BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Malindo Jaya merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan alat-alat olahraga seperti perlengkapan Sepak bola, Futsal, Basket, volley, permainan (Karambol, Catur), Jaket dan Sandal. Toko Malindo Jaya mulai merintis usahanya pada tahun 2002, mempunyai toko yang beralamat di Jalan Raya Jatinangor No 100 Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko, dapat diketahui bahwa saat ini terdapat beberapa kesulitan dalam mempromosikan dan memasarkan produknya ke konsumen agar dapat dikenal secara luas oleh para pelanggan. Dalam hal mempromosikan produk barunya ke konsumen, Toko Malindo Jaya menggunakan selembaran kertas yang berisi gambar dari produk. Pihak toko harus mengeluarkan biaya tambahan untuk mencetak gambar. Menggunakan selembaran kertas masih kurang maksimal, karena kurangnya informasi yang diberikan kepada pelanggan mengenai detail produk yang ditawarkan. Penjualan produk yang dilakukan Toko Malindo Jaya mempuyai kekurangan, biasanya pelanggan datang ke toko secara langsung untuk mencari dan memilih produk yang akan di dibeli. Setelah mendapatkan produk, pelanggan akan melakukan transaksi dibagian kasir. Kondisi seperti ini membuat konsumen terkendala dalam hal jarak serta waktu. Masalah dalam proses pembelian melalui media komunikasi adalah konsumen terkadang tidak mengetahui apabila terjadi perubahan harga saat membeli produk. Selain itu, untuk pengolahan data transaksi, toko Malindo Jaya menggunakan cara manual dengan media kertas dalam pembuatan laporan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam proses perhitungan hasil pengadaan barang dan penjualan produk.

Perkembangan teknologi informasi sekarang sudah berkembang secara pesat khususnya dalam bidang *e-commerce*, dapat mempercepat proses penjualan dan memperluas proses pemasaran yang selama ini dirasa kurang optimal. Selain itu pelanggan akan mendapatkan kenyamanan dalam proses pembelian produk,

karena dapat langsung melihat contoh barang dengan harga yang sudah ditampilkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dibangunnya *website e-commerce* di toko Malindo Jaya sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi masalah sistem penjualan produk olahraga dimana transaksi penjualan bisa dilakukan secara online dan sebagai alat penyebaran informasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Media promosi yang ada saat ini kurang *efektif* dan *efisien*, hanya menjangkau konsumen yang ada di luar daerah.
2. Kendala pada jarak tempuh lokasi penjualan toko yang harus di tempuh konsumen terlalu jauh, sehingga menyulitkan proses transaksi.
3. Pengolahan data transaksi masih manual menggunakan media kertas, sehingga kurang *efektif* dan *efisien*, sulitnya transaksi karena konsumen harus datang langsung ke toko.
4. Sulitnya konsumen untuk mendapatkan informasi produk.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan penelitian untuk membangun *website e-commerce* di toko Malindo Jaya.

Adapun tujuan dari pembangunan *website e-commerce* di toko Malindo Jaya adalah :

1. Memudahkan toko Malindo Jaya dalam mempromosikan produk.
2. Mempermudah konsumen untuk proses transaksi produk tanpa perlu konsumen datang langsung ke lokasi penjualan.
3. Memudahkan toko Malindo Jaya dalam melakukan pengolahan data transaksi serta pembuatan laporan.
4. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mencari informasi produk secara *detail.*

1.4 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dari pemilik toko, dan data yang digunakan berdasarkan data yang ada di toko Malindo Jaya. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan dapat dilihat berdasarkan kategori, data *merk*, data ukuran, data gambar produk, data *member*, data laporan.
2. Pencarian produk menampilkan produk terbaru, produk terlaku dan produk yang paling banyak dilihat, fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, *history* pembelian, pengiriman informasi pembelian melalui *email* ke pembelian setiap ada perubahan status pembelian, *zoom* gambar produk, mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
3. *Website* menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database.*
4. Untuk stok produk, stok akan berkurang setelah konsumen melakukan selesai belanja, jika dalam waktu 24 jam belum mengkonfirmasikan pembayaran maka transaksi dibatalkan dan jumlah stok dikembalikan seperti semula.
5. Produk yang ditawarkan pada toko Malindo Jaya yaitu peralatan olahraga.
6. Untuk komunikasi antara konsumen dan pengelola *website* menggunakan media telepon dan *yahoo messanger.*
7. Cara pembayaran dapat dibagi menjadi dua yaitu secara *Offline* dengan cara *transfer* antar bank dan pembayaran *Online* menggunakan *Paypal.*
8. Pengiriman produk pembelian, toko Malindo Jaya bekerjasama dengan perusahaan penyedia layanan jasa pengiriman barang yaitu TIKI, JNE dan POS.
9. Biaya pengiriman produk dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman produk. Dalam hal ini TIKI, JNE dan POS yang menentukan harga.
10. Tersedia *Retur* Produk.

11. Untuk keamanan *validasi* data *costumer* menggunakan *MD5, Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan Aplikasi *Capthca* untuk memastikan bahwa yang bertransaksi adalah manusia bukan mesin.
12. *Website* menyediakan fitur unggulan yaitu Pada sistem yang akan dibangun terdapat rekomendasi cerdas yang menggunakan metode *item based collaborative filtering*. Halaman rekomendasi merupakan menu yang akan menampilkan produk Malindo Jaya yang akan direkomendasikan kepada pelanggan. Rekomendasi tersebut berasal dari perhitungan *algoritma* sederhana pembangkitan rekomendasi. Pelanggan akan mendapatkan rekomendasi produk apabila pelanggan tersebut telah melakukan *rating* satu atau lebih produk yang disediakan oleh sistem. Jadi jika pelanggan tersebut belum melakukan *rating* terhadap produk di sistem, maka pelanggan tersebut akan mendapatkan rekomendasi rata-rata dari jumlah keseluruhan *rating* pelanggan.
13. Pemodelan analisis sistem menggunakan model analisis terstruktur. Alat dalam menggambarkan model fungsi menggunakan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan, *DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk menggambarkan model data.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Toko Malindo Jaya untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun, meliputi :

   a. Observasi (*Observation Research*)

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke toko Malindo Jaya.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik toko Malindo Jaya yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

2. Studi *Literatur* (*Library Research*)

Studi *literatur* adalah pengambilan sumber data yang ada hubungannya dengan teori aplikasi yang diambil. Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan *literatur*, *jurnal*, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pembangunan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* yang mengacu pada *referensi S. Pressman, Roger*. 2010. [9] dimana tahap demi tahap proses yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. *Communication*

Communication merupakan proses interaksi antara *developer* atau pembangun *website* dengan konsumen untuk membahas berbagai macam kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membangun *website.*

b. *Planning*

Planning merupakan proses perencanaan tahapan-tahapan pembangunan *website* yang meliputi pengumpulan sumberdaya yang dibutuhkan, penjadwalan waktu pengerjaan *website*, dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

c. *Modeling*

Modeling merupakan tahap desain analisis dari informasi yang diperoleh kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna. Proses yang mencangkup atribut-atribut *website* yaitu hubungan data, *arsitektur*, dan *representasi* antarmuka, tahap ini dilakukan sebelum pembuatan kode program.

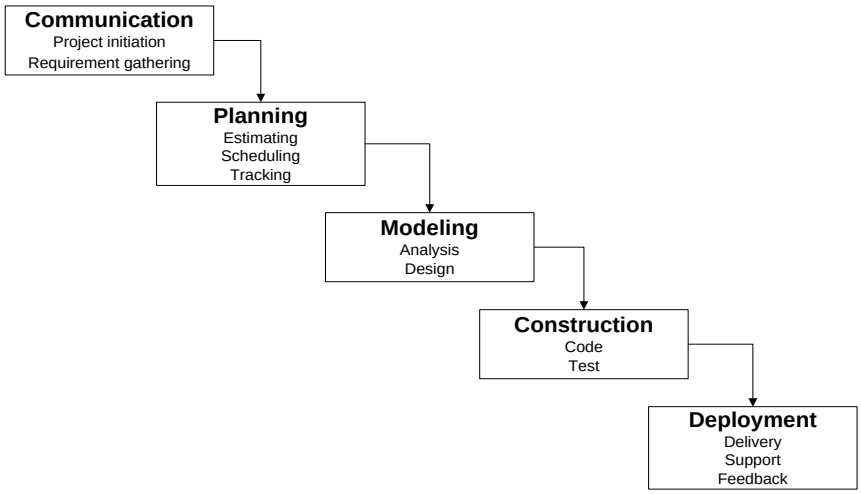
d. *Contruction*

Contruction merupakan proses penerjemahan data atau pemecahan masalah dan hasil analisis yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu, kemudian dilakukan *testing* tahap demi tahap.

e. *Deployment*

Deployment berisikan proses penyebaran hasil dari pembangunan sistem yang kemudian akan dilakukan umpan balik atau perbaikan apabila ada kekurangan.

Dari penjelasan diatas dapat digambarkan seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 Metode Sistem *Waterfall*.



Gambar 1.1 *Metode Sistem Waterfall* [9]

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 I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang tinjauan perusahaan Toko Malindo Jaya dan konsep dasar mengenai program *website* serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang diambil dari buku-buku mengenai teori yang berkaitan dan yang melandasi pembangunan *website e-commerce*.

.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini memaparkan analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem berupa analisis masalah, analisis *fungsional* yang terdiri dari prosedur-prosedur yang terlibat dari sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-*fungsional* yang membahas analisis dan kebutuhan pengguna (*user*), perangkat keras, dan perangkat lunak, ERD, analisis kebutuhan *fungsional* yang memaparkan diagram konteks, DFD, *spesifikasi* proses, dan kamus data dari sistem yang akan dirancang. Sedangkan perancangan sistem berupa tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi berupa perancangan baik perancangan data yang dibuat dalam *skema relasi*, perancangan *arsitektur*, perancangan antarmuka aplikasi yang terdiri dari perancangan tampilan, pesan, dan jaringan *semantic*, serta perancangan *procedural*.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari langkah - langkah sebagai berikut: menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian hasil analisis, desain dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun dan telah dikembangkan serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pembangunan perangkat lunak selanjutnya.