# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Hallyucorner Shop merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan produk *fashion* khususnya *fashion* yang bertemakan *Korea*. Hallyucorner Shop terletak di Jalan Raya Naripan no.68 Bemall Lt 1 G12 Bandung. Awalnya Hallyucorner ini didirikan dengan alasan saat ini masuknya kebudayaan korea di indonesia atau yang dikenal sebagai "korean wave" atau disebut dalam bahasa Koreannya "Hallyucorner" ini yang sedang menjamur.

Sistem penjualan yang digunakan di hallyucorner Shop saat ini masih memakai sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli suatu produk.Konsumen harus mencari lokasi toko untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan. Bagi konsumen yang berada di luar kota tentunya hal ini cukup merepotkan karena membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar untuk berbelanja langsung ke Hallyucorner. Bagi pihak toko juga kurang menguntungkan, karena hanya dapat menjangkau konsumen di dalam kota saja dan mengandalkan konsumen dari para pecinta kebudayaan Korea.

Media promosi yang digunakan oleh Hallyucorner Shop hanya melalui penyebaran brosur,dan juga cerita antar teman pencinta korea saja, sehingga penyampaian informasi kepada konsumen kurang efektif dan kurang optimal.

Dalam pencatatan data transaksi penjualan, Hallyucorner masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan.

Pemanfaatan *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk *fashion* akan memberikan dampak positif, baik bagi perusahaan maupun bagi konsumen. Bagi perusahaan, *e-commerce* bermanfaat untuk mempermudah pengolahan berbagai macam data termasuk dalam pengolahan stok produk, pengolahan transaksi, pembuatan laporan serta memudahkan dalam promosi produk, sedangkan bagi konsumen dapat menghemat waktu dan biaya karena konsumen dapat melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi letak geografis, serta memudahkan dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada inilah yang menjadi latar belakang “Pembangunan Aplikasi E-Commerce di Hallyucorner Shop”.

## I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan yang digunakan di hallyucorner Shop saat ini masih memakai sistem konvensional, yaitu konsumen harus membeli produk langsung datang ke toko hallyucorner Shop.
2. Media promosi yang ada saat ini kurang efektif dan efisien, karena membutuhkan biaya yang cukup besar dan hanya menjangkau konsumen di dalam kota saja dan mengandalkan jaringan komunitas pecinta korea.

3. Pengolahan data transaksi masih manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan.

## I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah Membangun Aplikasi *e-commerce* penjualan produk *fashion* di Hallyucorner Shop. Adapun tujuan dari pembangunan Aplikasi *e-commerce* penjualan produk *fashion* di Hallyucorner Shop adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Hallyucorner Shop.
2. Membantu Hallyucorner Shop dalam mempromosikan dan menjual produk kepada konsumen. Dan menghemat biaya promosi yang dilakukan secara konvensional.
3. Memberikan kemudahan dalam pengolahan data transaksi serta pembuatan laporan.

## I.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji sangat luas maka diperlukan suatu batasan masalah agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Jenis E-Commerce yang sedang dibangun adalah *Business to Costumer* (B2C)

2. Pembangunan website dibuat berdasarkan permintaan dari pemilik Hallyucorner Shop.
3. Data yang diolah adalah sebagai berikut :
    a. Data produk
    b. Data detail produk
    c. Data kategori
    d. Data ukuran
    e. Data Merk
    f. Data ongkos kirim
    g. dan Data Bank
    h. Data Gambar
    i. Data Provinsi
    j. Data Kota
4. Untuk proses yang terdapat dalam sistem *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :
    a. Proses pemesanan produk
    b. Proses pembayaran
    c. Proses pengolahan data (tambah, edit, hapus, dan cari)
    d. Pengelolaan laporan
    e. Pengelolaan *backup*, dan *restore database*
    f. Pengelolaan retur
    g. Pengelolaan stok produk

5. Untuk keluaran dari sistem *e-commerce* ini sistem dapat menampilkan beberapa hal sebagai berikut :
    a. Produk terbaru
    b. Produk diskon
    c. Pencarian produk
    d. Produk yang paling banyak dilihat
    e. Fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, *history* pemesanan, informasi status pemesanan melalui email ke pemesan.
6. Proses pengolahan data transaksi hanya dapat dilakukan oleh *admin*, sedangkan pengunjung dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi atau terdaftar sebagai *member*
7. Pemilihan jasa pengiriman menggunakan JNE dan TIKI.
8. Sistem menyediakan layanan untuk konsumen diantaranya :
    *a.* Menggunakan Yahoo Messenger untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*
    b. Menggunakan *email* pada saat pendaftaran.
9. IP yang dipakai *IP Dedicated*. *IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *IP dedicated* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang Menggunakan SSL-*enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet.
10. Pengguna yang akan menggunakan website ini adalah :
    a. Pemilik Toko sebagai SuperAdmin
    b. Petugas Toko sebagai Admin

c. Member

d. Pengunjung

11. Analisis Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi Microsoft Windows XP Professional atau Windows diatas XP seperti Windows Vista dan Windows7, bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dengan *tools*nya Macromedia Dreamweaver MX, *Web Server* Apache versi 6.2 serta menggunakan *database*nya yaitu MySQLversi 5.0.

12. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan metode terstruktur, dimana *tools* yang digunakan untuk memodelkan aliran data adalah DFD (*Data Flow Diagram*), diagram untuk memodelkan relasi antar data adalah diagram E-R, dan untuk menggambarkan prosedur yang sedang berjalan adalah dengan menggunakan *flowmap.*

## I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### I.5.1. Tahap Pengumpulan Data

**1. Studi Lapangan *(Field Research)***

Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Hallyucorner Shop untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan aplikasi *E-Commerce* yang akan dibangun, meliputi :

**a. Observasi *(Observation Research)***

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Hallyucorner Shop.

**b. Wawancara *(Interview)***

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik Hallyucorner Shop yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

**2. Studi Literatur *(Library Research)***

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

### I.5.2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, menggunakan model *waterfall* yang mengacu pada aturan Sommerville. Fase-fase dalam *Waterfall* Model menurut referensi Sommerville diantaranya adalah *Requirements analysis and Definition*, *System and software design*, *Implementation and unit testing*, *Integration and system testing dan Operation and maintenance*.

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem

Tahap ini, mencakup pengumpulan kebutuhan pada tingkat strategi dan areanya, pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain yaitu perangkat lunak, manusia, dan *database.*

2. Analisis

Tahap ini, merupakan proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program

yang dibangun, perekayasa perangkat lunak (analis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

3. Desain

Tahap ini, melakukan desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; stuktur data, arsitektur perangakat lunak, representasi *interface*, dan detail.

4. Generasi Kode

Tahap ini, setelah tahap desain maka program diterjemah kan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

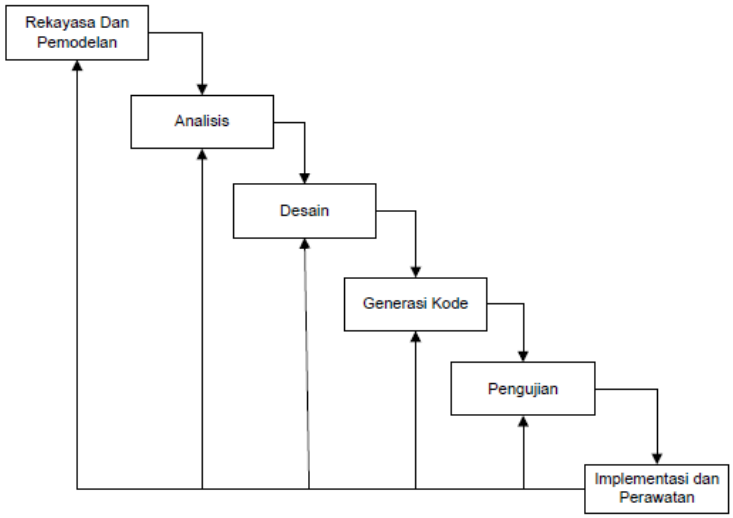
5. Pengujian

Tahap ini, apabila sekali kode dibuat maka pengujian program dimulai. 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. Pemeliharaan

Tahap ini, merupakan proses pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi. Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi dari kesalahan - kesalahan yang ditemukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya.

Adapun gambar dari waterfall menurut referensi Sommerville ditunjukkan pada gambar 1.1 di bawah ini :




**Gambar I.1 Metode Waterfall**

## I.6 Sistematika Penulisan

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

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. 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 berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu: analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, dan perancangan antar muka program *(interface.)*

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: Menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian aplikasi yang dikerjakan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti hasil penelitian.