BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko D'Goz merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan sepatu, sandal, celana, tas dan pakaian khusus *adventure* yang beralamat di Jalan A.H Nasution nomor 314 Bandung. Mekanisme penjualan yang terjadi di Toko D'Goz adalah konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli secara langsung sehingga untuk mendapatkan informasi produk pun konsumen harus datang ke toko.

Permasalahan yang di hadapi pada mekanisme penjualan pada Toko D'Goz yaitu sulitnya pihak toko untuk menjual produk pada Toko D'Goz, dikarenakan belum tersedianya fasilitas untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi yang aman, nyaman dan bisa dilakukan kapanpun dimanapun. Sementara itu, promosi produk yang sedang berjalan pada Toko D'Goz hanya lewat mulut ke mulut yang dirasa kurang memberikan informasi secara detail mengenai produk yang ditawarkan kepada para konsumen. Permasalahan lain yaitu belum tersedia sarana untuk mempermudah konsumen dalam mencari atau menentukan suatu produk yang sesuai dengan kriteria konsumen itu sendiri.

Pengelolaan data penjualan barang dan data barang yang masih dilakukan secara manual, faktor inilah yang menghambat kinerja Toko D'Goz, ketika ada pencarian data barang, data penjualan, persediaan stok barang, pembuatan laporan dan pesanan sering terhambat.

Mekanisme penjualan saat ini akan sangat baik apabila didukung dengan perkembangan teknologi internet, konsep penjualan dengan menggunakan media internet atau disebut *e-commerce* adalah salah satu strategi dalam berbisnis. *E-commerce* adalah suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* yang memanfaatkan fasilitas internet dan pelayanan akses 24 jam.

Konsep *online shoping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja dengan datang secara langsung ke tempat. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, konsep ini menyediakan semua barang yang biasanya di jual secara lengkap. Akan tetapi, dengan menawarkan banyaknya produk yang di jual, seringkali konsumen mengalami kendala dalam menentukan produk yang sesuai dengan kriteria konsumen itu sendiri, sehingga berpengaruh terhadap tingkat penjualan suatu produk. Dengan kemajuan teknologi *e-commerce*, hal ini bisa diminimalisir dengan adanya fasilitas sistem rekomendasi produk, konsepnya adalah sistem akan merekomendasikan produk yang sesuai dengan kriteria dari konsumen itu sendiri yang di sebut juga dengan *smart recommendation system.*

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Dengan membangun sistem aplikasi penjualan secara *online* diharapkan menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas. Oleh karena itu, mengacu permasalahan yang sudah di jelaskan, maka topik yang akan di ambil yaitu "**PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO D'GOZ".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* pada Toko D'Goz.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko D'Goz.

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan sistem transaksi secara *online* untuk mempermudah konsumen dalam berbelanja kapanpun dan dimanapun, serta memberikan keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi sehingga membantu mempermudah Toko D'Goz dalam menjual produk.
2. Menyediakan sistem yang dapat mempermudah dalam memberikan informasi produk secara detail.
3. Membangun sistem yang menyediakan fasilitas *Smart recommendation system,* untuk membantu mempermudah konsumen dalam mencari dan menentukan produk yang akan dibeli sesuai dengan kriteria konsumen itu sendiri.
4. Menyediakan sistem yang dapat mengelola data penjualan dan pengelolaan barang supaya tidak menghambat kinerja pada Toko D'Goz dalam pengelolaan data tersebut.

1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :.

1. *Website e-commerce* yang dibangun menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, manajemen harga, pengelolaan retur barang, pengelolaan diskon, pengelolaan gambar produk (Multi gambar untuk sebuah produk), pengelolaan stok barang, dan pengelolaan data penjualan pada Toko D'Goz.
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun dapat digunakan oleh *staff* perusahaan, *member*, dan pengunjung.
3. Jenis *e-commerce* yang di bangun adalah *bussines to consumer*.
4. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan, menyediakan *history* pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melaui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan dan proses pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman JNE dan Pandu Logistik, untuk sarana pembayaran *website e-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal* dan juga secara *offline* (transfer dan tunai).
5. Pembuatan laporan meliputi laporan penjualan dan laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu serta memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*.

6. Menampilkan produk terlaris, produk paling banyak dirating, produk terbaru serta memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan nama dan merek dari produk yang di jual.
7. *Website* ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs sehingga tersedia fasilitas registrasi *member* dan *login member*. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL), mempunyai *IP-Dedicated* dan mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs ini terdaftar *search engine* pada halaman depan.
8. Menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *e-mail*, *Instant Messaging,* menggunakan telepon untuk *customer support* dan terintegrasi dengan situs jejaring sosial *facebook* dan *twitter* sebagai sarana promosi.
9. Menyediakan fitur sistem rekomendasi cerdas*,* metode yang di gunakan adalah *content-based recommended system* dengan mengadopsi teknik dari algoritma *association rule* dimana rekomendasi ini didasari atas kecocokan dari deskripsi *item* dengan kesukaan dari seorang konsumen*,* dimana kesukaan konsumen didapat dari data *log* transaksi yang di lakukan oleh konsumen tersebut dengan melakukan minimal dua kali transaksi dengan tiga produk yang di beli, dan produk yang di rekomendasikan adalah maksimal dua produk yang di tampilkan.
10. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode analisis terstruktur,dengan menggunakan *Flowmap* dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode 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. Wawancara.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

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

   a. ***Requirements 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***

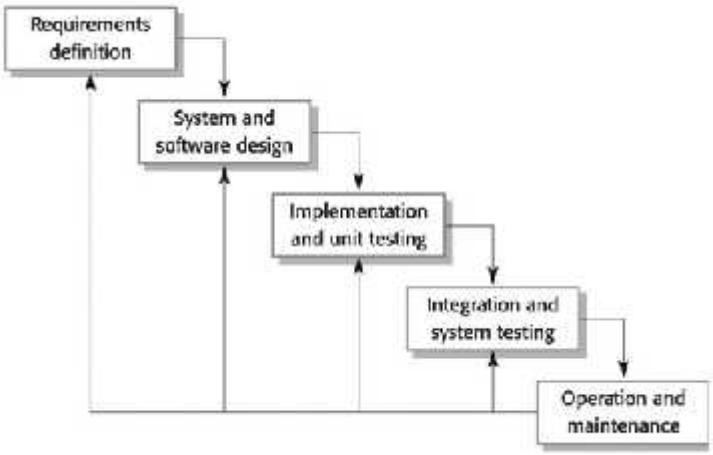
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. ***Integration and system testing***

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

e. ***Operation and maintenance***

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Skema Pemodelan Waterfall [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan/instansi dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan/ instansi, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* Toko D'Goz.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujian dari aplikasi yang dilakukan di Toko D'Goz untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi dan saran tentang aplikasi untuk masa yang akan datang.