BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Busana Muslim Swarna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan busana muslim. Toko ini didirikan pada pertengahan tahun 2009 dengan fokus pada penjualan Jilbab. Toko ini terletak di Lt.1 Bandung Trade Center (BTC) , Jl.Dr.Djundjunan 143-149 Bandung. Sebagai perusahaan yang bergerak maju, toko busana muslim swarna mulai mengembangkan bidang penjualannya. Toko ini tidak hanya menjual jilbab, toko ini mulai menjual gamis.

Toko Busana Muslim Swarna saat ini belum mempunyai media promosi yang cukup untuk mempromosikan produk jualnya secara luas untuk menarik lebih banyak *customer*. Toko ini hanya mengandalkan katalog dan melalui relasi dari *customer* ke *customer* sebagai media promosi produk jualnya. Tentunya dengan media promosi yang ada saat ini masih dirasa kurang efektif karena membutuhkan waktu yang lama untuk mempromosikan produk jualnya agar diketahui oleh banyak orang. Diperlukan media promosi yang bisa diakses oleh banyak orang seperti promosi melalui media internet.

Sistem penjualan yang saat ini diterapkan oleh Toko Busana Muslim Swarna masih secara konvensional, yaitu sistem yang mengharuskan *customer* datang langsung ke toko untuk membeli produk. Hal ini menjadi kendala bagi *customer* yang berada jauh dari lokasi toko, khususnya *customer* yang berada diluar kota Bandung karena memerlukan waktu dan biaya lebih banyak. Sehingga diperlukan suatu solusi yang dapat membuat *customer* bisa berbelanja tanpa harus datang ke toko.

Data pengelolaan stok produk saat ini masih dicatat secara manual dengan ditulis dibuku oleh petugas bagian gudang. Hal ini menjadi kendala karena petugas bagian gudang tidak selalu mencatat data produk yang keluar, sehingga data stok

produk kurang akurat. Diperlukan suatu sistem yang dapat mengelola data stok produk.

Toko Busana Muslim Swarna juga mempunyai masalah dalam proses pembuatan rekapitulasi data transaksi. Pembuatan rekapitulasi data transaksi yang dilakukan saat ini dirasa masih menyulitkan karena proses pembuatannya yang bersifat manual, yaitu mencatat dibuku. Hal ini akan menyulitkan ketika akan memeriksa data pada hari atau bulan tertentu. Tentunya akan memakan banyak waktu untuk mencarinya. Sehingga diperlukan sebuah sistem *database* untuk memudahkan saat merekapitulasi data transaksi.

Untuk itu akan diterapkan situs penjualan yang dinamis untuk memudahkan toko Busana Muslim Swarna dalam hal promosi produk, memudahkan *customer* untuk melihat informasi maupun membeli produk dan melakukan pembayaran tanpa harus datang ke toko, sistem untuk pengelolaan stok produk serta memudahkan proses rekapitulasi data transaksi. Penggunaan *E-commerce* adalah salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan ini.

Elektronik commerce (E-commerce) adalah penyebaran, pembelianm, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, www, atau jaringan computer lainnnya [8]. Dengan menggunakan *e-commerce* promosi produk akan menjadi lebih mudah dan proses transaksi juga akan menjadi lebih mudah serta *customer* dapat memesan dimana pun *customer* tersebut berada tanpa harus datang langsung ke toko, terutama *customer* yang berada jauh dari toko khususnya *customer* yang berada diluar kota Bandung atau luar pulau. Selain itu dengan adanya *e-commerce* data stok produk dan data transaksi penjualan menjadi lebih tertata rapih, mengingat bahwa sistem data stok produk dan data transaksi yang ada di toko Busana Muslim Swarna masih menggunakan sistem manual yaitu dengan mencatat dalam buku.

Dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh aplikasi *e-commerce* ini, maka solusi yang ditawarkan adalah "Membangun aplikasi *E-commerce* pada Toko Busana Muslim Swarna".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko busana muslim swarna.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan di latar belakang, maka maksud dari pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* untuk Toko Busana Muslim Swarna.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah toko untuk mempromosikan produk jualnya secara online agar bisa menjangkau masyarakat luas.
2. Mempermudah *customer* untuk melihat informasi toko, melakukan pemesanan produk serta melakukan pembayaran tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Mempermudah bagian gudang dalam pengelolaan data stok produk.
4. Mempermudah kasir dalam merekapitulasi data transaksi untuk dijadikan laporan berkala.

1.4. Batasan Masalah/ Ruang lingkup kajian

Batasan masalah pada pembangunan *e-commerce* untuk toko busana muslim swarna diberikan agar pembahasan tugas akhir ini dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan. Adapun batasan masalah dari membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun mengelola data produk (diskon), data kategori, data pesanan, data pembayaran dan data laporan penjualan.

2. Melakukan proses manajemen harga, pengelolaan retur produk dan pengelolaan stok.
3. Melakukan proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.
4. Menyediakan metode pembayaran offline yaitu melalui transfer rekening antar bank yang telah disediakan serta transfer/tunai dan pembayaran online menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu *paypal.*
5. Metode pengiriman (Management Shipping), hanya menyediakan jasa layanan JNE dengan fasilitas penelusuran pengiriman (tracking).
6. Menggunakan *IP-Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk kemanan, mendukung *protocol https.*
7. Menggunakan *username* dan *password* serta *login* untuk mengakses situs.
8. Sistem komunikasi antara sistem website dan pengguna yaitu sistem yang selalu mengirimkan notifikasi berupa email konfirmasi kepada *customer* setiap kali ada transaksi. Juga menyediakan layanan telepon atau sms.
9. Melakukan pembuatan laporan penjualan, laporan data produk dan laporan data retur.
10. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi e-commerce ini adalah :
    a. *Adobe Dreamweaver CS4* digunakan untuk tools membangun aplikasi.
    b. Basis data menggunakan *MySQL.*
    c. *Adobe Photoshop CS4* untuk membuat design gambar agar terlihat menarik.
    d. *Web server* menggunakan *XAMPP*.
    e. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, untuk optimalisasi tampilannya menggunakan *CSS* dan *Jquery* atau *AJAX* untuk memodifikasi/perubahan tampilan halaman web dan manipulasi elemen tertentu pada dokumen.

f. Browser seper *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox* untuk mengakses aplikasi.

11. Tersedia fitur *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) dengan metode *item-based collaborative filtering*.
12. Model analisis perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem menggunakan metode analisis berbasis objek yaitu UML (*Unified Modelling Language*). Alat bantu yang digunakan yaitu *Flowmap, Use Case, Use Case Scenario, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram* dan Skema Relasi.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan kasus/topik yang diambil.

2. Metode pembangunan perangkat lunak

Metode pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Analisis Kebutuhan dan Pendefinisian

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen di tingkat perangkat lunak. Dengan analisis harus dapat ditentukan domain-domain data atau informasi fungsi proses atau prosedur yang diperlukan beserta unjuk kerjanya, dan antarmuka. Hasilnya berupa spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

   Perancangan sistem dan perangkat lunak menjelaskan tentang proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras dan perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan Pengujian Unit

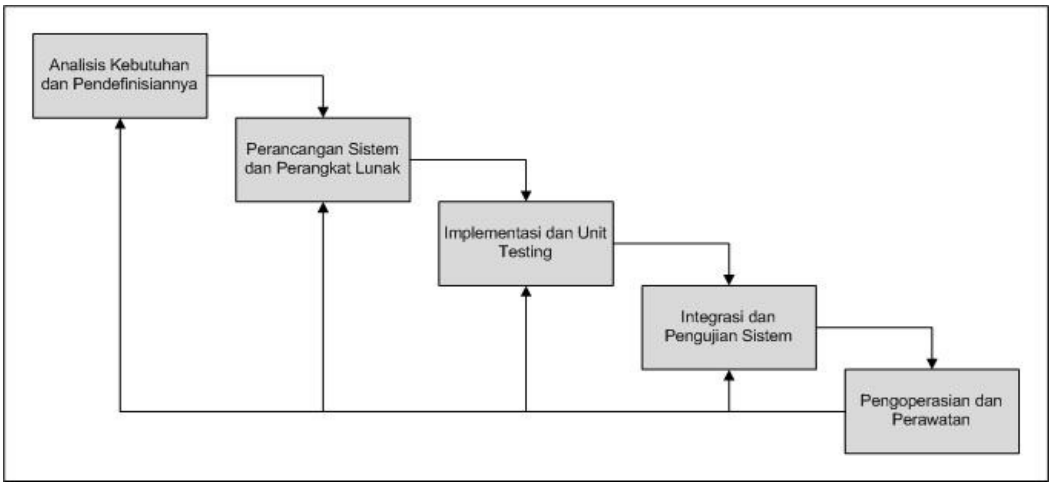
   Implementasi dan pengujian unit menjelaskan bahwa perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem

   Setelah perangkat lunak selesai diterapkan pengujian dapat segera dimulai. Pengujian terlebih dahulu dilakukan pada setiap modul. Jika tidak ada masalah, modul tersebut akan diintegrasikan hingga membentuk perangkat lunak secara utuh. Kemudian dilakukan pengujian di tingkat perangkat lunak yang memfokuskan pada masalah-masalah logika internal, fungsi internal, potensi masalah yang mungkin terjadi dan pemeriksaan hasil apakah sudah sesuai dengan permintaan.

e. Operasi dan Pemeliharaan

Pemeliharaan mencakup koreksi dari bagian error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atau implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan harus ditambahkan.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [10]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang telah diteliti, menentukan maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapatkan pada tahap analisis dan perancangan. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tools* untuk memodelkan sistem menggunakan *Use case diagram, Class diagram* dan Skema Relasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dibangun, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce*. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi tujuan penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil pengujian sistem yang diharapkan sudah memenuhi tujuan penelitian. Bab ini juga berisi saran-saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.