BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Ancha *Shop* merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian terutama *cardigan*, Toko Ancha *Shop* terletak di Jl.Saturnus Tengah III no.5 Bandung. Produk yang di jual oleh Toko Ancha *Shop* memiliki beberapa kategori contohnya yaitu *Blouse, simple cardigan, puffy cardigans,* dan *switer*.

Sistem pemasaran sebagian besar masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ketempat penjualan untuk melihat berbagai jenis barang yang dijual atau penjual langsung menawarkan ke teman-teman dekat saja. Dari keadaan seperti ini, keuntungan yang didapatkan jauh dari yang diharapkan jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke toko atau hanya menawaran hanya kepada teman yang dikenal saja. Hal ini membuat toko tersebut kurang berkembang karena dibatasi oleh lingkungan dan pasar yang terbatas.

Saat ini Toko Ancha *Shop* ingin memperluas pasar penjualannya tidak hanya sebatas dilingkungan tersebut, tapi bisa dikenal luas oleh masyarakat bahkan sampai keluar kota. Oleh karena itu, Toko Ancha *Shop* ingin membuat situs penjualan dengan didukung pembayaran secara *online*. Melalui situs penjualan ini Toko Ancha *Shop* dapat memperkenalkan produknya dan mengembangkan usahanya sampai ke luar kota.

Solusi Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan penjualan toko Ancha *Shop* dan dapat menangani

pelanggan yang berada jauh di luar kota tanpa harus datang secara langsung ke toko sehingga pemasaran produk tidak lagi meliputi wilayah dalam kota, tetapi seluruh wilayah Indonesia, dan diharapkan Ancha *Shop* mendapatkan keuntungan yang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko, maka membangun website *e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada di Toko Ancha *Shop*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, permasalahan-permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *e-commerce* pada Toko Ancha *Shop*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini, berdasarkan permasalahan yang diteliti adalah membangun website *e-commerce* pada Toko Ancha *Shop*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan website *e-commerce* pada toko ancha *shop* adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keuntungan penjualan produk dengan adanya sistem *e-commerce.*
2. Memperluas jangkauan penjualan produk dengan adanya sistem *e-commerce* ini.
3. Memberikan kemudahan kepada konsumen, tentang informasi produk yang ditawarkan.
4. Memudahkan operasional internal toko dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Perancangan website dibuat berdasarkan kebutuhan pada Toko Ancha *shop*. Supaya lebih memudahkan dan mempelajari pembahasan dari pokok permasalahan, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

1. Sistem yang di bangun dapat mengolah data produk.
2. Produk yang akan dijual dikelompokan berdasarkan kategori produk, sehingga pelanggan lebih mudah dalam pemilihan produk yang diinginkan.
3. Sebelum melakukan transaksi pembelian maka pembeli harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk menjadi pelanggan.
4. Pelanggan dapat membeli lebih dari satu item produk.
5. Perancangan dan pembangunan website dibuat berdasarkan kebutuhan Toko Ancha *Shop*.
6. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk, pendaftaran pelanggan dan pengolahan data pelanggan.
7. Proses pengiriman produk pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE, karena JNE ini memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*). Untuk pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya juga menggunakan data dari jasa pengiriman JNE.
8. Membuat laporan, laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu yang dapat dicetak apabila diperlukan.

9. Sistem keamanan website yang akan di bangun menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sehingga keamanan data bisa terjamin.
10. Metode pembayaran dapat di lakukan dengan dua cara yaitu:
    1) *Offline* : pembayaran dapat di lakukan melalui transfer antar bank lokal.
    2) *Online* : pembayaran dapat di lakukan melalui *paypal.*
11. *Tools* yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah *Adobe Dreamweaver CS5* sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface, XAMPP* sebagai aplikasi dalam merancang dan mengimplementasikan database.
12. Sistem *e-commerce* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page* atau *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *MySql* sebagai *engine database.*
13. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur untuk itu digunakan *flowmap* agar alur data lebih jelas dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai penghubung antar entitas serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.4.2 Proses

Proses yang akan ditangani pada sistem membuat *e-commerce* penjualan cardigan pada Toko Ancha *Shop* meliputi:

1. Proses daftar
2. Proses login
3. Proses pembayaran
4. Proses pengiriman produk

5. Proses tracking produk
6. Proses retur produk

1.4.3 Pengolahan data

Pengolahan data pembuatan *e-commerce* penjualan cardigan pada Toko Ancha *Shop* meliputi:

1. Pengolahan data pengguna (admin, kasir, gudang dan pelanggan)
2. Pengolahan data produk
3. Pengolahan data pesanan
4. Pengolahan data retur produk
5. Pengolahan data laporan pemesanan / transaksi penjualan.

1.4.4 Pengguna

Pengguna aplikasi web *e-commerce* pada Toko Ancha *shop* ini adalah :

1. Pegawai (Admin, Kasir, Gudang)
2. Pelanggan (Pembeli)
3. Pengunjung

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari toko ancha *Shop*. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi toko *dbeauty shop* dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

a. Wawancara

   Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik toko Ancha *shop* dengan permasalahan yang diambil.

b. Observasi

   Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung dengan system apa saja yang berlaku dalam proses transaksi *online*.

c. Kuesioner

   Kuesioner merupakan suatu cara atau metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh member *dbeauty shop* untuk meperoleh tanggapan mengenai perangkat lunak yang dibuat.

2. Studi Pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literature-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

1.5.2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan perangkat lunak menggunakan metodologi waterfall yaitu sebagai berikut:

1. *System Enginering*

   Proses yang menentukan segala hal yang diperlukan dalam pengembangan *system*.

2. *Analysis*

   Penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3. *Design*

   Perancangan ini terdiri dari dua bagian, yaitu: perancangan awal berupa transformasi keperluan ke dalam arsitektur data dan perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan perancangan rinci berupa perbaikan model arsitektur dalam pembuatan struktur data dan algoritma secara rinci dari perangkat lunak.

4. *Coding*

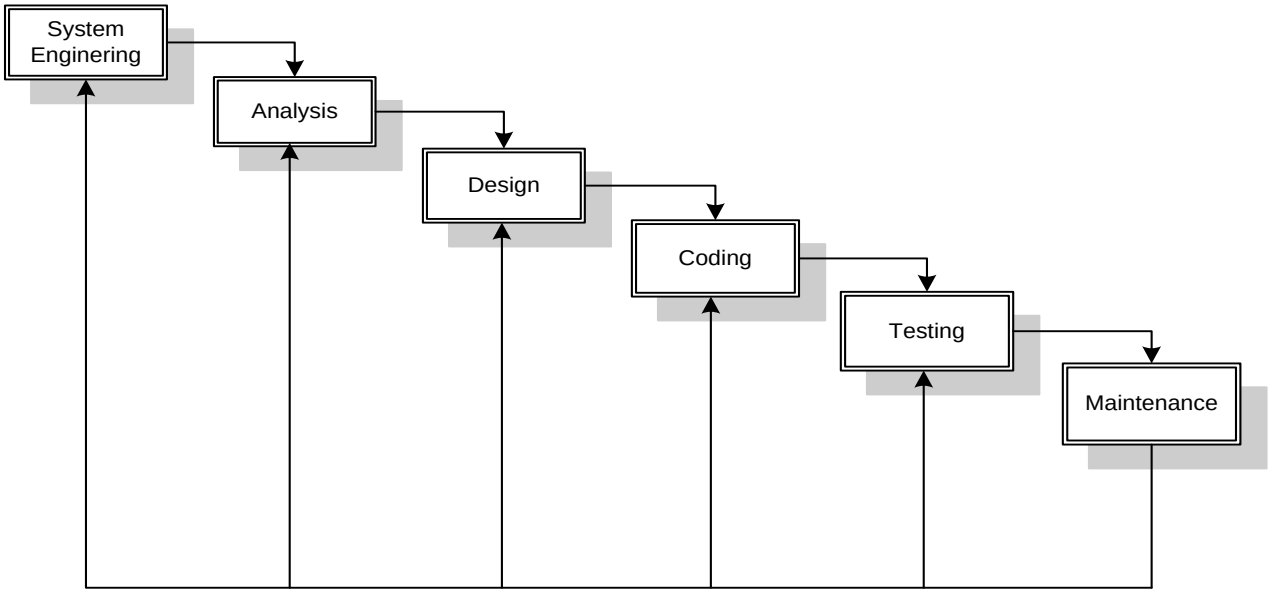
   Pada tahap ini dilakukan proses penerjemahan dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

5. *Testing*

   Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah uji coba terhadap program tersebut.

6. *Maintenance*

   Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana perangkat lunak yang sudah selesai dan dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan-penambahan sesuai dengan user.



Gambar 1.1 Metodologi 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 I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latarbelakan masalah, identifikasi masalah dan batasan masalh, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan perusahaan, serta landasan teori yang menunjang dalam membuat dan perancangan serta acuan dalam membuat sistem, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelaskan mengenai analisis yang dilakukan untuk dapat merealisasikan sistem yang akan dibangun, serta menggambarkan perancangan aplikasi yang akan dibuat berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem, pengujian alpha dan pengujian beta serta menjelaskan mengenai analisis yang dilakukan untuk dapat merealisasikan sistem yang akan dibangun dan menggambarkan perancangan aplikasi yang akan dibuat berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem yang dibangun.