BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Larazzz.com merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan headset dan aksesoris handphone yang berlokasi di Jl. Leuwipanjang No. 8 Bandung. Sebelumnya, transaksi jual beli barang pada Larazzz.com dilakukan secara traditional yaitu dari tangan ke tangan secara langsung, melakukan penawaran dan akhirnya terjadi kesepakatan. Sehingga, konsumen yang berada di luar wilayah Bandung dan tidak bisa datang langsung ke toko Larazzz.com akan mengalami kendala dalam melakukan pembelian barang. Pengolahan data barang yang dilakukan di Larazzz.com dengan cara manual rentan terhadap tidak konsistennya data dan akan berdampak pada hasil pelaporan penjualan yang tidak akurat. Saat ini pelanggan kurang mendapatkan informasi barang secara detail dan sesuai dengan tipe *handphone* yang dibutuhkan, sehingga dalam proses pembelian pelanggan kurang puas dengan model produk yang sesuai dengan tipe *handphone* yang dibutuhkan.

Berdasarkan masalah yang terjadi maka perlu dibangun *e-commerce* sebagai penunjang sistem penjualan yang telah ada. Dengan aplikasi *e-commerce* dapat memudahkan konsumen dalam melakukan proses pemesanan secara elektronik dan penyampaian informasi barang kepada pelanggan secara cepat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi e-*commerce* yang didukung dengan sistem rekomendasi *collaborative filtering* dapat mempermudah pelanggan mendapatkan informasi

produk yang sesuai dengan tipe *handphone* yang dibutuhkan, serta memberikan rekomendasi produk yang tepat yang sesuai dengan keinginan pelanggan, serta mempermudah pelanggan mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan produk yang akan dibelinya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi disimpulkan bahwa perlu adanya aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu Larazzz.com dalam proses penjualan barang dan penyampaian informasi barang kepada pelanggan secara cepat, yang akan diwujudkan dengan melakukan penelitian sekaligus mengangkat topik ini sebagai bahan laporan skripsi yang berjudul **"PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI LARAZZZ.COM".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh perumusan masalah yaitu "bagaimana membangun *E-Commerce* di Larazzz.com".

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada toko Larazzz.com.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan aplikasi e-commerce ini adalah :

1. Membantu konsumen dalam melakukan pembelian secara elektronik yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang ke toko Larazzz.com.

2. Membantu perusahaan dalam pengolahan data barang dan pembuatan laporan penjualan secara cepat dan akurat.
3. Mempermudah pelanggan mendapatkan informasi produk secara detail dan sesuai dengan tipe *handphone* yang dibutuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini dilakukan agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Penjualan barang hanya untuk wilayah Indonesia saja.
2. Data yang diolah adalah : data member, data barang, data kategori, data merk produk, data seri hp, data merk hp, data kota, data propinsi, data ongkos kirim, data paket pengiriman, data jasa pengiriman.
3. Proses yang dilakukan meliputi proses registrasi, proses aktivasi akun, proses pemesanan, proses pembayaran, proses tracking, proses retur, proses pencarian barang, proses history pemesanan, proses pengolahan data barang, proses pengolahan data kategori, proses pengolahan data merk produk, proses pengolahan data seri hp, proses pengolahan data merk hp, proses pengolahan data kota, proses pengolahan data propinsi, proses pengolahan data jasa pengiriman, proses pengolahan ongkos kirim, proses pengolahan laporan produk, proses pengolahan proses laporan penjualan, proses pengolahan laporan retur.
4. Output yang dikeluarkan dari sistem yaitu : info produk, info pemesanan barang, info pembayaran, info retur barang, info pengiriman barang, info kategori barang,

info merk produk, info seri hp, info merk hp, info jasa pengiriman, info ongkos kirim, info laporan penjualan, info retur barang, dan info laporan produk.

5. Memanfaatkan facebook untuk promosi.
6. Menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui fasilitas *Yahoo Messanger* dan telepon yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun.
7. E-commerce ini menyediakan fasilitas pembayaran dengan secara *offline* (Transfer Bank) dan dapat menggunakan pembayaran *online (Paypal).*
8. Larazzz.com didukung fasilitas SEO (*Search Engine Optimization*) agar situs mudah ditemukan di *search engine* (google).
9. Melakukan *Backup* dan *Restore Database*
10. Keamanan (*security*) yang digunakan pada sistem ini diantaranya :
    - IP yang digunakan pada *website* ini yaitu IP-Dedicated.
    - *Secure soket layer* (SSL) digunakan untuk melindungi keamanan data serta mendukung protocol https.
11. Software yang digunakan :
    - Sistem operasi yang digunakan *Microsoft Windows*.
    - Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP dan MySQL sebagai *Database Management System*-nya.
    - Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program *Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera*.

12. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana tools yang digunakan yaitu *flowmap,* diagram konteks, *data flow diagram* (DFD) dan *entity relationship diagram* (ERD).
13. Fitur Unggulan

    Fitur unggulan yang digunakan pada sistem ini yaitu sistem rekomendasi (SR) merupakan model aplikasi dari hasil observasi terhadap keadaan dan keinginan pelanggan. Salah satu pendekatan untuk desain sistem rekomendasi yang digunakan adalah penyaringan kolaboratif.

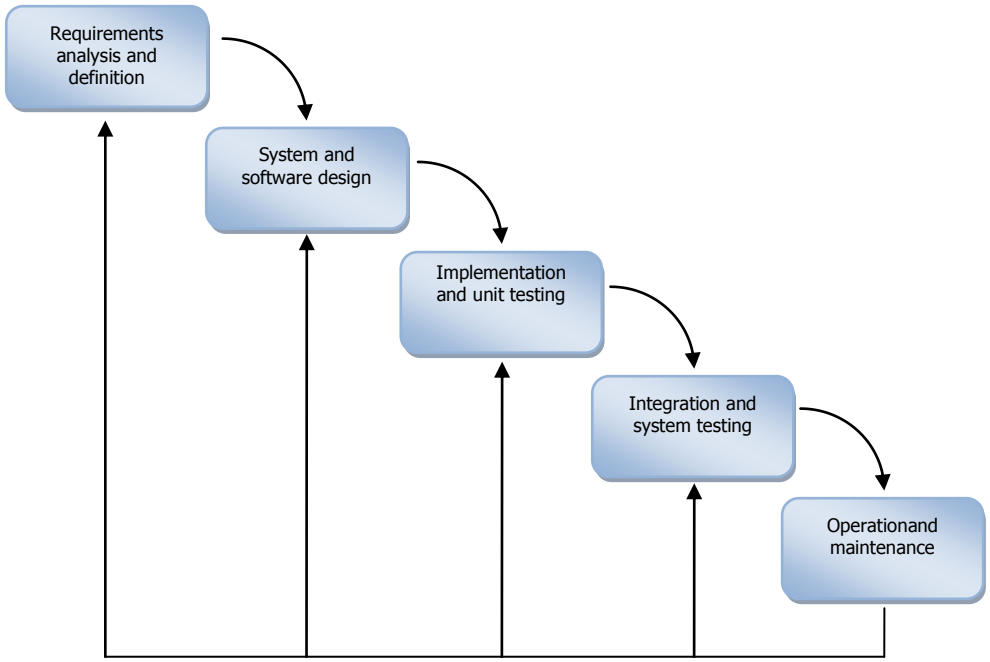
1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1. Metode Pengumpulan Data
    a. Studi kepustakaan melalui buku, majalah, artikel dan situs internet yang sesuai dengan *e-commerce*.
    b. Wawancara merupakan percakapan dan tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang ada kaitannya dengan proses penelitian.
    c. Observasi yaitu pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap objek yang dituju secara langsung.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak menggunakan model *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. *Output* dari setiap tahap merupakan *input* bagi tahap berikutnya.



Gambar 1.1 Model Waterfall [5]

1. ***Requirements analysis and definition***. Analisa kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan *website e-commerce* ini. Kelancaran proses pembuatan *website* secara keseluruhan dan kelengkapan fitur *website* yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Maka dilakukan proses pencarian referensi dari bebarapa sumber seperti dari buku, internet.

2. ***System and software design***. Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain : *System Flow, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD)*. *System Flow* merupakan bagan aliran dokumen dari satu bagian perusahaan ke bagian lain baik secara manual maupun melalui Sistem Informasi. *Data Flow* Diagram adalah diagram yang menunjukan aliran data di antara pengguna, proses dan *database* yang terkait dengan perangkat lunak. *Entity Relationship Diagram* merupakan diagram yang menunjukan bagaimana data dan informasi software akan di simpan di dalam *database* beserta dengan hubungan antar data. Seperti halnya tahap analisa kebutuhan, pada saat desain sistem selesai dibuat lalu desain yang sudah dibuat penyusun didiskusikan dan disempurnakan oleh penyusun bersama dengan pihak perusahaan.
3. ***Implementation and unit testing***. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman, PHP dan *database* MySQL yang menjadi standarisasi perusahaan untuk aplikasi internal.
4. ***Integration and system testing***. Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Dalam tahap ini, harus memastikan bahwa kerangka atau skenario pengujian perangkat lunak

dibuat dengan lengkap meliputi semua proses, kebutuhan dan pengendalian yang ada di dalam dokumen analisa kebutuhan dan desain sistem.

5. ***Operationand maintenance***. Penerapan program merupakan tahap dimana penyusun menerapkan atau meng-*install* perangkat lunak yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan Teknologi Informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan skripsi ini adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 berisi profil perusahaan dan landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 berisi analisis dari keseluruhan sistem, yang mencakup analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan.

Bab 3 ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 berisi implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi database, dan implementasi antarmuka. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan pengujian *Alpha* diuji dengan skenario pengujian *Alpha* dan pengujian *Beta* diuji dengan wawancara dan kuesioner kepada user.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan *e-commerce* dan saran untuk masa yang akan datang.