BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

My Joy Ride *Shop* merupakan toko yang berdiri sejak tahun 2010 dan hingga kini sudah memiliki berbagai jenis barang seperti baju dan jaket. Sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini yaitu pembeli harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, sehingga hal tersebut dapat menyulitkan pembeli yang berada jauh di luar kota Bandung.

My Joy Ride *Shop* pada saat ini sedang mengalami perkembangan, namun dilihat dari proses penjualannya masih kurang efektif dikarenakan penjualan yang ada hanya secara konvensional yaitu hanya menjual di toko saja, agar penjualan lebih efektif diperlukan suatu media yang dapat menjangkau area yang lebih besar yaitu dengan melalui media internet. Dalam proses pemasarannya toko tersebut masih belum optimal, karena pemasarannya masih dalam ruang lingkup yang kecil dan terbatas pada relasi dan rekanan, karena hal tersebut My Joy Ride *Shop* ingin memperluas pemasaran hingga luar kota Bandung. Media promosi yang dilakukan My Joy Ride *Shop* masih menggunakan katalog yang dibagikan kepada pembeli. Hal ini membutuhkan biaya operasional yang cukup besar dan tidak semua orang mendapatkan katalog tersebut. Maka diperlukan alternatif lain untuk mengoptimalkan proses penjualan dan pemasaran di My Joy Ride *Shop*.

Selain transaksi dan promosi My Joy Ride *Shop* juga masih mengalami kesulitan dalam pengelolaan data barang, karena My Joy Ride *Shop* masih melakukan transaksi secara manual dan belum terkomputerisasi sehingga mempengaruhi efektifitas dalam pengelolaan data barang.

My Joy Ride *Shop* mencoba menerapkan inovasi penjualan barang dengan memanfaatkan teknologi *e-commerce* yaitu kegiatan bisnis secara *online* yang dapat menghubungkan toko, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronis dan pertukaran barang, servis, dan informasi secara elektronis. Dalam prakteknya *e-commerce* menjual barang kepada pembeli secara online, tapi faktanya jenis bisnis apapun yang dilakukan secara elektronik dapat dikatakan *e-commerce.*

Dibangunnya aplikasi *e-commerce* di My Joy Ride *Shop* diharapkan mampu membantu dalam berinteraksi dengan konsumen yang dapat diakses pada jaringan internet setiap saat dan dimana saja tanpa harus datang langsung ke My Joy Ride *Shop* dan dapat mempermudah My Joy Ride *Shop* dalam mempromosikan barang secara luas dan cepat dari sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di My Joy Ride *Shop*.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah pembangunan aplikasi *e-commerce* di My Joy Ride *Shop*.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pemilik toko dalam melakukan promosi barang.
2. Memudahkan pemilik toko dalam pengelolaan data barang, pemesanan barang, penjualan barang, dan pengelolaan laporan baik laporan penjualan maupun laporan pemesanan.
3. Memudahkan pembeli untuk mengetahui barang apa saja yang ditawarkan oleh My Joy Ride *Shop*.
4. Memudahkan pembeli membeli barang My Joy Ride *Shop* tanpa harus datang ke tokonya langsung.

1.4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan *e-commerce* di My Joy Ride *Shop* di buat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah diantaranya data pengelola, data member, data barang, data pemesanan dan data rekapitulasi sedangkan data penjualan dapat dicetak setiap bulannya.

2. Barang yang ditawarkan adalah barang yang *ready stock*.

3. Dalam membangun aplikasi *e-commerce* di My Joy Ride *Shop* metode pembangunannya hanya meliputi tahapan rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, pengkodean dan pengujian.

4. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu:

    a. Pengelolaan data barang.
    b. Pengelolaan data pemesanan barang.
    c. Pengelolaan data penjualan barang.
    d. Pengelolaan data *member*.
    e. Pengelolaan data pengelola.

5. Pengguna aplikasi ini yaitu:

    a. Pengelola.
    b. Pengunjung yang terdiri dari:
        1. *Member* yang telah terdaftar dapat memesan dan melakukan transaksi pembayaran.
        2. Non *member* yang hanya dapat melihat informasi barang yang ditawarkan. Untuk melakukan pemesanan dan transaksi harus daftar menjadi *member* terlebih dahulu.

6. Manajemen pembayaran yang ditangani yaitu:

    a. Pembayaran *Offline*
    b. Pembayaran *Online*

c. Pembayaran *CoD (Cash on Delivery)* jika pemesan masih berada di area kota Bandung.

7. Informasi mengenai My Joy Ride *Shop*, barang, panduan pemesanan / pembelian, panduan transaksi / pembayaran, informasi jasa pengiriman, panduan pengembalian barang, pengiriman barang dengan menggunakan jasa pengiriman JNE.

8. Sebagai media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti facebook dan twitter.

9. Fasilitas pengelolaan Retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli ataupun barang rusak karena cacat produksi, pengembalian barang dapat dilakukan dalam jangka waktu 3 hari setelah barang diterima.

10. Mendukung SEO (*Search Engine Optimization*) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

11. *Smart Recommendation System*

    Dimana sistem akan merekomendasikan barang lainnya agar pembeli dapat memilih barang lain yang direkomendasikan oleh sistem. Dengan menggunakan metode *collaborative filtering*.

12. Keamanan

    1. Menggunakan *IP-Dedicated* untuk keamanan data pembeli.

2. Menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*) untuk menjamin keamanan data dan keamanan yang mendukung protokol https. Dengan membuat koneksi yang ter-enkripsi antara server atau situs dengan pengunjung.
3. Menggunakan *username* dan *password* oleh *member* yang sudah terdaftar untuk *autentifikasi* pengguna dan *password* yang udah ter-enkripsi.

13. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan,*email* yang telah didaftarkan, *Yahoo Messenger*, situs jejaring social *Facebook* dan *twitter*, dan telepon sebagai sarana *customer support*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Metodologi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metodologi deskriptif. Terdapat dua metode dalam penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, dokumen, dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang masalah yang diteliti dan berguna untuk memperoleh

data primer sebagai landasan teoritis untuk menunjang pembuatan aplikasi *e-commerce* di My Joy Ride *Shop*.

b. *Interview* (wawancara)

Metode pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data dengan pemilik My Joy Ride *Shop* yaitu Bapak Jantika Effendi.

c. *Observasi* (pengamatan)

Metode pengumpulan data dengan cara datang secara langsung untuk melakukan penelitian di My Joy Ride *Shop* yang berlokasi di Jalan Cigiringsing No.11 Bandung.

2. Metode pembangunan aplikasi

Metode perancangan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan pendekatan berorientasi data atau terstruktur yaitu model *waterfall*, yang meliputi proses dibawah ini: [4]

a. System/Information Enginnering

Tahapan dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan berupa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak tersebut. Dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, melakukan wawancara dengan pemilik My Joy Ride *Shop*, melakukan observasi secara langsung ke tempat penelitian.

b. *Analysis*

Tahap dimana proses pengumpulan kebutuhan diintensfikan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Dengan cara menganalisis data yang sudah terkumpul dan mengelompokkannya berdasarkan variabel dan jenis responden.

c. *Design*

Tahap dimana proses menerjemahkan syarat atau kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Dengan cara merancang *database* hingga perancangan antarmuka.

d. *Coding*

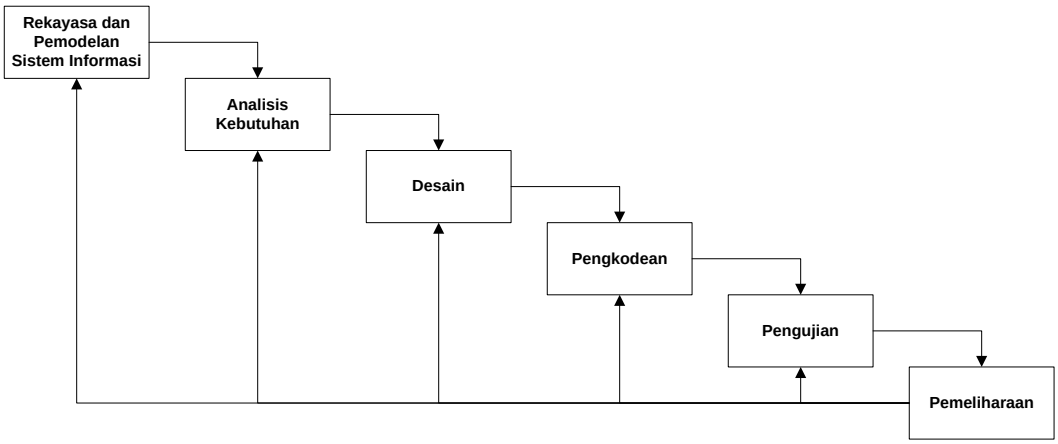
Tahap dimana desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang dapat dibaca. Dengan cara menerjemahkannya dengan menggunakan bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprossesor*).

e. Testing

Tahap dimana pengujian program dilakukan setelah kode dibuat. Dalam aplikasi ini perangkat lunak akan diuji dengan menggunakan metode *Black-Box.*

f. Maintenance

Tahap terakhir berupa perawatan, perubahan atau penambahan. Pada tahapan ini tidak dilakukan karena dalam pembangunan aplikasi ini hanya dilakukan hingga tahap *testing* saja.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*. [4]

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang berkaitan dengan topik masalah yang di teliti di My Joy Ride *Shop*. Teori tersebut diantaranya adalah data, sistem, informasi, sistem informasi, komponen sistem informasi, *e-commerce*, sistem basis data, flowmap, ERD, diagram konteks, DFD, kamus data, *web server*, HTML, PHP, MySQL, PayPal, SSL, CSS.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai perancangan riwayat dan sistem yang sedang berjalan pada My Joy Ride *Shop*. Analisis sistem yang sedang berjalan terdiri dari cara kerja yang sedang berjalan, analisis masalah, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan modul program, spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, uji coba program dan analisis terhadap hasil uji coba program. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black-Box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dan pengembangan untuk penelitian lebih lanjut.