BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Ohayou adalah perusahaan yang kantor utamanya terletak di Jalan Dalem Kaum 43, dan tokonya terletak di Jalan Dewi Sartika no 44, yang bergerak di bidang penjualan barang-barang dan juga pakaian khas harajuku atau *Japanese style*. Desain-desain baju yang disediakan di toko ini merupakan desain yang unik dan jarang ada. Baru-baru ini *ohayou* juga mengeluarkan produk baru yaitu Batikjuku, yang merupakan singkatan dari Batik Harajuku yang produknya merupakan penggabungan dari dua kultur yang berbeda yaitu batik dari Indonesia dan Harajuku Style yang merupakan khas dari Jepang.

Dalam proses penjualan produk, dibutuhkan promosi yang memiliki keleluasaan dalam penyebaran informasi dan juga ketepatan waktu. Hal tersebut menjadi penunjang dalam proses penjualan sebuah produk. Dalam hal ini, *Ohayou* masih belum memiliki kemampuan promosi tersebut sehingga menyebabkan produk-produk batikjuku di distro tersebut masih belum dikenal masyarakat luas.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi *website e-commerce* yang dapat memberikan informasi mengenai detail produk batikjuku yang terdapat di distro tersebut. Meskipun Distro ini sudah memiliki sebuah website, namun penggunaannya masih belum maksimal. Pemilik toko ini masih menggunakan brosur dan jejaring sosial *Facebook* untuk mempromosikan produk batikjuku.

Dengan mengacu dari latar belakang di atas dan berdasarkan wawancara dengan pemilik toko, maka diambil judul skripsi ini adalah PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI DISTRO OHAYOU.

I.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah : Bagaimana cara membangun aplikasi *e-commerce* di Distro *Ohayou*.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* untuk memasarkan produk batikjuku di Distro *Ohayou*.

Tujuan dari pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah :

1. Meningkatkan popularitas untuk memperluas jangkauan pemasaran.
2. Dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi jual beli.
3. Mempermudah konsumen dalam mengakses produk.
4. Membantu dalam hal promosi produk.

I.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup kajian dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dimasukkan ke dalam *website e-commerce* ini terbatas hanya produk batikjuku saja.
2. Aplikasi ini memiliki fasilitas untuk melakukan pengolahan data produk, kategori, detail produk, harga produk, pengolahan stok dan gambar produk.

3. Aplikasi memiliki fasilitas untuk mengolah data pemesanan.
4. Aplikasi mendukung pembayaran secara *on-line* menggunakan *Paypal.*
5. Pengiriman produk menggunakan jasa pengiriman JNE.
6. Aplikasi ini memberikan fasilitas pencarian produk sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan seperti nama, harga, kategori dan lain-lain disertai dengan gambar produk.
7. Aplikasi akan menampilkan produk terbaru, serta produk yang paling banyak dilihat.
8. Aplikasi ini menggunakan data *member* untuk memastikan kebenaran pemesanan.
9. Memberikan informasi pemesanan melalui *email* kepada pemesan setiap ada perubahan status pemesanan.
10. Memberikan Informasi verifikasi pendaftaran kepada pelanggan melalui *email.*
11. Menyediakan fasilitas pembuatan laporan.
12. Terintegrasi dengan jejaring sosial sebagai media promosi.
13. Biaya retur tidak ditangani dalam aplikasi ini.
14. Pendekatan metode analisis perangkat lunak adalah pemodelan data terstruktur dan alat bantu yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*). Untuk menggambarkan hubungan antar data dalan sistem menggunakan alat bantu ERD (*Entity Relationship Diagram*)

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode 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. Obervasi

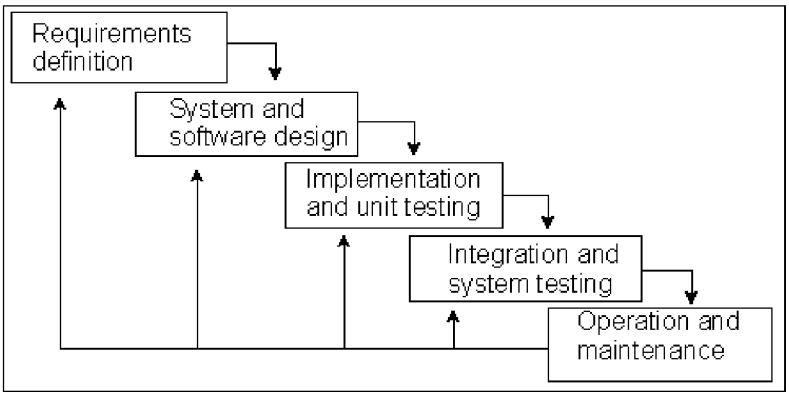
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara.

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

2. Metode pembuatan perangkat lunak.

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



Gambar I.1 Metode *Waterfall*[20]

a. *Requirements definition*

Merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. *System and software design*

Tahapan ini meliputi perancangan perangkat lunak yang dimulai dengan perancangan aliran data hingga perancangan antar muka (*interface*).

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap analisis dan design yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman tertentu yang dapat dimengerti oleh mesin atau komputer.

d. *Integration and system testing*

Pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat, hingga tidak terdapat atau bebas dari kesalahan.

e. *Operation and maintenance*

Merupakan tahap akhir pada metode *waterfall*. Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, indentifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi *e-commerce* untuk produk Distro *Ohayou*, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi penjualan tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis masalah dari aplikasi *e-commerce* di Distro *Ohayou* dan perancangan aplikasi yang akan dibangun, serta menentukan kebutuhan-kebutuhan aplikasi dan perangkat lunak aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang dibahas secara umum dan saran yang membangun untuk aplikasi *e-commerce* di Distro *Ohayou* yang telah dibuat.