BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

King Kong Pet Store merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan makanan hewan, vitamin, akesesoris kandang, dan keperluan hewan, khususnya kucing dan anjing. Toko ini berdiri satu setengah tahun yang lalu bertempat di Jln. Karapitan no. 108 c Bandung. Selain di Bandung, King Kong Pet Store baru mempunyai konsumen seperti di Makasar, dan Surabaya.

Proses penjualan dan pemesanan di King Kong Pet Store masih dilakukan dengan cara konsumen harus datang ke toko, sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi toko akan kesulitan membeli, ataupun hanya sekedar mendapatkan informasi tentang produk. Konsumen harus menghubungi pihak toko untuk mengetahui stok maupun info produk. Tapi jika konsumen tidak bisa datang ke toko biasanya konsumen melakukan pembelian atau pemesanan melalui e-mail, telepon, sms, *Blackberry Messengger* dan jika konsumen memesan atau membeli melalui e-mail, telepon, sms, *Blackberry Messengger* petugas toko harus mencatat terlebih dahulu kemudian dimasukan kedalam sistem data penjualannya. Selain itu juga King Kong Pet Store hanya mempunyai cakupan pemasaran yang masih terbatas sehingga tidak banyak orang yang mengenal dan mengetahui produk yang ada di King Kong Pet Store. Metode promosi yang selama ini dilakukan King Kong Pet Store menggunakan katalog, brosur, pamplet spanduk, sehingga ketika ada produk baru katalog, pamplet, spanduk pun harus diubah dan membutuhkan biaya yang besar.

King Kong Pet Store sebelumnya sudah memiliki sistem penjualan namun sistem tersebut masih belum bisa mengatasi masalah yang ada. Sistem penjualan yang dimiliki oleh toko hanya dapat melakukan transaksi di dalam toko, menginputkan data produk, namun ada beberapa kekurangan dalam sistem tersebut. Misalnya, pembuatan laporan produk dan penjualan yang seharusnya teratasi oleh sistem yang sudah ada namun pada kenyataannya masih belum bisa.

Pada saat ini banyaknya yang berebut saingan pasar secara *offline* dan *online* menjadikan kondisi persaingan bisnis cukup ketat. Sehingga diperlukan inovasi agar bisa bertahan dan bersaing dengan toko lain yang sejenis. Oleh karena itu, King Kong Pet Store akan mencoba memasarkan produk dengan menggunakan *E-Commerce* yang diharapkan cepat untuk mempromosikan produk yang akan dijual.

E-Commerce dapat menjadi media informasi yang diharapkan membantu menjangkau masyarakat luas dan lebih baik dalam penyebarannya. Konsumen dapat melihat informasi produk, memilih atau memesan produk melalui aplikasi tersebut dan memudahkan dalam proses pembayaran.

Walaupun dengan *E-Commerce* dapat dengan mudah diketahui info produk namun ketika jumlah produk ditoko sangat banyak dan jenis produk banyak yang mirip seperti jenis makanan kucing dengan merk *whiskas, royal canin, frieskies, fussie cat*, dan tentunya dengan varian rasa yang berbeda di setiap merknya. Tetap saja konsumen akan merasa kesulitan dalam memilih produk yang akan dibelinya, maka diperlukan suatu sistem rekomendasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya maka perlu dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sebuah *E-Commerce* di King Kong Pet Store Bandung. Sehingga diharapkan dengan membangun media informasi dapat memudahkan proses transaksi, mempermudah perusahaan dalam melakukan promosi, memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mengetahui informasi produk. Oleh karena itu skripsi ini diberi judul Pembangunan Aplikasi *E-commerce* di Kingkong Pet Store Bandung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada identifikasi di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memudahkan konsumen yang berlokasi jauh dalam membeli produk.
2. Bagaimana memperluas cakupan pemasaran toko King Kong Pet Store.

3. Bagaimana mempermudah perusahaan dalam melakukan promosi produk.
4. Bagaimana memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mengetahui informasi produk.
5. Bagaimana memudahkan konsumen memilih produk pada saat membeli produk.
6. Bagaimana memudahkan mengolah data, memudahkan mengolah laporan penjualan dan laporan produk.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* di Toko King Kong Pet Store Bandung. Adapun tujuan penelitian diantaranya yaitu:

1. Mempermudah konsumen yang berlokasi jauh dari toko dalam membeli produk.
2. Memperluas cakupan pemasaran King Kong Pet Store.
3. Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produk bagi konsumen.
4. Mempermudah perusahaan dalam memberikan informasi produk yang akan dijual pada konsumen.
5. Mempermudah konsumen dalam memilih produk dengan *Smart Recomendation System* dengan menggunakan metode *item based colaborative filtering*.
6. Mempermudah pihak perusahaan mengolah data dan laporan produk dan penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang lingkup masalah

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi *E-Commerce* ini adapun ruang lingkup yang akan dibahas, untuk itu batasan masalah yang diperlukan adalah:

1. Sistem bisnis yang akan digunakan dalam *E-commerce* di King Kong Pet Store adalah penjualan saja.
2. Data yang di input dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* adalah data member, data pemesanan, data produk, data pembayaran, data retur, data

pengiriman, data petugas, data rating, data kategori produk, data kategori hewan, sata subkategori produk.

3. Proses dalam aplikasi yang dibangun adalah proses proses pemesanan, proses retur, proses pembuatan laporan, proses pembayaran.
4. Data yang akan dikelola pada aplikasi ini adalah data produk, data detail produk, data kategori produk, data kategori hewan, data member, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman, data retur, detail retur, dan data rating
5. Output dari hasil ini adalah informasi laporan, informasi produk, informasi pemesanan, informasi pembayaran, informasi pengiriman, informasi retur, informasi rekomendasi produk, informasi petugas, dan informasi member.
6. Model *E-Commerce* yang akan digunakan adalah B2C (*Bussines to Costumer*).
7. Wilayah pemasaran yaitu Indonesia.
8. Aplikasi yang akan dibangun memberikan rekomendasi kepada pembeli atau pengunjung dengan menggunakan sistem rekomendasi cerdas *item based collaborative* filtering.
9. Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka dibuat aplikasi *E-Commerce* analisis yang digunakan yaitu analisis terstruktur dengan *tools* yang digunakan yaitu *flowmap* untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan, analisis basis data menggunakan ERD, Diagram konteks, spesifikasi proses dan kamus data, menggambarkan model fungsional menggunakan DFD, sedangkan untuk perancangan basis data menggunakan skema relasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian menggunakan metode analisis deskriptif. Dimana metode ini menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya dan tanpa manipulasi. Metode ini terbagi yang dalam dua tahapan yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

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

   a. Studi *Literatur*.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, *browsing* internet dan bacaan-bacaan yang ada katiannya dengan judul penelitian.

   b. Obervasi.

      Metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke toko King Kong Pet Store terhadap masalah yang diambil.

   c. Wawancara.

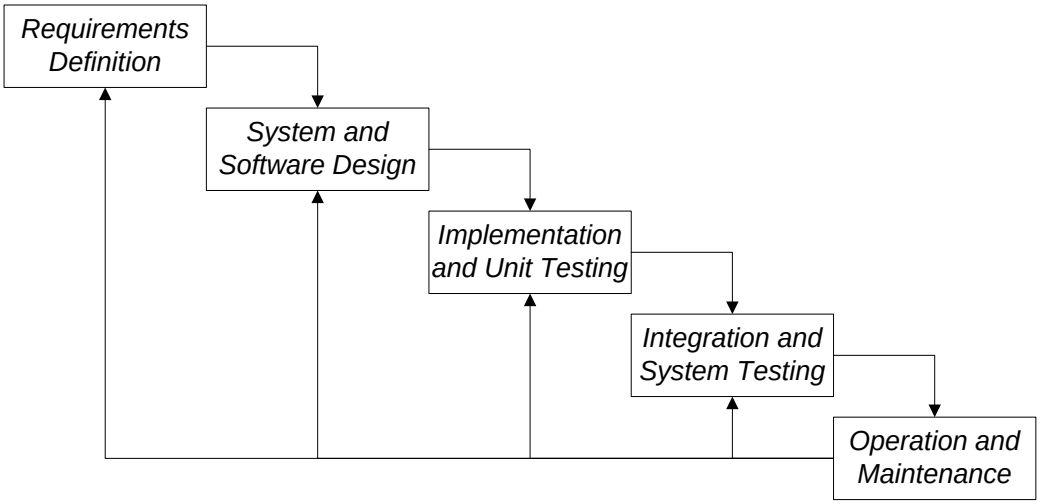
      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab dengan pemilik toko, manager, dan petugas toko secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

   d. Kuesioner

      Kuesioner yaitu tahap pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang yang diteliti (responden) yaitu pelanggan King Kong Pet Store untuk diberi penilaian.

2. Metode Pembangunan Aplikasi

   Teknik analisis data dalam pembangunan sistem menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti pada gambar berikut :



Gambar 1.1 waterfall [23]

Adapun proses- proses yang ada dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut [23]:

1. *Requirements Definition*

   Tahap ini adalah tahap analisis data ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem yaitu pihak King Kong Pet Store. Hal tersebut kemudian didefinisikan dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem untuk menjadi dasar pembangunan sistem.

2. *System and Software Design*

   Merupakan tahap penerjemahan dari data yang di analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti *user*. Kegiatan yang dilakukan menentukan arsitektur sistem *E-Commerce* secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi sistem yang mendasar.

3. *Implementation and Unit Testing*

   Kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak yang direalisasikan sebagai serangkaian program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system Testing.*

   Tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Semua fungsi *software* yang diujicobakan untuk menjamin persyaratan sistem *E-Commerce* King Kong Pet Store telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem perangkat lunak diberikan kepada pihak King Kong Pet Store.

5. *Operation maintenance*

   Merupakan penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan sistem dipakai pemeliharaan mencakup koreksi jika adanya gangguan. Perbaikan atas implementasi unit sistem dan pembangunan pelayanan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang dihadapi King Kong Pet Store Bandung, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website E-Commerce*.

BAB 3 Analisis Dan Perancangan

Berisi uraian tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsional, analisis prosedur, analisis pengguna, analisis perangkat lunak, analisis non fungsional, serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB 4 Implementasi dan Pengujian

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan berisi tampilan dari aplikasi yang telah dibangun. Bab ini juga berisi pengujian dari perangkat lunak yang dibangun, dan tentang tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak dimasa depan.