BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pengguna internet sangat banyak di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Terdapat sekitar 1867,2 juta orang di dunia yang menggunakan internet. Dalam kenyataannya banyak sekali pengguna menggunakan internet untuk mencari informasi atau mencari barang – barang yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke tokonya secara langsung. Membeli barang melalui internet salah satunya menggunakan E-Commerce.

E-Commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). Secara umum e-commerce dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan/perniagaan barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Devita Kids Shop merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian anak-anak, dengan berkembangnya produk yang mereka miliki maka semakin banyak juga masalah yang harus ditangani, seperti pengelolaan produk, pembuatan laporan dan lambatnya proses transaksi. Devita Kids Shop masih terbatas dalam hal promosi yang masih mengandalkan promosi melalui konsumen ke konsumen lainnya, kerabat dekat atau distributor. Sistem penjualan yang dipakai saat ini di Devita Kids Shop yaitu pembeli yang harus datang langsung ke toko Devita Kids Shop sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko tersebut

Dalam hal promosi produk, Devita Kids Shop masih memakai brosur-brosur atau selebaran-selebaran yang memakan biaya lebih banyak dalam hal promosi produk, dan setiap bulannya pasti ada produk baru sehingga harus terus memperbaharui brosur-brosur setiap bulannya.

Dalam pemasarannya pun belum begitu luas karena hanya berorientasi di kota bandung saja, sehingga sampai saat ini mayoritas konsumen yang dimiliki merupakan konsumen yang bertempat tinggal di kota bandung saja. Oleh karena itu Devita Kids Shop ingin mengembangkan wilayah cakupan usaha dan adanya inovasi dalam penyajian informasi produknya agar dapat dikenal luas oleh masyarakat, namun kegiatan promosi yang minim dilakukan membuat Devita Kids Shop kesulitan untuk mendapatkan konsumen baru, hal ini dikarenakan konsumen kesulitan dalam memperoleh informasi produk. Dalam proses penjualannya pun Devita Kids Shop belum memiliki laporan yang jelas, hal ini dikarenakan pada saat proses transaksi hanya melakukan pencatatan di kertas-kertas atau bon-bon pembelian yang kemudian dibukukan. Buku tersebutlah yang digunakan untuk proses pengecekan barang dan menjadi sistem informasi toko

Dikarenakan ketatnya persaingan pemasaran produk-produk yang ada maka, oleh karena itu pihak toko harus bertindak lebih cepat dari pesaingnya dan bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya Devita Kids Shop mempromosikan produknya sehingga konsumen kesulitan mendapatkan informasi mengenai produk yang ditawarkan
2. Devita Kids Shop masih kesulitan dalam hal pemasaran produk yang di jual
3. Kesulitan dalam pengelolaan data produk, baik produk baru atau produk lama
4. Pemilik toko masih kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi maka pihak Devita Kids shop ingin membangun sistem penjualan yang berbentuk aplikasi e-commerce.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penulisan laporan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah Devita Kids Shop untuk mempromosikan produknya sehingga konsumen mudah untuk mendapatkan informasi mengenai produk yg ditawarkan
2. Mempermudah pemasaran produk yang akan di jual di Devita Kids Shop
3. Mempermudah dalam pengelolaan data produk, baik produk baru atau produk lama
4. Mempermudah pemilik toko dalam mengelola laporan hasil penjualan, data barang dan data pemesanan

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menyediakan informasi yang berisikan tentang data produk, produk terbaru, data kategori, detail produk, gambar produk, rating produk, harga produk, pengelolaan stok, diskon dan pengelolaan data transaksi yang di tawarkan oleh Devita Kids Shop
2. Pembayaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pembayaran offline dan pembayaran online. Untuk pembayaran secara offline seperti transfer dan tunai. Sedangkan secara online menggunakan payment gateway (paypal) pembayaran yang dilakukan secara online akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis
3. Untuk pengiriman barang pesanan menggunakan pengirim jasa pelayanan TIKI dan JNE yang mempunyai fasilitas tracking dan menyediakan layanan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi, Kota/Kab) dan harga kirimnya atau bisa juga melalui POS.

4. Memiliki fasilitas Backup dan Restore Database, yang disimpan dalam media penyimpanan yang lain.
5. Komunikasi menggunakan email yang didaftarkan pengguna, menggunakan *Instant Messaging* (IM) Yahoo Messenger untuk media komunikasi *real time*, menggunakan *Social Networking* seperti Facebook dan Twitter, serta menggunakan SMS, telepon ke nomor telepon yang telah disediakan
6. Pengguna aplikasi
   a. Administrator
   b. Operator
   c. Member.
   d. Pengunjung
7. Front end application (Halaman Pengunjung)
   a. Menampilkan produk terbaru dari toko secara global atau berdasarkan secara kategori dan produk yang paling banyak di minati.
   b. Fasilitas untuk pendaftaran menjadi member dan login member.
   c. Zoom gambar produk
8. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) yang terdaftar pada search engine untuk mempermudah pelanggan dalam mencari dan mengunjungi website ini.
9. Aplikasi yang dibangun memiliki pengolahan *retur* barang sesuai dengan ketentuan toko yang berlaku
10. Pembuatan laporan yang meliputi laporan transaksi penjualan, laporan penjualan produk, dan laporan produk. Laporan tersebut dapat disusun berdasarkan harian, bulanan, tahunan atau periodic berdasarkan waktu tertentu
11. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan Flowmap dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
12. Dalam pembangun *website e-commerce* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai aplikasi pembangun dan MySQL sebagai database

13. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
    a. Menggunakan IP Dedicated
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol *https//* : agar keamanan data lebih terjaga.
    c. Menggunakan Username yg berupa email dan password untuk dapat mengakses aplikasi, dan aplikasi ini mendukung fasilitas backup dan restore database untuk menjaga konsistensi database
14. Fitur unggulan dari aplikasi ini adalah :

    Fitur unggulan dari aplikasi ini adalah *Smart Recomendation System*, system ini bekerja dengan memberikan rekomendasi item-item tertentu kepada konsumen

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksana suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam suatu atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, factual dan akurat. Metode ini memiliki dua tahapan yaitu :

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut ;

a. Studi Literatur.

   Studi literature adalah tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, dokumen dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang masalah yang diteliti di Devita Kids Shop

b. Studi Lapangan.

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi Devita Kids Shop dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Studi lapangan meliputi :

1. Interview (wawancara)

Interview (wawancara) adalah tahap pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data.

2. Observasi (pengamatan)

Observasi (pengamatan) adalah tahap pengumpulan data dengan cara datang secara langsung untuk melakukan peneltian ke Devita Kids Shop

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahap-tahap dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, alasan menggunakan cara waterfall dikarenakan metode ini mempunyai tahapan-tahapan yang jelas, nyata dan praktis. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu untuk menghindari terjadinya pengulangan dalam tahapan sehingga pengembangan system yang dilakukan dapat memperoleh hasil yang diinginkan, tahapan meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering (Rekayasa Sistem)

Rekayasa system merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan system yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami system yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan system tersebut

b. Analisis (Analisis)

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

c. Design (Perancangan)

Perancangan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman

d. Coding (Pengkodean)

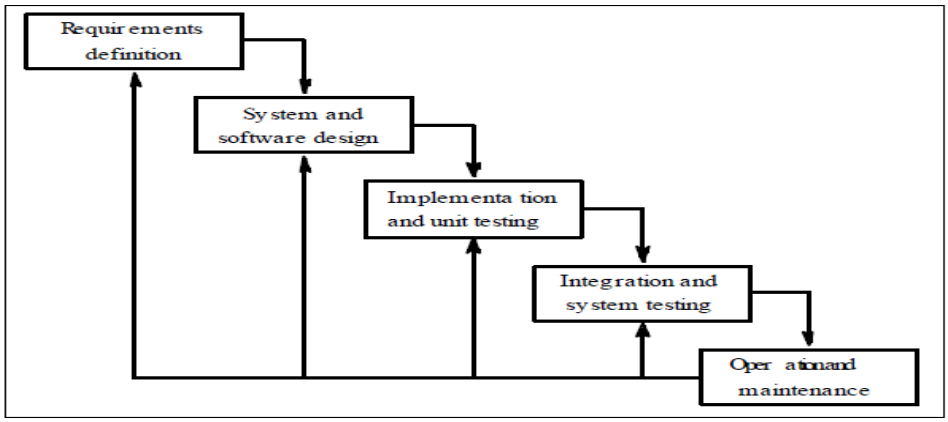
Pengkodean merupakan implementasi hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin computer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing (Pengujian)

Pengujian dilakukan untuk menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum

f. Maintenance (Perawatan)

Perawatan dilakukan agar perangkat lunak yang sudah selesai dapat berjalan lancer dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan



Gambar 1. 1 *Metode Waterfal* [9]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, deskripsi jabatan, data, system, informasi dan e-commerce

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis prosedur sistem yang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan nonfungsional dan analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan basis data, perancangan pengkodean, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan system, perancangan system kedalam bentuk bahasa pemrograman, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun system serta pengujiannya

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dari aplikasi yang dibuat.