BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayout *Rock n Roll Wear Store* yang beralamat di Jl. Ranggamalela (Rangga Point) Unit. 8 Kav. 13-15 Bandung, merupakan toko yang telah berdiri sejak 3 tahun yang lalu, mengkhususkan diri pada penjualan sepatu dengan *style Rock n Roll*.

Sistem pemasaran dan penjualan produk yang digunakan Wayout saat ini masih sangat terbatas (Konvensional), yaitu pelanggan harus datang langsung untuk melihat produk yang ditawarkan. Sistem tersebut akan menyita waktu pelanggan khususnya yang berada di luar kota, sehingga kesulitan memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan.

Masalah lain yang dihadapi adalah masih kurangnya promosi produk kepada pelanggan, proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang belum terstruktur dengan baik sehingga menyulitkan pada proses pengolahan data dan pembuatan laporan.

Untuk menghadapi masalah tersebut, Internet hadir sebagai solusi yang efektif. Internet menghubungkan seluruh pengguna komputer dan perangkat mobile dalam jaringan global untuk berkomunikasi. Pemasaran menggunakan teknnologi internet inilah yang dikenal sebagai *E-Commerce* yaitu teknik pemasaran dan penjualan online berbasis *website* yang pada saat ini dirasa merupakan salah satu cara yang akurat, praktis, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu, dan tentunya dengan biaya yang tidak terlalu besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Wayout dan mengacu dari permasalahan yang telah dijelaskan, akan dibangun sistem pemasaran dan penjualan online berbasis *website* berupa "**Aplikasi *E-Commerce* di *Wayout Rock N Roll Wear Store***". Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan akan menjadi solusi yang tepat atas permasalahan yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Sistem pemasaran produk masih sangat terbatas sehingga kurang efisien dalam segi waktu.
2. Sulitnya bagi para pelanggan untuk memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan.
3. Kurangnya promosi produk kepada pelanggan.
4. Pembuatan laporan belum terstruktur dengan baik.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun Aplikasi *E-Commerce* di Wayout *Rock N Roll Wear Store*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-Commerce* di Wayout *Rock n Roll Wear Store*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Efisiensi tempat dan waktu serta memperluas sistem pemasaran produk
2. Mempercepat dan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi dari produk yang ditawarkan.
3. Meningkatkan promosi produk kepada pelanggan.
4. Memudahkan dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan *E-Commerce* tidak meluas dan lebih terarah, maka batasan masalah yang diambil adalah:

1. Sumber data berasal dari Wayout *Rock n Roll Wear Store* dan berbagai macam artikel referensi tentang perkembangan *Style Rock n Roll*.
2. Aplikasi *E-Commerce* menggunakan arsitektur *Client/Server*.
3. Aplikasi *E-Commerce* akan digunakan oleh *admin* dan karyawan untuk manajemennya sedangkan pengunjung dan pelanggan sebagai *client*.
4. Manajemen informasi data produk, kategori (sub kategori), detail produk, harga, gambar, diskon dan stok.
5. Manajemen Informasi data pesanan, pemesan, konfirmasi pembayaran, dan upate status.
6. Manajemen Informasi pembayaran *Offline* (Rupiah - Transfer Bank - Internet Banking) dan *Online* (US Dollar - Kurs Rupiah - *PayPal*).
7. Manajemen Informasi Pengiriman produk (JNE) dengan proses *tracking*, tujuan pengiriman (Provinsi - Kota), ongkos kirim dan label pengiriman.
8. Keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan *IP Dedicated*.

9. Pembuatan Laporan/Statistik (produk, penjualan, pemesanan) menurut harian, mingguan, bulanan, tahunan dan periodik.
10. Integrasi dengan situs jejaring sosial Facebook.
11. Manajemen retur produk.
12. Fitur pencarian produk (nama, fitur, harga, kategori), menampilkan produk (kategori, diskon, terbaru), pendaftaran member dan login, histori pemesanan.
13. Media komunikasi menggunakan *Email*, *Chat* (YM), Jejaring sosial (FB), Telp dan Fax.
14. Mendukung Backup dan Restore database.
15. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO)
16. Pemodelan yang digunakan adalah aliran data terstruktur yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) dalam menggambarkan model fungsional.
17. Pemrograman dengan *PHP* dan database *MySQL*
18. Desain menggunakan *Macromedia Dreamweaver* dan software pendukung lainnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1.5.1 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. Studi Lapangan.

   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.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* menurut *Ian Sommerville* [7], yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa Sistem (*System Engineering*)

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak

b. Analisis (*Analysis*)

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

c. Perancangan (*Design*)

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna (*user*).

d. Pengkodean (*Coding*)

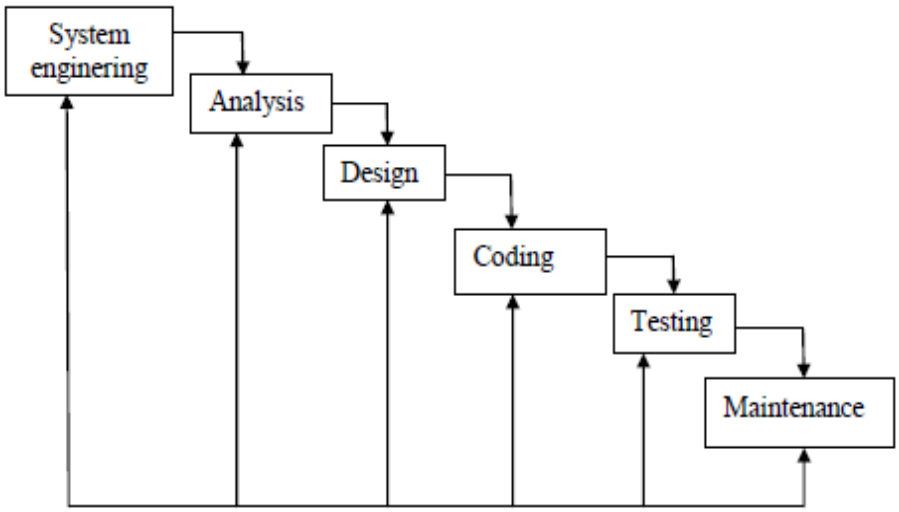
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian (*Testing*)

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan - perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna (*user*).



Gambar 1.1 Metode *waterfall* [7]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas tentang tinjauan perusahaan, konsep dasar sistem, konsep dasar data, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, *e-commerce*, metode pembayaran, *secure socket layer* (*ssl*), konsep dasar analisis sistem, perangkat lunak, internet dan media komunikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis kebutuhan sistem diantaranya yaitu: analisis masalah, analisis sistem yang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional dan fungsional, spesifikasi proses, kamus data dan skema relasi. Perancangan sistem yang dimulai dari perancangan struktur tabel, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka (*interface*) dan perancangan pesan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan hasil implementasi sistem meliputi: implementasi perangkat keras yang digunakan, implementasi perangkat lunak yang digunakan, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Pengujian sistem tediri dari pengujian alpa dan pengujian beta atas sistem *E-Commerce* yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Memberikan suatu kesimpulan dan saran terhadap aplikasi *E-Commerce* yang telah dibangun.