BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Gshop berdiri pada 16 Januari 2008 yang beralamat di Jl. Cibaduyut Raya No. 55 Bandung adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri fashion.Produk yang dihasilkan oleh Toko Gshop beraneka ragam dengan berbagai model.Media promosi sekarang ini dengan menggunakan katalog yang dibagikan kepada pelanggan saat datang langsung ke Toko Gshop.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak pelanggan dan manajemen Toko Gshop, pada saat ini masih melalukan penjualan produk kepada konsumen yang datang ke toko langsung, sehingga untuk konsumen yang berada diluar Bandung atau berada jauh daRI Toko Gshop merasa kesulitan untuk melalukan transaksi pembelian karena harus membutuhkan waktu yang lebih banyak dan biaya yang lebih besar untuk mendapatkan produk yang diinginkan.

Toko Gshop ini sendiri masih belum dikenal masyarakat luas terutama dari masyarakat yang berada diluar Bandung ataupun yang berjarak cukup jauh dari lokasi toko, dalam hal promosi produk terbaru, Toko Gshop masih merasa kesulitan karena pada saat ini promosi yang di lakukan masih dari mulut ke mulut sehingga dirasa kurang efektif karena konsumen harus datang ke toko hanya untuk melihat produk-produk yang di tawarkan oleh Toko Gshop

Pada saat ini Toko Gshop proses pembuatan laporan produk dan laporan transaksi penjualan masih dilalukan dengan cara manual yaitu menuliskan pada buku laporan. Seiring dengan berjalanya waktu Toko Gshop merasa proses pembuatan laporan dengan cara ini dapat menimbulkan kerugian karena data laporan dapat saja hilang dan terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan

Terkait dengan hal yang disampaikan dan juga melihat teknologi yang sedang berkembang sekarang ini dalam dunia perdagangan maka Toko Gshop bermaksud memanfaatkan salah satu teknologi *E-Commerce.* Teknologi *E-Commerce* yaitu penjualan yang dilakukan secara *online*, *e-commerce* adalah

suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka ditemukan beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* di Toko Gshop

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan penelitian ini adalah untuk merancanagn dan membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Gshop.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam membeli produk yang ditawarkan Toko Gshop tanpa harus mendatangi Toko Gshop.
2. Memudahkan pihak Toko Gshop dalam melakukan promosi produk kepada konsumen tanpa harus datang ke Toko Gshop secara langsung.
3. Memudahkan Toko Gshop dalam pembuatan laporan produk dan laporan transaksi dengan baik.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data edisi katalog data transaksi penjualan, data retur produk, data operator, data *member* dan data laporan.
2. Pengiriman barang pesanan bekerja sama dengan pihak perusahaan penyedia layanan jasa pengiriman barang yaitu JNE.
3. Untuk keamanan *validasi* data pelangganmenggunakan *MD5, Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan aplikasi *Capthca.*

4. Metode pembayaran yang digunakan yaitu secara o*ffline* dengan cara transfer lewat Bank BCA dan Mandiri. Dan pembayaran *online* melalui *Paypal*.
5. Pengunjung dapat melakukan pembelian produk secara *online* harus terdaftar sebagai *member* dan telah melakukan aktivasi.
6. Aplikasi penjualan *online* ini memiliki fitur *retur* produk dengan syarat dan ketentuan pihak Toko Gshop.
7. Aplikasi penjualan *online* ini memiliki fitur pembuatan laporan yang meliputi laporan stok produk dan laporan transaksi pembelian.
8. Aplikasi ini juga menyediakan fitur unggulan *Smart Recommendation System. Smart Recommendation System* merupakan teknik dari *data mining* pencarian *association rules* yang digunakan untuk menentukan produk-produk manakah yang akan dibeli oleh konsumen secara bersamaan dengan melakkukan analisa terhadap daftar transaksi konsumen.
9. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah Microsoft windows 7 *ultimate*, *Netbeans* IDE, Microsoft visio 2007, *database* MySQL dan bahasa pemograman PHP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalahsebagai berikut:

1. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai *literatur* dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku,jurnal ilmiah, situs Internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan denganpenelitian yang dilakukan
2. Studi Lapangan

a. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu langkah dalam penelitian ilmiah berupa penggunaan proses komunikasi *verbal* untuk mengumpulkan informasi dari seorang sumber. Wawancara yang dilakukan kepada kepala Toko Gshop yang dimaksudkan untuk mencari informasi tentang sistem yang sedang berjalan, serta kebutuhan dari *user*.

b. Observasi

Metode observasi adalah cara mengamati objek penelitian untuk mengerti tentang kebutuhan objek penelitian tersebut sehingga aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan *user* yang bersangkutan. Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh secara langsung di Toko Gshop berupa data tentang semua produk yang ada di toko tersebut beserta proses bisnis yang ada.

c. Kuesioner

Metode kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pernyataan yang diberikan kepada responden di Toko Gshop.

1.5.2 Metode Pembangunan Sistem

Metode pembanguan sistem yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall*. Teknik analisa data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan perangkat lunak secara waterfall menurut Soomerville yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Analisa kebutuhan (*Requirement Analysis*)/(*Requirement Analysis and definition*). Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem, pengumpulkan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian , wawancara atau *study literatur*. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem

komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang aklan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan dalam bahasa pemograman analis.

b. *Design sistem* (*System Design*)

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak representasi *interface* dan detail (algoritma) prosedural. Tahapa ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requierement*. Dokumen inilah yang akan digunakan programer untuk aktivitas pembuuatan sistemnya.

c. *Implementation and Unit Testing*

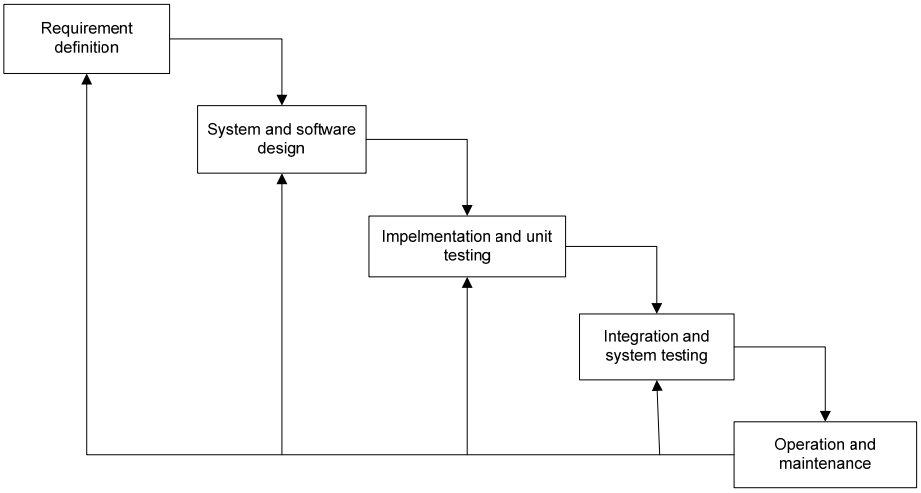
Design program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Intergration and System Testing*

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

e. *Operation and Maintenance*

Mengoperasikan program dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarrnya.



Gambar 1.1 **Skema *Waterfall* Sommerville**

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksuddan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisandari skripsi.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarahsingkat perusahaan, visi perusahaan, misi perusahaan, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* yang dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan.Langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan sistem meliputi *usecase* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram,

class diagram dan *deployment* diagram. Selain analisin fungsional dan *non fungsional*, dalam bab ini jugadijelaskan mengenai perancangan sebagai gambaran dari aplikasi yang dibangun,yang terdiri dari perancangan antarmuka, perancangan pesan dan perancangan basis data.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIANSISTEM

Bab ini berisi tentang aplikasi hasil perancangan serta implementasi antarmuka dan deskripsi teknik pengujian serta strategi yang akan digunakan untuk menguji aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik skripsi yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.