BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awalnya *website* adalah ruang informasi dalam internet. Misalnya *website* yang memuat IPTEK, berita-berita dan lain sebagainya. Namun pada akhirnya *website* juga dapat menjadi sarana komunikasi karena sifatnya yang begitu mudah dan mendunia. Selain itu belakangan ini muncul istilah *e-commerce* yang dapat dipakai untuk memasarkan barang maupun jasa serta melakukan pembayaran secara *online*. Sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

Tenjiku merupakan toko baju yang menjual baju untuk anak-anak, pria, wanita, dan pasangan (*couple*). Tenjiku juga menerima desain baju yang sesuai dengan pesanan pelanggan. Toko Tenjiku didirikan pada september 2010 dan belum memiliki cabang. Letak toko Tenjiku kurang begitu strategis karena terletak di gang sempit dan jauh dari jalan besar, hal ini membuat Tenjiku kesulitan melakukan pemasaran kepada masyarakat. Pada sistem yang sedang berjalan, pengolahan data baju dan data pesanan Tenjiku masih bersifat manual. Sistem penjualan yang dipakai Tenjiku sekarang ini pun masih memakai sistem konvensional, pemilik Tenjiku pergi ke luar kota Bandung hampir setiap minggu untuk menawari baju ke teman-temannya, oleh karena itu sekarang lebih banyak pesanan yang datang dari luar kota Bandung. Selain itu, karena masalah jarak ketika ada pesanan dari luar kota Bandung, negosiasi desain dan harga dilakukan

menggunakan telepon, hal ini membuat proses penentuan harga desain baju pesanan menjadi lama.

Berdasarkan hal d iatas, peranan teknologi sangatlah penting. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut perlu adanya aplikasi *e-commerce* untuk Tenjiku, dimana aplikasi ini akan disesuaikan dengan sistem penjualan pada Tenjiku agar mampu menunjang kegiatan transaksi toko baju Tenjiku dengan pelanggannya sekaligus mempermudah pengolahan data baju, data pesanan dan juga mempermudah Tenjiku dalam melakukan negosiasi dengan pelanggannya dalam penentuan harga desain baju pesanan. Sehingga dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini diharapkan Tenjiku dapat memperluas pemasaranya tanpa perlu mengunjungi suatu daerah untuk melakukan pemasaran dan meningkatkan pelayanan terhadap para pelanggannya serta meningkatkan penjualan Tenjiku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana cara "**Membangun Aplikasi *E-Commerce* pada Toko Baju Tenjiku** " .

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada toko baju Tenjiku. Ada pun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah perusahaan dalam melakukan penentuan harga desain baju pesanan desain.
2. Mempermudah perusahaan dalam melakukan pemasaran baju yang akan dijual.
3. Mempermudah perusahaan dalam melakukan pengolahan data baju dan data pesanan.
4. Mempermudah komunikasi harga antara perusahaan dengan pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun terdiri dari data staf, data member, data produk, data kategori, data pesanan, data pengiriman, data retur, dan data komentar/testimonial.
2. Proses yang akan ditangani pada sistem ini yaitu pengolahan data staf, pengolahan member, pengolahan data produk, pengolahan data kategori, pengolahan pesanan, pengolahan pengiriman, pengolahan retur, pengolahan komentar/testimonial, dan penentuan harga desain produk pesanan.

3. Adapun informasi yang dihasilkan oleh sistem meliputi Informasi mengenai toko baju Tenjiku, informasi produk, informasi pesanan, laporan produk, laporan pesanan, panduan pemesanan/pembelian, panduan transaksi/pembayaran, informasi harga desain untuk produk pesanan, panduan pengembalian barang, dan informasi jasa pengiriman yang dilengkapi dengan *tracking*.
4. Keamanan terdiri dari registrasi dan login pengguna dengan *username* dan *password* yang dilengkapi dengan *Security Socket Layer (SSL)* dan *Dedicated IP* untuk menjamin keamanan bertransaksi. Fasilitas *backup* dan *restore database* sebagai langkah pengamanan data. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data.
5. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Guest Book (contact)*, ,*Yahoo Messenger*, situs jejaring social *Facebook*, dan telepon sebagai sarana *customer support*.
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi terdiri dari *Macromedia Dreamweaver* 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi, XAMPP sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi, basis data menggunakan MySQL, bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP, *JavaScript* dan CSS. Mozilla Firefox sebagai *browser* untuk mengakses aplikasi saat pembangunan aplikasi.
7. Model proses yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu *Flowmap* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*, serta *DFD (Data Flow Diagram)*.

8. Pembayaran dapat dilakukan dengan transfer via rekening bank dan *Paypal*. Pemasaran dengan menggunakan situs jejaring sosial *Facebook* dan mendukung *Search Engine Opitimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *Search Engine Google.* Pengiriman barang ditentukan oleh pihak tenjiku.
9. Teknik penentuan harga berdasarkan ketentuan perusahaan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

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

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Teknik pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

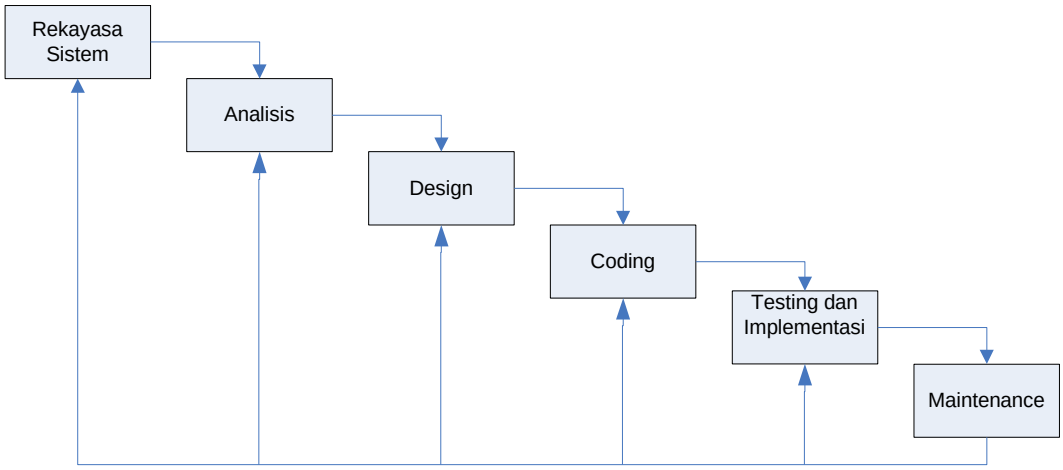
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing dan Implementasi*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1. Metodologi Pendekatan *Waterfall* [11].

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan perusahaan,teori yang digunakan terdiri dari aplikasi, *e-commerce*, *paypal*, SSL, *internet*,

d*atabas*e, model proses (*Flowmap, ERD* (*Entity Relationship Diagram*), dan *DFD* (*Data Flow Diagram*)), dan aplikasi pembangun (HTML, PHP, *JavaScript*, CSS, *Macromedia Dreamweaver* 8 dan MySQL).

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis yang terdiri darianalisis masalah, sistem yang berjalan, kebutuhan non fungsional, basis data, dan kebutuhan fungsional. Perancangan yang terdiri dari perancangan data, menu, *interface* dan *prosedural*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, database, menu, dan antarmuka. Pengujian yang terdiri dari pengujian *alpha* dan *beta*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.