BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SP Collection merupakan satu dari sekian banyak badan usaha yang bergerak di bidang industri pakaian dan aksesoris. *SP Collection* terletak di Jl.Citarum lama No.39 Haurwangi Cianjur. *SP Collection* menjual berbagai macam jenis pakaian beserta dengan aksesoris-nya baik untuk laki-laki maupun perempuan.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik perusahaan, promosi produk di *SP Collection* masih menggunakan brosur yang berisi katalog dari produk-produk *SP Collection.* Hal ini akan menjadi masalah apabila ada perubahan pada produk yang telah ditawarkan, maka pihak toko harus mempromosikanya kembali dan membuat ulang brosur yang berisi katalog tersebut, maka akan membutuhkan biaya yang cukup besar untuk melakukan kegiatan tersebut. Cara promosi produk yang seperti ini, menyebabkan banyak pembeli yang bertempat tinggal jauh dari toko kurang mengetahui dimana keberadaan toko. Pembeli akan bersusah payah untuk mencari toko ketika ingin membeli produk yang ada di toko *SP Collection.*

Semakin berkembangnya zaman, terutama dibidang teknologi informasi khususnya internet mampu mengubah gaya hidup sebagian orang di Indonesia, salah satu pemanfaatan teknologi internet adalah aplikasi *electronic commerce* atau sering disebut *e-commerce.* Adanya aplikasi *e-commerce* ini perusahaan dapat mempromosikan produk-produknya kepada masyarakat luas dan dapat memberikan informasi produk yang dipasarkan secara lengkap, sehingga konsumen dalam melakukan pembelian produk yang diinginkan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu dengan adanya akses *internet*.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang dari membangun aplikasi *e-commerce* pada *SP Collection*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa *SP Collection* membutuhkan suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan di atas. Pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah ”Bagaimana Cara MembangunAplikasi *E-commerce* Di Rumah Industri *SP Collection*”.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *E-commerce* pada Rumah Industri *SP Collection*. Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah dalam melakukan promosi produk yang ada di *SP Collection*.
2. Membantu konsumen mengetahui toko *SP Collection* secara *online* sehingga konsumen dapat lebih mengenal toko tersebut.
3. Mempermudah konsumen dalam melakukan proses transaksi pembelian.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

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

1. Sistem yang dibangun mengelola data produk (diskon dan rating produk), data detail produk, data kategori, data penjualan, data pengiriman, data pembayaran.
2. Melakukan proses manajemen harga, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok.
3. Melakukan proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.
4. Metode pembayaran melalui transfer langsung ke rekening antar bank dan menggunakan *PayPal*.
5. Proses pengiriman barang dilakukan setelah calon pembeli melakukan pembayaran

6. Metode pengiriman (*Management Shipping*) melalui jasa layanan JNE, TIKI, dan POS dengan fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).
7. Sistem komunikasi antara sistem *website* dan pengguna yaitu sistem yang selalu mengirimkan notifikasi berupa *email* dan atau pesan melalui *instantmessenger* kepada user setiap kali ada transaksi. Juga menyediakan layanan telepon.
8. Melakukan pembuatan laporan pengelolaan barang dan laporan penjualan.
9. Tersedia fasilitas fitur unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) dengan metode *item-based collaborative filtering.*
10. Model analisis perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu metode analisis terstruktur. Alat bantu yang digunakan yaitu *Flowmap, Entity Relation Diagram (ERD),* dan *Data Flow Diagram (DFD).*

1.5 Metolodologi penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *ecommerce* di *SP Collection* ini menggunakan metode analisis deskripsif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan melalui tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1. Metode pengumpulan data

   Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui :

   a. Wawancara

      Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik *SP Collection* yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

   b. Studi Literatur

      Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

c. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke *SP Collection*.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*[14], yang meliputi beberapa proses di antaranya :

a. *Requirement analysis and definition*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

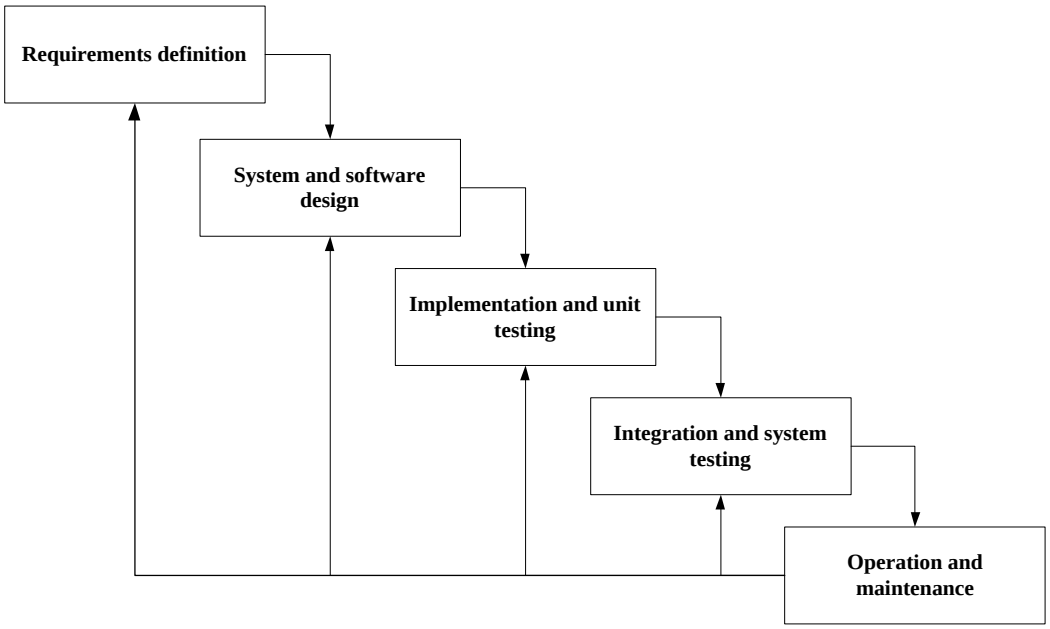
d. *Integration and system testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. *Operation and maintenance*

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall*[14] menurut Ian Sommerfille dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan umum perusahaan, sejarah singkat perusahaan, deskripsi tugas, logo perusahaan, visi dan misi perusahaan dan landasan teori yang berisi tentang teori-teori pendukung pembuatan aplikasi *ecommerce* di toko *SP Collection*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem di antaranya analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data. Bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural, perancangan alir data, perancangan menu dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan, yang terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun dan saran yang dirumuskan dalam pengembangan perangkat lunak.