# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Qonita Fashion merupakan nama suatu toko yang beralamat di Jl. Lapang tembak Selatan No. 15 B Cimahi Bandung. Qonita Fashion sendiri berdiri pada tahun 2008 yang sampai saat ini menjadi supplier galeri muslimah terutama di kota Bandung. Toko ini meyediakan beberapa produk seperti baju muslimah, kerudung lukis, dan aneka aksesoris. Untuk meningkatkan perkembangan produksi toko tersebut, maka dibutuhkanlah suatu usaha dengan mengevaluasi segala kekurangan dan mengadakan langkah-langkah perbaikan agar dapat menjaga kelangsungan toko tersebut. Dalam menjalani kegiatannya tentu banyak masalah yang muncul seperti cara memperluas informasi produk toko, sulitnya mengatur pengolahan data barang, proses transaksi yang lama, serta lambatnya pembuatan laporan.

Hal ini dikarenakan proses pengolahan data barang dan pembuatan laporan masih menggunakan metode lama yang masih manual. Permasalahan muncul ketika data barang dan laporan akan diolah kembali. Dengan metode manual, pengolahan data akan memakan waktu yang cukup lama.

Selama ini proses transaksi pun masih menggunakan metode lama yakni dengan pemesanan barang dilakukan oleh *costumer* di toko yang besangkutan via telepon atau datang secara langsung ke toko tersebut. Permasalahan juga muncul pada informasi mengenai stok barang yang masih ada.

Perkembangan sistem informasi yang begitu pesat dapat mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang dirasakan dibidang informasi adalah teknologi *internet*. Pada saat ini *internet* bukan merupakan hal yang baru lagi bahkan sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan menjadi suatu hal yang berguna dan penting bagi masyarakat. Hal ini disebabkan bahwa di *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, maka dikenal suatu media untuk meletakan informasi tersebut secara *on-line* 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.

Dalam era informasi ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan suatu bagian dari commerce dengan mengeksploitasi media eletronik. Meledaknya penggunaan intenet dan teknologi world wide web menyebabkan munculnya teknologi e-commerce yang berbasis web. Namun toko Qonita Fashion sendiri belum mempunyai website. Oleh karena itu perlu dibangun website *e-commerce* yang dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah pada toko Qonita Fashion.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dapat di definisikan sebagai berikut :

1. Membangun sarana pemasaran yang baik sehingga dapat menghemat waktu dan biaya pemasaran.
2. Membangun sistem pesanan yang baik dan murah serta mengimplementasikan alat transaksi yang bersifat global.
3. Mempermudah pengelolaan data barang, data transaksi serta proses pembuatan laporan.

**1.3 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun *website E-commerce* pada Qonita Fashion.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana pemasaran yang baik sehingga dapat menghemat waktu, biaya pemasaran dan cakupan area yang lebih luas.
2. Membangun sistem pesanan yang baik dengan harga barang yang relatif murah serta mengimplementasikan alat transaksi yang bersifat global tanpa ada batasan tempat dan waktu.
3. Membangun sistem pengelolaan data barang yang mudah dan cepat.
4. Mempermudah proses pembuatan laporan.

**1.4 Batasan Masalah**

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang akan diolah pada sistem ini yaitu :
   a. Pengolahan data pengguna (administrator, pengunjung, dan pelanggan).
   b. Pengolahan data barang.

c. Pengolahan data pesanan.

d. Pengolahan data retur.

e. Pengolahan data laporan pemesanan dan retur.

2. Proses yang akan ditangani oleh sistem ini antara lain :

   a. Proses Login.

   b. Proses pendaftaran.

   c. Proses transaksi (pemesanan, pembayaran, konfirmasi, pengiriman).

   d. Proses pengelolaan stok barang.

   e. Proses pengelolaan pengembalian (*return*) barang.

3. Situs *e-commerce* ini hanya melayani pembelian baju muslimah, aneka kerudung, dan aksesoris lainnya.

4. Barang yang akan dijual dikelompokan berdasarkan kategori barang.

5. Sistem akan menampilkan gambar dari setiap barang dan dapat di Zoom atau Multi gambar.

6. Metode pembayaran dapat dilakukan dengan dua cara, antara lain :

   a) *Offline* : pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar bank atau ATM (Anjungan Tunai Mandiri)

   b) *Online* : pembayaran dapat dilakukan melalui *paypal.*

7. Sistem ini memberikan pilihan untuk distribusi atau pengiriman barang di luar dan di dalam kota Bandung melalui jasa pengiriman JNE, serta memiliki fasilitas tracking (penulusuran pengiriman) sehingga pemesan dapat mengetahui posisi barang pesanannya.

8. Sistem akan terintegrasi dengan situs *social network* facebook, dan twitter sebagai sarana promosi.
9. Sistem akan memberikan informasi pemesanan ke email pemesan.
10. Sistem ini juga memberikan layanan *testimony* kepada para pelanggan sehingga bisa saling berbagi cerita antara pelanggan.
11. Sistem keamanan website yang akan di bangun menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sehingga keamanan data bisa terjamin. SSL sendiri adalah protokol yang digunakan untuk *browsing web* secara aman yang bertindak mengamankan komunikasi antara *client* dan *server*.
12. Metode analisis perangkat lunak yang digunakan adalah metode analisis terstruktur dengan menggunakan *tools : Flow of Map*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data flow diagram* (DFD).
13. Perancangan dan pembangunan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Toko Qonita Fashion.

**1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun website ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Studi pustaka

   Teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi dengan bersumber pada buku-buku serta bacaan lain yang dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

b. Observasi

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

c. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal yang berkaitan dengan topik yang diambil.

### 1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan model *Waterfall* sebagai model pembangunan perangkat lunaknya yang meliputi:

a. *Requirements Analysis and Definition* (Analisis dan Definisi Kebutuhan)

   Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan termasuk kegunaan dan batasannya. Sistem yang akan dikembangkan ditangkap dalam fase ini. Kebutuhan sistem akan disimpulkan syaratnya. Untuk selanjutnya data-data yang telah terkumpul dianalisis dan dipelajari validitasnya terhadap kebutuhan sistem.

b. *System and Software Design* (Desain Sistem dan Perangkat Lunak)

Memberikan gambaran bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun untuk mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan Pengujian Sistem)

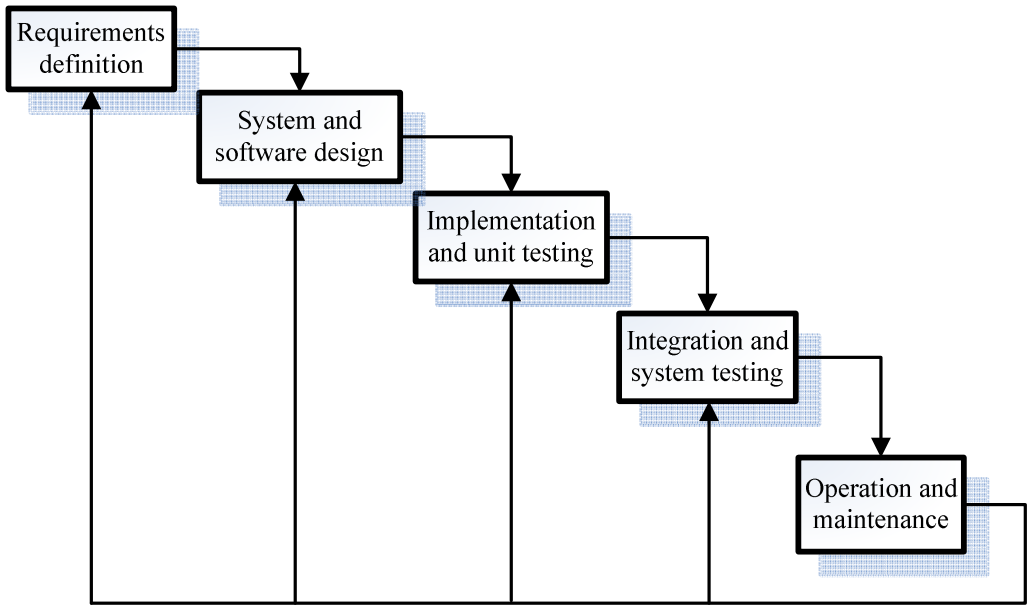
Tahap meletakkan sistem supaya siap dioperasikan. Pembuatan perangkat lunak akan dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun. Implementasi dimaksudkan untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan. Tindak lanjut dari implementasi adalah pengujian sistem terhadap data yang sesungguhnya dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan bersama-sama dengan *user*.

d. *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Tahap penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah perangkat lunak telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian yang akan dilakukan adalah pengujian *alpha* dan pengujian *betha*.

e. *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Tahap akhir dimana perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.




**Gambar I.1 *Waterfall Method* (Sommerville, 2006)**

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, *job description*. Sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun website e-commerce pada Qonita Fashion.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis masalah dan kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Bab ini akan memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti dan dianalisis. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan mencakup pemodelan sistem yang dibuat yakni *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Selain itu, terdapat juga perancangan antarmuka, perancangan pesan, juga perancangan prosedural untuk perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem yang dilakukan seperti kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka serta pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan proses sistem pembangunan perangkat lunak dan saran mengenai perangkat lunak yang dibangun sebagai bahan pertimbangan Toko Qonita Fashion untuk pengembangan sistem selanjutnya.