BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aryanti Collection merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan kerudung dan aksesorisnya dengan berbagai warna dan model. Toko tersebut beralamat di Jalan Sindang Sari II No.48 Bandung.

Saat ini pemasaran barang yang ditawarkan oleh Aryanti Collection baru dilakukan melalui brosur dan promosi dari mulut ke mulut saja. Hal tersebut dirasa kurang optimal, karena kurang dapat menyampaikan informasi yang lebih *detail* mengenai model-model barang dari Aryanti Collection. Sistem penjualan yang digunakan saat ini baru sebatas menggunakan sistem manual dimana pembeli harus langsung datang ke toko jika ingin melakukan pembelian, belum adanya sistem *online* yang dapat mendukung pembeli yang berada jauh dari toko membuat Aryanti Collection mengalami kesulitan dalam bertransaksi. Selain itu dalam hal manajemen laporan penjualan dan manajemen stok barang masih belum dapat dikelola dengan baik karena masih dilakukan secara manual, sehingga Pemilik Aryanti Collection masih mengalami kesulitan dalam monitoring stok barang dan monitoring hasil penjualan.

Berdasarkan uraian di atas, Aryanti Collection dirasa perlu menggunakan suatu layanan penjualan berbasis *web* (*E-commerce*) yang bisa melayani pembeli secara *online. E-commerce* merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia *internet* pada saat ini. Aktifitas bisnis secara elektronik ini telah memberikan beberapa kemudahan baik bagi penjual maupun bagi pembeli. Bagi pihak penjual, *e-commerce* akan membantu untuk mempermudah dalam bertransaksi dengan pembeli yang berada jauh dari toko, sedangkan bagi pembeli, akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang barang yang akan dibelinya. Konsep *E-commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional karena proses transaksi bisa menjadi lebih cepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang dihadapi Aryanti Collection, diantaranya :

1. Kurangnya layanan bagi pembeli untuk mengetahui informasi mengenai detail barang yang ditawarkan oleh Aryanti Collection.
2. Kesulitan Aryanti Collection dalam bertransaksi dengan pembeli yang berada jauh dari toko.
3. Kesulitan Pemilik Aryanti Collection dalam monitoring stok barang dan monitoring hasil penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Maksud dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Aryanti Collection. Sedangkan tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Membantu pembeli untuk memperoleh informasi mengenai detail barang yang ditawarkan oleh Aryanti Collection tidak hanya melalui brosurnya saja.
2. Memudahkan Aryanti Collection dalam bertransaksi dengan pembeli yang berada jauh dari toko.
3. Memudahkan Pemilik Aryanti Collection dalam monitoring stok barang dan monitoring hasil penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup membangun aplikasi *e-commerce* di Aryanti Collection ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Data yang dapat diolah diantaranya data barang, data transaksi, data retur barang, data petugas, data pembeli dan data laporan.

2. Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login*, pembelian barang, manajemen pembayaran, manajemen pengiriman, dan retur barang.
3. Laporan yang akan dihasilkan antara lain laporan penjualan, laporan barang dan laporan retur yang akan disusun berdasarkan jangka waktu tertentu.
4. Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan *user* dalam melakukan transaksi adalah :
   a. Pencarian barang berdasarkan model dan nama barang.
   b. Menampilkan barang terbaru, barang diskon, barang terlaris, dan barang favorit.
   c. Registrasi sebagai pembeli dan *Login* sebagai pembeli.
   d. Notifikasi status pembelian melalui *email* ke pembeli.
   e. Mendukung *Search Engine Optimized* (SEO), agar situs dapat terdaftar di *search engine* pada halaman terdepan.
5. Manajemen keamanan yang digunakan dalam *web* ini, yaitu :
   a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP–dedicated* sendiri
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai keamanan yang mendukung protokol https
   c. Menggunakan *email* dan *password* untuk mengakses *web*
6. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:
   a. Menggunakan *email* untuk notifikasi kepada pembeli.
   b. Menyediakan *Instant Messaging* untuk komunikasi dengan petugas.
   c. Intergrasi dengan *Social Network* untuk Promosi.
7. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur, yaitu dengan menggunakan *flowmap* untuk menggambarkan alur berkas yang digunakan, dan pembentukan basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur perpindahan data beserta prosesnya.
8. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dimana *Macromedia Dreamwave*r untuk proses pengkodingan, XAMPP sebagai AppServernya dan MySql sebagai *Database Management System* (DBMS).

9. Adapun fitur unggulan dalam aplikasi ini adalah *Dashboard Management System*, yaitu fitur yang dapat memberikan tampilan antar muka secara *visual*, yang mengkonsolidasikan dan menyajikan informasi penting yang digambarkan dalam bentuk grafik.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di Aryanti Collection menggunakan metode *deskriptif* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan pada saat ini.

b. Wawancara.

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih rinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Studi Literatur.

Studi Literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan model pengembangan perangkat lunak Waterfall, dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Komunikasi

   Sebelum melakukan pekerjaan teknis, adalah sangat penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan konsumen (atau pihak-pihak yang terkait lainnya). Hal ini dilakukan untuk memahami tujuan dari dibangunnya aplikasi ini dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang dapat membantu menetapkan fitur-fitur dan fungsi-fungsi dari perangkat lunak.

b. Perencanaan

   Tahap perencanaan ini bertujuan untuk mendefinisikan pekerjaan perangkat lunak dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, kemungkinan resiko, sumber daya yang diperlukan, produk pekerjaan yang akan diproduksi, dan jadwal kerja.

c. Pemodelan

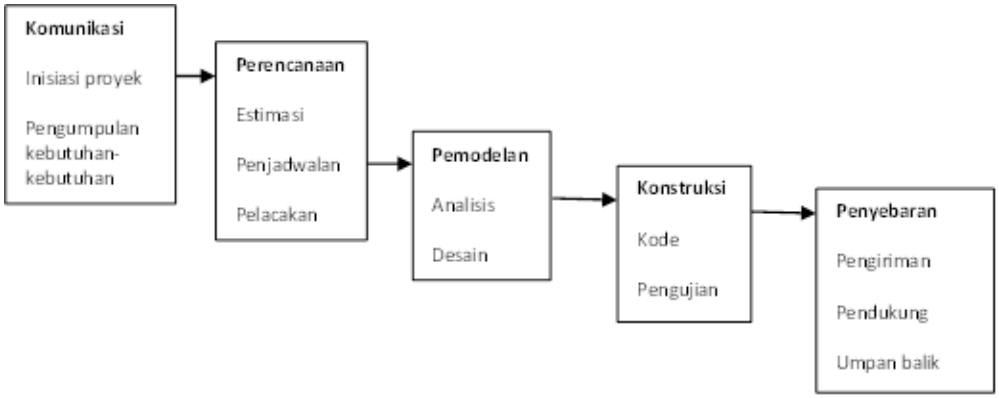
   Tahap pemodelan ini bertujuan menciptakan model agar dapat memhami kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

d. Konstruksi

   Kegiatan ini menggabungkan pembuatan coding (baik secara manual maupun otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. Penyebaran

   Perangkat lunak dikirimkan ke konsumen untuk mengevaluasi produk yang dikirim dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* (Pressman, 2010)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan satu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjabarkan profil singkat tempat skripsi mengenai sejarah instansi, visi dan misi instansi, struktur organisasi, deskripsi tugas, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *E-Commerce* di Aryanti Collection.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output,* disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem ke dalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), beberapa implementasi yang akan dijelaskan adalah implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan, baik dari pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.