BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

New Rofina Collectionmerupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam sepatu, toko New Rofina Collection beralamat di Jl. Cibaduyut Raya 43 Bandung.

Berdasarkan hasilwawancarayang dilakukan dengan pemilik toko, peningkatan penjualan dan kebutuhan informasi saat ini menjadi hal yang penting dalam kegiatan bisnis. Pada umumnya proses penjualan hanya terjadi jika penjual dan pembeli melakukan komunikasi langsung.Kendala yang dihadapi dari proses penjualan toko New Rofina Collection adalah keterbatasan jarak dan waktu yang tidak efektif.

"Pada saat ini *website* bukan hanya menjadi sebuah sarana untuk menyampaikan informasi namun digunakan juga sebagai media untuk proses jual beli atau transaksisecara *online"[16]*.Toko New Rofina Collection memanfaatkan perkembangan *website* sebagaimedia alternatif untuk memperluas pemasaran,mempromosikan produk dan memudahkan transaksi secara*online*.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka dibutuhkan cara untuk mengatasi keterbatasan jarak antara penjual dan pembeli, salah satunya dengan situs atau *website* dengan harapan dapat membantu menyelesaikan permasalahan Toko New Rofina Collection.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah bagaimana membangun Aplikasi Penjualan *Online* pada toko New Rofina Collection.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Dari hasil permasalahan yang ada dan di teliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Penjualan *Online* pada toko New Rofina Collection.

1.3.2 Tujuan

1. Mempermudah konsumenyang berada diluar bandung untuk membeli produk tanpa harus mendatangi langsung ke toko New Rofina Collection.
2. Membantu toko dalam mempromosikan produk kepada konsumen, sehingga konsumen tidak perlu datang ke toko New Rofina Collection secara langsung.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang telah dilakukan membahas setiap masalah yang ada di toko, dan agar tidak ada penyimpangan dari pokok bahasan dan sesuai dengan tujuan awal, maka batasan masalah untuk pembuatan perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. Dari aplikasi penjualan *online* yang akan dibangun menyediakan fasilitas pengolahan data produk, produk terbaru, kategori, stok produk, harga produk, warna produk, dan pengolahan data transaksi.
2. Tersediannya retur produk apabila ada kerusakan dalam barang yang dibeli oleh konsumen.
3. Pembayaran yang dilakukan dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu pembayaran offline dan pembayaran secara online. Untuk pembayaran secara offline seperti transfer, tunai dan COD (*Cash On Delivery*), yang dimaksud dengan COD yaitu membayar langsung produk yang akan dibeli kepada pemiliki toko atau *face to face* yang dimana pembeli dan pemilik ada kontak langsung dalam transaksi tersebut. Sedangkan secara *online* menggunakan *payment gateway* (*paypal*) pembayaran *online* akan secara langsung mengupdate data pemesanan serta otomatis.
4. Untuk jasa pengirimannya pemilik bekerja sama dengan JNE dan TIKI yang mendukung tracking pengiriman produk yang akan dikirim kepada konsumen.
5. Pengguna aplikasi
    a. Administrator
        - Mengolah data produk dengan cara menambah, mengedit, menghapus
        - Mengolah data yang akan menjadi member atau yang sudah menjadi member di toko new rofina collection.

b. Member

Yang membeli produk dari toko new rofina collection yang telah berulang kali membeli produk dari toko new rofina collection.

c. Pengunjung

Melihat hasil produk yang dihasilkan dari toko New Rofina Collection dan baru melihat hasil produk pertama kali.

6. Frontend application (Halaman Pengunjung)

a. Menampilkan produk terbaru dari toko New Rofina Collection secara global atau berdasarkan secara kategori dan produk yang paling banyak di minati.

b. Fasilitas untuk pendaftaran menjadi member dan login member.

c. *History* pemesanan

d. Pengiriman pemesanan melalui email pemesanan bila ada perubahan pada pemesanan maka informasi pesan tersebut akan masuk ke email pemesanan.

e. *Zoom* gambar produk dan *Multi* gambar untuk sebuah produk

f. *Integrasi* dengan situs *Social Network* seperti Facebook sebagai saran promosi.

g. Search Engine Optimization (SEO) agar situs *e-commerce* dibangun terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan pada saat pencarian.

7. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD),* dan *Data Flow Diagram (DFD).*
8. Dalam pembangun *website* penjualan*online* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai aplikasi pembangun dan MySQL sebagai database .
9. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
    a. IP-Dedicated.
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol *https//* : agar keamanan data lebih terjaga.
    c. Menggunakan email dan login untuk dapat mengakses aplikasi, dan aplikasi ini mendukung fasilitas backup dan restore database untuk menjaga konsistensi *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang dimana digunakan dalam penulisan tugas akhir untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Tahapan yang digunakandalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. StudiLiteratur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* danbacaan-bacaan yang adakaitannyadenganjudulpenelitian.

b. Observasi.

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

c. Interview.

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode terstruktur yaitu *Entity Relational Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD) dan Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*menurut sommerville, model waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan.

Tahapan-tahapan yang meliputi beberapa proses yang terdapat dalam model waterfall menurut sommerville diantaranya:

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang

diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

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

c. Design

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

d. Coding

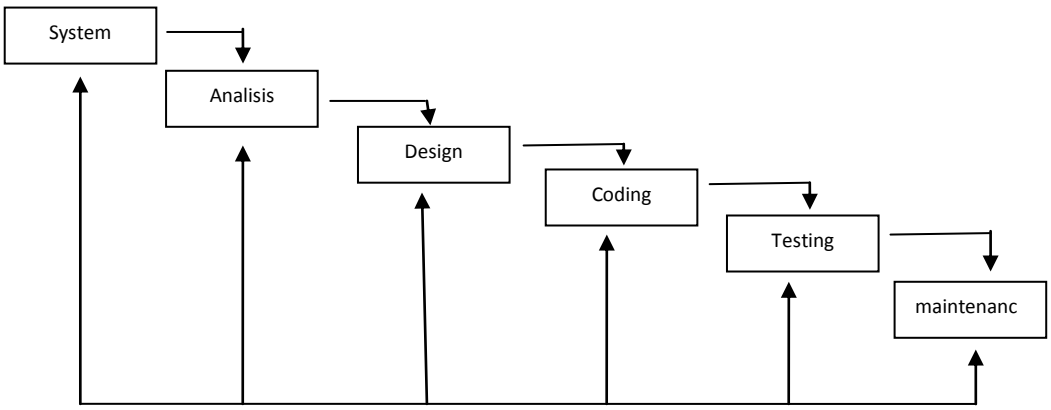
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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



Gambar 1.1 Metodologi waterfall menurut Sommerville (2001)

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya

BAB III. ANALISIS MASALAH

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.