BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Boneka Moon adalah tempat penjualan boneka, yang menjual berbagai macam boneka mulai dari bentuk yang kecil sampai bentuk yang besar, dan banyak pula macamnya seperti bentuk binatang, bantal, bola, sampai tokoh kartun yang sedang tenar, dll. Toko Boneka Moon terletak di jalan gegerkalong girang No.4 (samping koramil) – Bandung, sistem penjualan sekarang masih mengandalkan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian atau hanya sekedar menanyakan informasi mengenai produk. Sistem penjualan seperti ini masih terlalu banyak kekurangan diantaranya dari segi waktu pelayanan toko yang terbatas dan bentrok dengan kesibukan pelanggan itu sendiri, sehingga pelanggan masih kesulitan untuk mendapatkan produk dan informasi produk. Dalam pengolahan pembuatan laporan dan pendataan data produk yang dilakukan oleh bagian gudang masih di lakukan secara manual, dan bagian administrasi/kasir yang melakukan pembuatan laporan transaksi masih secara manual, bahkan di bagian pemilik pun masih di lakukan secara manual dalam menerima laporan penjualan dan laporan pendataan produk dan stok produk. Manual dalam hal ini maksudnya adalah data yang dimasukan masih diolah secara satu-persatu ke sistem Microsoft Excel yang rentan terhadap kesalahan dalam pendataan ataupun terjadi kesalahan seperti pengulangan data yang dimasukan.

Dari masalah-masalah diatas banyak kendala dalam penjualan yang selama ini dijalankan, ada sebuah aplikasi yang saat ini sangat digemari oleh masyarakat luas yaitu aplikasi *e-commrce* dimana aplikasi ini berbasis web yang menggunakan fasilitas internet sehingga dapat melakukan transaksi perdagangan/perniagaan yang segala proses jual belinya dilakukan secara *online*, sehingga masyarakat luas dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.

Dengan menggunakan aplikasi *e-commerce* ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang selama ini dialami.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* pada toko boneka Moon.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka ditemukan maksud dari penelitian ini adalah untuk Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada toko Boneka Moon**.**

Sedangkan untuk tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

a. Memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian dan memudahkan dalam mendapatkan informasi mengenai produk.
b. Memudahkan bagian gudang dalam pengelolaan data produk dan juga dalam pembuatan laporan mengenai produk.
c. Memudahkan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan untuk bagian kasir/administrasi
d. Dan juga memudahkan untuk pemilik perusahaan dalam menerima laporan penjualan, laporan pendataan produk

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasannya tidak meluas, maka perlu dibatasi masalahnya agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data berasal dari toko boneka Moon.
2. Pengolahan data aplikasi ini adalah data login, data registrasi, data produk, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman, data retur, data rating, dan data administrator.
3. Proses yang terdapat pada sistem adalah proses login user, registrasi pelanggan, proses pemesanan produk, proses pembayaran transaksi, pengiriman produk dan proses pembuatan laporan.
4. Pemesanan dibatasi hanya di Indonesia.
5. Jenis *e-commerce* yang digunakan adalah *business to consumer* (B2C).
6. Sistem keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan IP *dedicated* untuk mendukung protokol https, serta fasilitas *login*untuk dapat masuk ke sistem.
7. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna memanfaatkan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook*.
8. Metode analisis yang digunakan metode terstruktur dengan *Flowmap, Data Flow Diagram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
9. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *Microsoft Windows* 7.
10. *Data Base Management Sistem (DBMS)* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *MySQL*, sedangkan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya.
11. Perangkat lunak pembangun aplikasi ini yaitu *Xamp*sebagai *web server*, *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai pengolah bahasa pemrograman *php, html, javascript* dan *css*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah Metode Analisis Deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan metode kuantitatif untuk

menggambarkan kejadian seperti apa adanya kejadian tersebut. Bukanbermaksud untuk memanipulasi atau mengontrol.

1.6 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi literatur

Mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pembuatan skripsi baik yang bersumber dari buku dan internet mengenai e-commerce.

b. Observasi

Langkah pengumpulan data selanjutnya langsung mengunjungi tempat penelitian untuk memperoleh data-data yang di perlukan dalam pembuatan tugas akhir ini.

c. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap pemilik toko mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini kepada kasir mengenai transaksi pemjualan dan pengolahan data penjualan dan juga terhadap gudang mengenai pembuatan laporan produk

d. Kuesioner

Membuat pertanyaan tentang aplikasi yang di bangun, untuk dibagikan kepada responden untuk diberi penelitian.

1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya yaitu:

a. *System/Information Engineering*

Menyediakan hal-hal yang di butuhkan untuk mendukung pembuatan aplikasi ini

b. *Analysis*

Tahap awal yang dilakukan dalam pembuatan website ini memperhatikan dan menyediakan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan website ini.

c. *Design*

Membuat website ini semenarik mungkin agar pengunjung website tertarik ketika membuka web ini.

d. *Coding*

Ketika penggunaan coding dalam pembuatan website ini disesuaikan dengan bahasa pemogragraman yang digunakan.

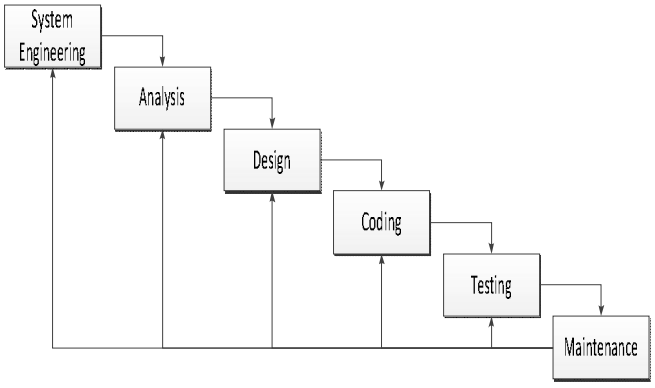
e. Pengujian

Pengujian terhadap website yang telah dibuat/dibangun penulis.

f. *Maintence*

Website yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan dan penambahan sesuai dengan perkembangan pasar itu sendiri.

Langkah-langkah dalam metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.8 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai profil tempat penelitian yakni Toko Boneka Moon serta teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisa terhadap aplikasi yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada Toko Boneka Moon di Bandung.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, dan pengujian sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil pengujian dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.