BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Risty *Collection* merupakan perusahaan yang menjual produk kerajinan dari kulit khususnya pakaian. Risty *Collection* beralamat di Jl.A.Yani No.359 – 375 Garut. Dalam melakukan promosi Risty *Collection* menggunakan cara dengan membagikan kartu nama dan brosur langsung kepada calon konsumen serta melalui presentasi produk saat kegiatan pameran. Cara promosi tersebut masih cukup sulit dilakukan karena tingginya biaya promosi serta keterbatasan waktu, tenaga, dan transportasi yang dimiliki Risty *Collection*. Proses pembelian dan pemesanan masih dilakukan dengan cara *direct sale*, yaitu konsumen datang langsung ke tempat penjualan. Ini tentu saja menjadi masalah untuk konsumen yang berlokasi jauh untuk membeli barang. Untuk konsumen yang ingin mendapatkan rekomendasi produk, konsumen juga harus datang dan menghubungi terlebih dahulu. Oleh karena itu konsumen yang berlokasi jauh juga masih sulit dalam mendapatkan rekomendasi produk yang dimiliki oleh perusahaan.

Untuk pemesanan produk yang stoknya tidak tersedia perusahaan dapat memproduksi pemesanan dengan menentukan waktu selesai pemesanan, namun terkadang masih kesulitan dalam menentukan waktu selesai pemesanan dan tidak sesuai dengan selesainya pemesanan yang diproduksi. Dalam pembuatan laporan penjualan masih belum terkelola dengan baik karena masih menggunakan cara manual, dengan cara mencatat dari nota setiap transaksinya. Hal ini menjadi kendala karena detail barang yang terjual tidak tercatat dengan baik dan seringkali nota hilang sehingga menyulitkan dalam merekap hasil penjualan.

E-commerce merupakan transaksi jual-beli produk, penyediaan jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Dengan menggunakan *e-commerce* konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat penjualan untuk melakukan pembelian barang serta konsumen dapat memperoleh informasi produk dengan mudah.

Dengan *e-commerce* perusahaan akan lebih mudah dalam mempromosikan produk-produk yang dimilikinya dan memberi kemudahan kepada konsumen yang tidak dapat datang langsung ke tempat penjualan untuk melakukan pembelian. Konsumen juga akan lebih mudah dalam mendapatkan rekomendasi produk yang dimiliki perusahaan. *E-commerce* juga memudahkan perusahaan dalam pembuatan laporan yang lebih terstruktur.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diambil judul tugas skripsi ini yaitu "PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PRODUK KERAJINAN DARI KULIT DI RISTY *COLLECTION*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah adalah bagaimana membangun *e-commerce* di Risty *Collection*.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Melihat uraian permasalahan diatas maka maksud dari penelitian ini adalah membangun *website e-commerce* di Risty *Collection*.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam membangun *website e-commerce* di Risty *Collection* ini adalah :

1) Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produknya kepada konsumen.
2) Memudahkan konsumen yang berlokasi jauh untuk membeli tanpa harus mendatangi tempat penjualan.
3) Memudahkan konsumen untuk mendapatkan rekomendasi produk yang dimiliki oleh perusahaan.
4) Memudahkan sekretaris perusahaan dalam menentukan waktu selesai pemesanan untuk pemesanan produk yang stoknya tidak tersedia.
5) Memudahkan sekretaris perusahaan dalam merekap laporan hasil penjualan, laporan pemesanan, dan laporan data produk.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk sistem *e-commerce* yang akan di bangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi mengelola data produk, detail produk, data kategori produk, rating produk, data pemesanan, harga dan data stok barang.
2. Proses di dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran member, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengelolaan stok, proses pengelolaan data pesanan, proses pengelolaan retur, proses pengelolaan rekomendasi produk dan proses pembuatan laporan.
3. Menampilkan informasi produk yang tersedia yaitu katalog produk, produk terbaru, dan produk terlaris.
4. Aplikasi mendukung pembayaran secara *on-line* menggunakan Paypal dan dengan cara transfer bank.
5. Pengiriman produk menggunakan jasa pengiriman JNE. Aplikasi juga menyediakan fasilitas untuk menambah jasa pengiriman yang lainya.
6. Sistem keamanan website menggunakan *IP Dedicated* serta sertifikasi *Secure Sockets Layer* (SSL).
7. Sistem komunikasi menggunakan email yang didaftarkan pengguna, juga Yahoo *Messenger* serta dapat terintegrasi dengan situs jejaring sosial yaitu facebook dan twitter.
8. Aplikasi mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
9. Aplikasi dibangun menggunakan *software* Adobe Dreamweaver dan Wamp Server. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP dan MySQL sebagai DBMS.
10. Memakai fitur *Smart Recommendation System* dengan menggunakan metode *Item Collaborative Filtering.*
11. Pembangunan aplikasi ini menggunakan pemodelan terstruktur. Model proses yang digunakann adalah DFD (*Data Flow Diagram*), sedangkan model datanya menggunakan ERD (*Entity Relational Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Risty *Collection* menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan buku serta literatur lainnya yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Observasi

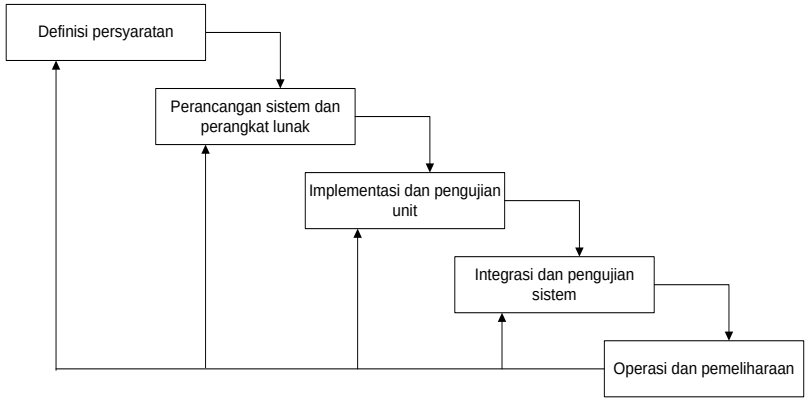
   Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Risty *Collection*.

1.5.2 Tahap Permbangunan Perangkat Lunak

Model Pembangunan sistem yang digunakan yaitu model Waterfall.



Gambar 1. 1 Model Waterfall [15]

Model *Waterfall* terdapat 5 tahapan. Berikut adalah penjelasannya :

1) Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user system*. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubunganya.

3) Implementasi dan pengujian unit

   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unitprogram. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4) Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

5) Operasi dan Pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan. membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat *website e-commerce* ini akan diimplementasikan serta perangkat lunak yang melandasi pembangunan sistem dan hal hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas, serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian sistem berdasarkan pada analisis kebutuhan perangkat lunak yang menjelaskan apakah sudah benar-benar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi mengenai kesimpulan hasil dari semua tahap yang dilalui selama penelitian beserta saran yang berkaitan dengan hasil yang di dapat guna untuk perbaikan sistem lebih lanjut.