).
3. Pengiriman dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang sesuai dengan prosedur pengiriman barang meliputi fasilitas *tracking*.
4. Pembutan Laporan (Reporting) .
5. Pemanfaatan media jejaring sosial seperti Facebbok, Twitter, dll untuk media promosi.
6. Keamanan website menggunakan IP-Dedicated untuk situs e-commerce ini, dan menggunakan SSL (Secure Socket Layer).
7. Komunikasi yang dapat dilakukan antara sistem website dan user melalui e-mail.
8. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan Flowmap dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
9. Data yang diolah
    a. Data Barang, Data Detail Barang,
    b. Data pemesanan
    c. Data pengiriman
    d. Data pembayaran

e. Data retur barang / komplain.

f. Data rekening

10. Software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :

a. MySQL versi 5 digunakan sebagai *Database Management System.*

b. PHP sebagai bahasa pemrograman .

c. Macromedia Dreamweaver sebagai editor bahasa pemrograman.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan antara lain :

1. Metode pengumpulan data

   a. Studi Pustaka

   Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

   b. Wawancara (*interview*)

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

   c. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

2. Metode pengembang perangkat lunak

   Setelah melakukan proses pengumpulan data sehingga kebutuhan sistem dapat diketahui, maka dilakukan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Software Requirements Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

b. *Design* / Perancangan

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 tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

c. Implementation / Coding

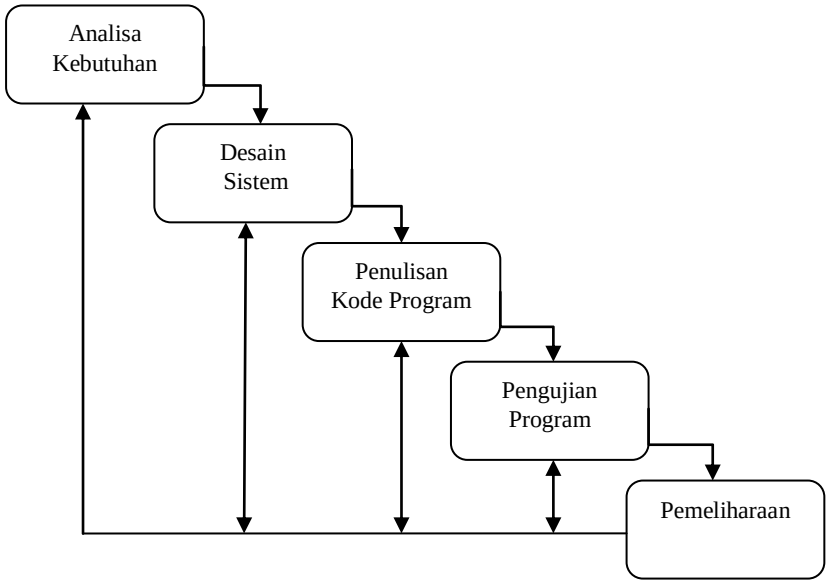
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

d. Testing / Verification / Installation

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.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1.1 model *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ ruang lingkup kajian, 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 berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelaskan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, selain analisis sistem bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut. *Tools* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibuthkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangakat lunak ini.