# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1. 1 Latar Belakang Masalah

MU Design Shop merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan barang yaitu penjualan jersey-jersey MU, T-shirt, jaket MU, tas, dan assesoris Manchester United. MU Design Shop ini terletak di daerah Cicadas Bandung. Selama ini banyak pelanggan sulit untuk melakukan transaksi jual beli di toko karena tidak adanya waktu pelanggan karena sibuk dan lokasi toko yang jauh serta keterbatasan penyebaran informasi yang masih dilakukan secara manual oleh pihak toko sehingga minimnya pelanggan mengetahui akan produk tersebut terutama yang berada diluar daerah tersebut. Permasalahan lain yang dihadapi oleh MU Design Shop yaitu dalam hal pembayaran, pengolahan data, dan pembuatan laporan. Pada pembayaran masih harus bertatap muka sehingga mengakibatkan ketidakefektifan tempat maupun waktu, serta pengolahan data dan pembuatan laporan masih secara manual sehingga banyak data dan laporan yang hilang karena tercecer. Masalah yang lainnya adalah ketatnya persaingan antara penjual, hal itu membuat pengelola toko harus memiliki strategi yang bisa meningkatkan jangkauan promosi produk.

Untuk itu MU Design Shop perlu memudahkan para pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang toko MU Design Shop. Untuk menghadapi kendala tersebut, salah satu cara yang efektif yaitu memanfaatkan teknologi informasi/internet. Oleh karena itu, MU Design Shop ingin membuat suatu *website E-Commerce* yang dapat melakukan penjualan secara *online* yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan lebih bagi para pelanggan yang bertempat tinggal jauh dari toko serta mempermudah pelanggan untuk melihat produk-produk yang akan dijual. Dengan demikian para pelanggan dapat berbelanja dengan mudah dan nyaman dengan hanya mengakses website *E-Commerce* yang telah disediakan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penyusun ingin merancang suatu aplikasi penjualan berbasis *website* yang mampu melakukan transaksi jual beli secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, dalam tugas akhir (skripsi) ini penyusun mengambil judul "Pembangunan *E-Commerce* Pada MU Design Shop".

## 1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. MU Design Shop saat ini dalam melakukan penjualan dan transaksi barang kurang maksimal karena harus menunggu pelanggan datang ke toko.
2. MU Design Shop masih merasa kurangnya media promosi dalam mempromosikan produk-produknya.
3. MU Design Shop dalam pembayaran harus bertatap muka sehingga kurang efektif.
4. MU Design Shop dalam pembuatan laporan masih secara manual sehingga banyaknya laporan yang tercecer.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud melakukan penelitian ini adalah untuk Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada MU Design Shop. Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi barang MU Design Shop dan dalam melakukan transaksi barang.
2. Mempermudah petugas toko dalam melayani pelanggan dalam melakukan transaksi barang.
3. Mempermudah kasir dalam pembuatan laporan penjualan.
4. Mempermudah pemilik toko dalam melihat laporan penjualan.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis barang yang dijual adalah jersey-jersey MU, T-shirt, jaket MU, tas, dan assesoris Manchester United.
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun dapat digunakan oleh pengunjung, pelanggan, petugas toko, kasir, pemilik toko.
3. Data yang diolah adalah :
   a. Data produk
   b. Data kategori
   c. Data kurs
   d. Data ukuran
   e. Data harga
   f. Data pelanggan
   g. Data stok
   h. Data pemesanan produk
   i. Data pembayaran produk
   j. Data pengiriman produk
   k. Data diskon
   l. Data retur produk
4. *Website e-commerce* yang dibangun mencakup proses sebagai berikut :
   a. Pemesanan produk *online*
   b. Pembayaran *online* (menggunakan *Paypal*)
   c. Pengiriman produk (menggunakan jasa pengiriman)
   d. Pembuatan laporan
   e. *Update* informasi kepada pelanggan
   f. Pengembalian produk (*retur*)
5. Keluaran atau *output* yang dihasilkan adalah :
   a. Informasi mengenai data produk.

b. Informasi mengenai data kategori
c. Informasi mengenai data pemesanan produk.
d. Informasi mengenai pembayaran produk.
e. Informasi mengenai pengiriman produk.

6. Manajemen pemesanan berupa pencarian pesanan, *update* status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, dan diterima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi dibeli atau karena alasan-alasan tertentu.
7. Prosedur pemesanan untuk manajemen *shipping* menggunakan layanan jasa pengiriman.
8. Manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *online* melalui pembayaran *Paypal* dan melayani pembelian secara *offline* dengan transfer tunai melalui rekening Bank.
9. Memberikan fasilitas *backup* dan *restore database.*
10. Memberikan hak akses yang berbeda antara pelanggan dan pengelola.
11. Menggunakan sistem keamanan atau *Security* seperti IP-Dedicated yaitu IP address yang digunakan secara khusus pada satu akun hosting dan *Secure Socket Layer* (SSL) yg digunakan untuk menjaga pengiriman data web server dan pengguna situs web.
12. Mendukung *Search Engine optimization* (SEO), agar situs terdaftar di halaman depan.
13. Situs jejaring sosial sebagai media promosi serta layanan telepon.
14. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu *flowmap, entity relationship diagram* (ERD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *flowchart.*
15. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *online* diantaranya PHP, MySQL, dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

## 1.5 Metodologi Penelitian

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

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. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap prosedur penjualan, proses pembuatan laporan, dan prosedur pengadaan barang. Observasi data yang diambil berupa produk yang tersedia di toko tersebut, seperti kategori jersey, jaket, tas, dan asesoris.

   c. Interview.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik toko. Adapun beberapa pertanyaan yang disampaikan kepada pihak toko adalah sebagai berikut :

      1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan saat ini?
      2. Apa saja yang menjadi kendala dalam proses penjualan?
      3. Apakah toko ini sudah maksimal dalam proses penjualan dengan sistem yang sedang berjalan saat ini?
      4. Strategi apa yang harus dilakukan untuk menaikkan jumlah penjualan?

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

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

   a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. Analisis Sistem

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

c. Perancangan Sistem

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Pengkodean Sistem

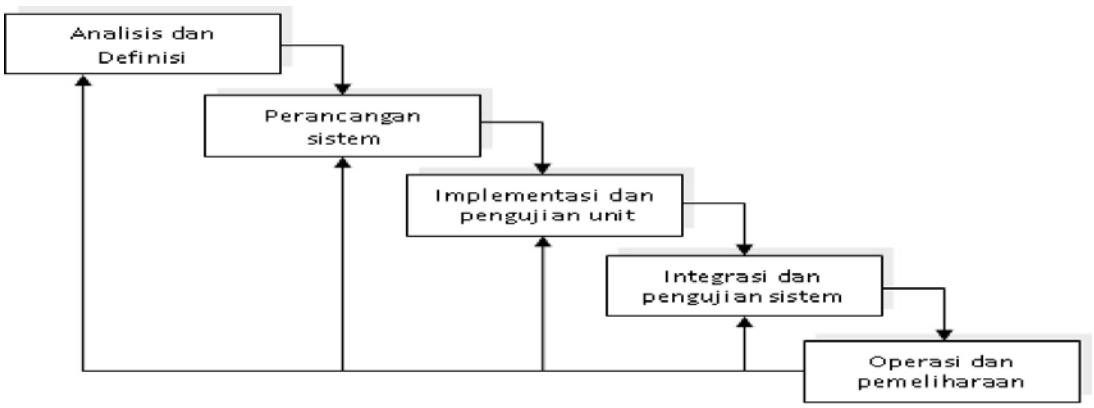
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian Sistem

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.




**Gambar. 1.1 Metode Pendekatan Waterfall Menurut *Sommerville* [1]**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika laporan Tugas Akhir yang di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan, pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat website *e-commerce* ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan non-fungsional analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional diantaranya *entity relationship diagram*, diagram konteks dan data flow diagram. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun diantaranya perancangan sistem antara dan perancangan arsitektur yaitu perancangan antarmuka, perancangan pesan, jaringan semantik, dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan.

Pengujian sistem yang terdiri dari pengujian alpha dimana pengujian ini menggunakan metode pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dan pengujian beta yaitu pengujian lapangan dengan interview pada admin MU Design Shop dan kuisioner pada masyarakat umum.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.