BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Batagoro Store merupakan toko yang bergerak dalam penjualan lampu dan hiasan unik, yang berada dikawasan Bandung Timur. Berdasarkan hasil *observasi* dengan pemilik Toko Batagoro Store, adapun kendala dalam menjalankan pemasaran di Toko Batagoro Store dilakukan secara *konvensional*. Sehingga mempersulit konsumen yang jaraknya jauh diluar Bandung untuk melakukan transaksi pembelian.

Berdasarkan hasil *observasi* dengan pemilik Toko Batagoro Store, Toko Batagoro Store masih belum dikenal masyarakat luas, terutama dari masyarakat yang berada diluar Bandung. Dalam melakukan promosi produk, Toko Batagoro Store masih secara *konvensional*.

Dengan adanya perkembangan *internet*, dapat dijadikan sebagai media pemasaran serta promosi yang dapat menunjang dunia bisnis perdagangan. Toko Batagoro Store ingin mengikuti arus perkembangan informasi, untuk menjangkau konsumen umum secara *online*.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* dengan harapan bisa membantu menyelesaikan permasalahan Toko Batagoro Store**.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dapat diambil bagaimana membangun *e-commerce* lampu dan hiasan unik di Batagoro Store.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *e-commerce* lampu dan hiasan unik di Batagoro Store.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini antara lain :

1. Memudahkan Konsumen dalam membeli produk, tanpa harus datang secara langsung ke Toko Batagoro Store.
2. Memudahkan Toko Batagoro Store dalam melakukan promosi produk.
3. Untuk mempromosikan dan mengenalkan produk Toko Batagoro Store melalui media internet secara *online.*

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas akan sangat luas, untuk itu di perlukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem rekomendasi cerdas menggunakan metode *content-based* dengan algoritma *association rule* yaitu Pemberian rekomendasi dengan mencocokkan hasil dari prediksi atau kesimpulan *history* transaksi dengan produk baru.
2. Data yang akan diolah:

a. Data produk
b. Data Sub kategori
c. Data kategori
d. Data *admin*
e. Data konsumen
f. Data penjualan
g. Data pengiriman
h. Data pembayaran
i. Data Kurs
j. Data retur

3. Aplikasi yang dibangun melakukan proses manajemen harga, rating terhadap produk, produk promosi, pengelolaan produk diskon dan pengelolaan stok,

proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.

4. Metode pembayaran mengunakan bantuan pihak ketiga (*Third Party*) melalui transfer bank untuk pembayaran secara offline dan pembayaran secara online melalui *payment gateway* yaitu menggunakan paypal.
5. Metode pengiriman (Manajemen *Shipping*) melalui jasa JNE, Kantor Pos, Titipan Kilat yang menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirim.
6. Keamanan website menggunakkan sertifikat *Secure Soket Layer* (SSL) mempunyai IP-*dedicated*, dan mengunakan fasitas login untuk mengakses baik untuk admin maupun untuk konsumen.
7. Sistem komunikasi antara sistem website dan *user* yaitu sistem yang selalu mengirimkan notifikasi berupa email dan pesan melalui *instant messenger* (dalam hal ini menggunakan *yahoo messenger*) Juga menyediakan layanan telepon.
8. Pembuatan laporan rekapitulasi penjualan dan laporan produk yang disusun berdasarkan waktu berkala.
9. Menggunakan iklan di Facebook sebagai salah satu media promosi *website*.
10. Fasilitas belanja diantaranya pencarian produk, menampilkan produk diskon, produk terbaru, *history* pemesanan dan zoom gambar produk serta memungkinkan multi gambar untuk sebuah produk dan memiliki fasilitas pendaftaran/registrasi konsumen dan login konsumen, menampilkan halaman FAQ itu *Frequently Asked Question*.
11. *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs *e-commerce* dibangun terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan pada saat pencarian di google.com.
12. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Instant Messaging*, memanfaatkan aplikasi jejaring sosial untuk promosi,menggunakan telepon untuk *pelanggan support*.
13. Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak adalah metode (*Process Oriented*) berbasis perancangan terstruktur. Alat bantu yang

digunakan yaitu *flowmap* untuk alur dokumen, *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk relasi data, dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk alur data dalam proses di dalam sistem.

14. Memiliki sistem *backup* dan *restore database.*
15. Pembangunan *e-commerce* lampu dan hiasan unik Batagoro store ini dibangun dengan menggunakan:

a. PHP sebagai bahasa pemrogramannya.
b. Mysql sebagai DBMS-nya.
c. Adobe Dreamweaver 8 sebagai IDE pembangun aplikasinya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi daerah tertentu. Dalam pelaksanaannya terdiri dari dua tahap yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur / Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper*, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul skipsi ini.

b. Observasi

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

c. Wawancara

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

d. Kuisioner

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan kuisioner secara langsung dengan pengguna topik yang diambil.

2. Tahap pengembangan sistem.

Tahap pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan paradigma pembangunan perangkat lunak *Waterfall* menurut (Roger S. Pressman) seperti pada gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap desain.

2. *Planing*

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk konsumenikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Modeling*

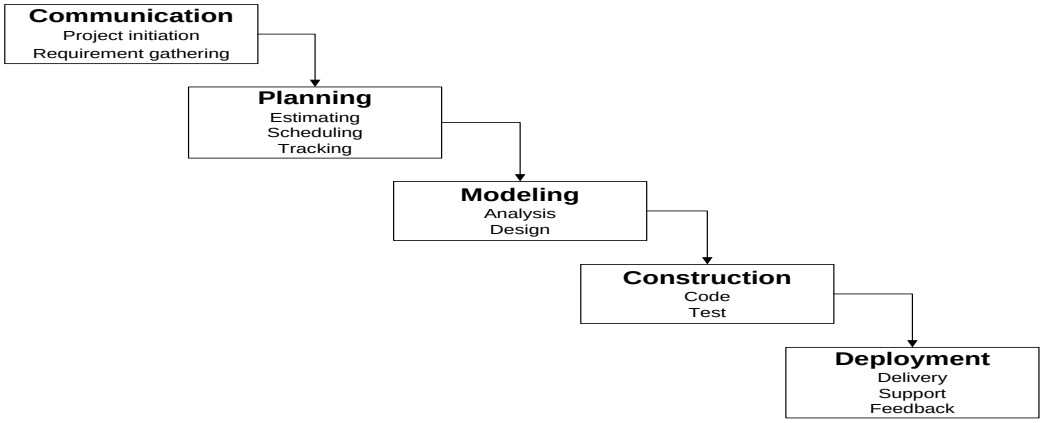
Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan

4. *Construction*

Tahap ini merupakan tahap pengintegrasi (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

5. *Deployment*

Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk menangani berbagai macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.



Gambar 1. 1 Diagram Waterfall (Roger S. Pressman)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab satu membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua 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 *e-commerce* tersebut.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab tiga berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang meliputi analisis sistem, analisis masalah, analisis prosedur yang berjalan, analisis perancangan basis data, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat keras, analisi perangkat lunak. Selain itu terdapat juga perancangan sistem dan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab empat membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi penjualan yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi dan pembangunan perangkat lunak yang telah dilakukan.