BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Trackball merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak dibidang industri pakaian. Toko Trackball terletak di Jl. Dalem Kaum No.54 Plaza Parahyangan lantai 2 Box R2.8. Awalnya Perusahaan ini hanya merupakan *home industry* yang hanya memproduksi pakaian pesanan dari *brand* lain tetapi seiring dengan perkembangannya perusahaan ini mencoba untuk melebarkan sayapnya yaitu tidak hanya menjadi *home industry* tetapi membuat *brand* sendiri. Mulanya *brand* yang mereka produksi itu disebarkan untuk dijual di toko-toko lain, melihat respon pasar yang cukup baik perusahaan mencoba untuk membuat tokonya sendiri.

Saat ini sistem penjualan yang digunakan pada Toko Trackball masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk sekedar melihat-lihat maupun membeli pakaian yang diinginkan . Media promosinya pun masih sangat terbatas yaitu hanya melalui mulut ke mulut (*customers to customers).* Toko Trackball belum memiliki *website* yang efisiensi dan efektifitas promosi dikatakan masih kurang karena jangkauannya terbatas dan hanya sebagian orang saja yang mengetahuinya. Konsumen yang tempat tinggalnya jauh dari toko tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk mencari lokasi Toko Trackball untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan. Kendala

lainnya,Toko Trackball mengalami kesulitan dalam mengelola data produk , dan pembuatan laporan baik laporan produk maupun laporan penjualan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya internet yang merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya dengan lebih effisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti *customer service*, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*.

Pemanfaatan teknologi *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk *fashion* akan mempermudah dari segi promosi, transaksi penjualan maupun manajemen barang. Dari segi promosi perusahaan dapat memberikan informasi mengenai produk yang dijual melalui internet yang dapat diakses oleh siapa saja, dan dimana saja. Dari segi transaksi penjualan, para pelaku bisnis dapat melakukan aktifitas lain dan tidak terbatas pada letak geografis, sementara konsumen dapat melakukan transaksi pembelian tanpa harus dibatasi oleh waktu. Dari segi manajemen barang yaitu pengolahan barang menggunakan database yang dapat mengontrol sirkulasi barang.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang dari membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Baju Trackball.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Toko Trackball masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk sekedar melihat-lihat maupun membeli pakaian yang diinginkan.
2. Toko Trackball belum memiliki website dan sarana promosinya masih melalui mulut ke mulut *(customers to customers)* sehingga masih belum dikenal oleh masyarakat luas.
3. Toko Trackball mengalami kesulitan dalam mengelola data produk , dan pembuatan laporan baik laporan produk maupun laporan penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk Membangun Aplikasi *e-commerce* pada Toko Trackball. Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem transaksi penjualan yang efektif dan efisien agar konsumen dapat memesan dan membeli produk tanpa harus datang langsung ke Toko Trackball.
2. Membangun sebuah website sebagai sarana promosi agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat luas dan dapat mempercepat serta

memudahkan dalam memberikan informasi mengenai produk-produk yang dipasarkan Toko Trackball.

3. Mempermudah pengelolaan data produk, pembuatan laporan seperti laporan produk dan laporan penjualan serta layanan *costumer service* untuk memudahkan konsultasi.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup yang akan di bahas akan sangat luas, untuk itu di perlukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari Toko Trackball
2. Sistem yang dibangun terdiri dari data admin, data member, data produk (diskon dan rating produk), data detail produk, data kategori, data penjualan, data pengiriman, data pembayaran.
3. Melakukan proses manajemen harga, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok.
4. Melakukan proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.
5. Metode pembayaran melalui transfer langsung ke rekening antar bank dan menggunakan *paypal*.
6. Proses pengiriman barang dilakukan setelah calon pembeli melakukan pembayaran

7. Metode pengiriman (*Management Shipping*) melalui jasa layanan JNE, TIKI, dan POS dengan fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).
8. Sistem komunikasi antara sistem *website* dan pengguna yaitu sistem yang selalu mengirimkan notifikasi berupa *email* dan atau pesan melalui *instant messenger* kepada user setiap kali ada transaksi. Juga menyediakan layanan telepon.
9. Tersedia tampilan *Google Maps* untuk mengetahui lokasi Toko Trackball.
10. Model analisis perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu metode analisis terstruktur.
11. Pembuatan laporan penjualan dan laporan produk.
12. Fasilitas belanja diantaranya pencarian produk, produk terbaru, history pembelian dan zoom gambar produk serta memungkinkan multi gambar untuk sebuah produk dan memiliki fasilitas pendaftaran/registrasi member dan login member.
13. Pemodelan data menggunakan DFD (Data Flow Diagram) dan pemodelan proses menggunakan ERD (Entity Relation Diagram).
14. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan, konsumen dengan mudah mencari website ini.

15. Tersedia fasilitas fitur unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) dengan metode *item-based collaborative filtering*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metodologi pengumpulan data

   Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam membangun Aplikasi *e-commerce* pada Toko Trackball.

   a. Wawancara

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

   b. Studi Literatur

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

   c. Observasi

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Toko Trackball.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

   Teknik analisis data dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan model *waterfall* [1], yang meliputi beberapa proses diantaranya :

   a. *Requirement analysis and definition*

      Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

   b. *System and software design*

      Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

   c. *Implementation and unit testing*

      Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

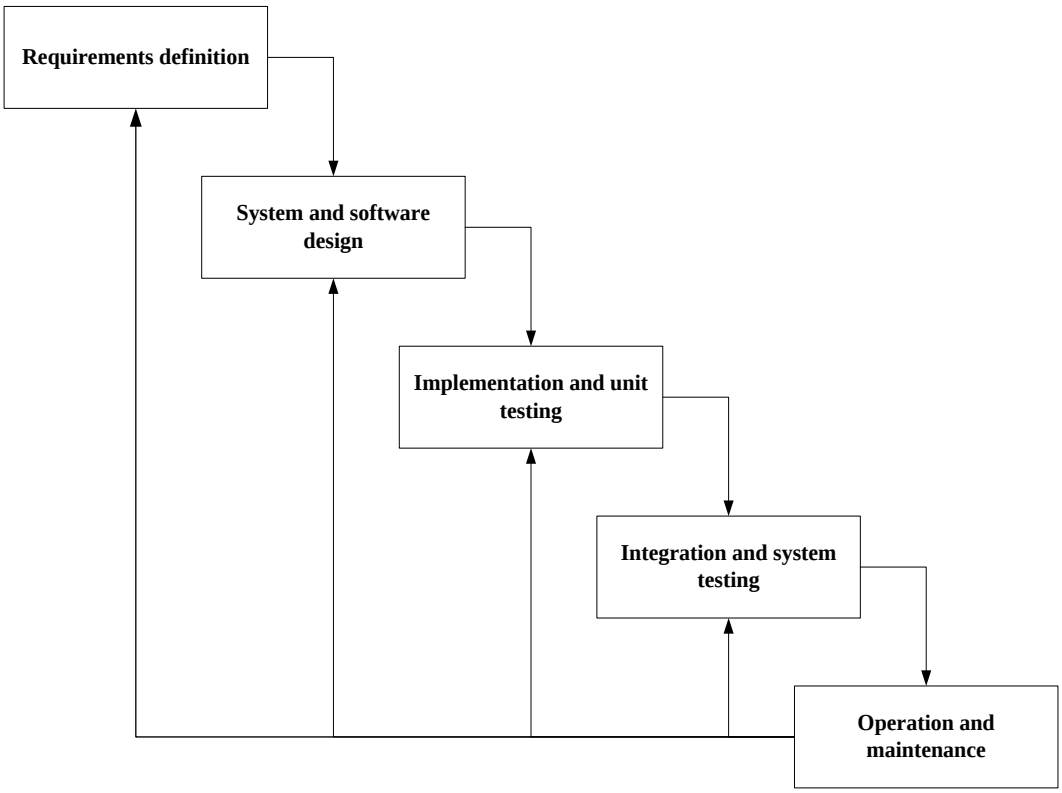
   d. *Integration and system testing*

      Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

   e. *Operation and maintenance*

      Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* [2] dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak *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 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari Membangun Aplikasi *e-commerce* pada Toko Trackball serta tinjauan umum perusahaan tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem diantaranya analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data. Bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural, perancangan alir data, perancangan menu dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan, yang terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun dan saran yang dirumuskan dalam pengembangan perangkat lunak.