BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Istana Helmet merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan bermacam-macam helm. toko Istana Helmet beralamatkan di Jl. Astana Anyar No. 212 Bandung. toko Istana Helmet beroperasi mulai dari jam 08.00 wib dan tutup jam 16.00 wib. Dalam memasarkan produknya toko Istana Helmet memanfaatkan media kertas yaitu dengan cara mencetak ratusan brosur, katalog, dan membuat pamflet yang nantinya diletakkan di depan toko. Biasanya konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, setelah mendapatkan barang yang dicari konsumen mendatangi kasir untuk bertransaksi dan proses perhitungan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pendokumentasian data masih berbentuk berkas yang menyebabkan terjadinya penumpukan dokumen-dokumen transaksi, dan barang. Selain itu pelanggan tetap yang cukup banyak dari toko ini pun mulai mengeluhkan, kadang mereka tidak sempat untuk berbelanja langsung di toko Istana Helmet ini karena masalah efisiensi jarak dan waktu. Dengan mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini bagi toko Istana Helmet merupakan desakan bisnis yang harus dicarikan jalan keluarnya guna kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal.

Di pandang dari segi pertimbangan biaya dan jangkauan pemasaran serta permintaan dari para pelanggan maka pembangunan aplikasi penjualan helm

secara *online* adalah solusi tepat untuk mengatasi mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini. Untuk itu toko Istana Helmet memandang perlu untuk membangun aplikasi penjualan helm dimana transaksi penjualan helm dapat dilakukan secara *online* disamping penjualan secara langsung di toko.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberikan informasi tentang seputar helm kepada para pelanggan melalui internet. Oleh karena itu penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir dengan judul "**PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ISTANA HELMET BANDUNG**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitiannya adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko "Istana Helmet Bandung ".

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce pada toko Istana Helmet Bandung .

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang katalog helm apa saja yang dijual.
2. Untuk mempermudah pelanggan dapat melakukan transaksi dimanapun berada.
3. Untuk memperluas pasar sehingga pelanggan dari luar kota juga dapat berbelanja secara online..
4. Mempermudah perusahaan untuk mengelola data-data barang dan transaksi yang terjadi secara komputerisasi, sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan..

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi helm yang dijual ditoko Istana Helmet Bandung.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode pembayaran *paypal* dan *offline* dengan metode pembayaran melaui bank.
3. Manajemen informasi data produk, kategori (sub kategori), detail produk, harga, gambar, diskon, dan stock.

4. Manajemen informasi pengiriman produk menggunakan jasa layanan JNE yang memiliki fasilitas jejak pengiriman (*Tracking*). Tujuan pengiriman (Provinsi – Kota/Kab) biaya pengiriman sesuai dengan ketentuan dari pihak jasa pengiriman barang.
5. Manajemen informasi data pesanan, pemesanan, konfirmasi pembayaran, dan update status.
6. Laporan yang dihasilkan adalah laporan pemesanan, penjualan, pengiriman, pembayaran dan Produk, Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, bulanan, dan tahunan.
7. Aplikasi ini menyediakan fasilitas untuk pencetakan label pengiriman
8. Pelanggan juga dapat melihat data produk melalui situs Social Network Facebook, dan Twitter.
9. Aplikasi ini menyediakan retur barang.
10. Pelanggan dapat melakukan pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori.
11. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang ditawarkan. Seperti diskon, produk terbaru, produk terlaku, dan juga produk yang paling banyak dilihat.
12. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pendaftaran member dan login member.
13. Menggunakan history pemesanan.
14. Setiap perubahan status transaksi pesanan akan di konfirmasi melalui email.

15. Aplikasi ini mendukung search engine SEO (Search Engine Optimization).
16. Aplikasi ini terintegrasi dengan situs *social networking* sebagai sarana promosi.
17. Aplikasi ini menngunakan *IP-Dedicated* dan sistem keamanan dengan menggunakan *Secure Soket Layer* (SSL).
18. Mendukung Backup dan Restore database.
19. Media komunikasi melalui email, telepon, dan YM (*Yahoo Messenger*).
20. Pembangunan Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai database.
21. Pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur *Data Flow Diagram*.
22. Aplikasi ini mempunyai 4 kategori pengguna :
    a. Pengunjung : melihat barang dan daftar member
    b. Member : memesan barang, dan melakukan pembayaran
    c. Admin : mengelola data master
    d. Super Admin : meninjau / mengecheck pengelolaan data master

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi layanan e-commerce ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, melalui tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data ini dengan cara mengumpulkan data melalui jurnal, situs internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

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

c. wawancara

Teknik pengumpulan data ini 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 perangakat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall seperti tercantum pada gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Requirement definition

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus di kerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. System and software design

Desain dikerjakan stelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap dan proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

c. Implementation and unit testing

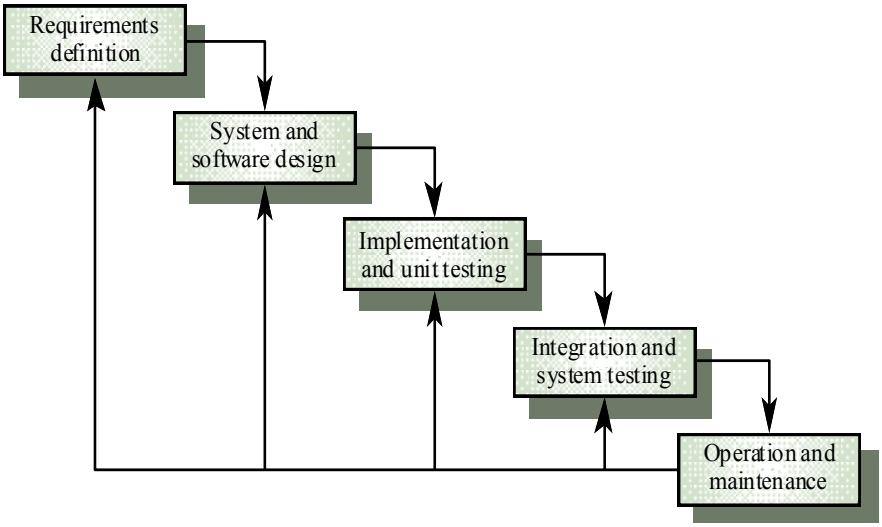
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan dan program yang dibangun langsung diuji baik secara unit. Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program

d. Integration and system testing

Penyatuan unit program kemudian uji secara keseluruhan. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

e. Operation and maintenance

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti menyesuaian/perubahan dengan situasi sebenarnya, pemeliharaan mencakup koreksi dan berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem.



Gambar 1.1 Alur metode waterfall [6].

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dari model penelitian, dari hasil analisis dilakukan perancangan mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat, seperti Konteks Diagram, *Data Flow Diagram.* Selain itu juga terdapat perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem dalam bentuk program aplikasi yang dikembangkan berdasarkan tahapan analisis dan perancangan. Kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *black box* sehingga sistem sesuai dengan kebutuhan perancangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran tentang penulisan tugas akhir yang dilakukan.