BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Overdose merupakan satu dari sekian banyak badan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian serta aksesoris. Toko Overdose terletak di Parahyangan Plaza R2.38 Jl. Dalem kaum No. 54 Bandung. Toko Overdose menjual berbagai macam jenis pakaian baik untuk laki-laki maupun untuk perempuan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pemilik toko, terdapat beberapa masalah seperti proses transaksi yang dilakukan pada Toko Overdose saat ini masih menggunakan cara transaksi secara langsung atau tatap muka, dimana konsumen harus datang langsung ke lokasi penjualan untuk melakukan transaksi. Cara ini mengharuskan konsumen meluangkan waktu lebih banyak untuk melakukan transaksi. Sehingga mengakibatkan konsumen yang tidak mempunyai waktu luang tidak bisa melakukan transaksi.

Telah dilakukan usaha promosi untuk mempromosikan produk-produk Toko Overdose seperti memberikan informasi tentang Toko Overdose melalui konsumen, yaitu dengan cara saling memberi informasi dari satu konsumen ke konsumen lainnya. Setelah melakukan promosi dengan cara ini, ternyata informasi yang diberikan melalui promosi ini hanya memberikan sedikit informasi mengenai produk-produk yang dipasarkan. Sehingga mengakibatkan informasi yang didapatkan konsumen mengenai produk-produk Toko Overdose tidak lengkap dan detail.

Pengelolaan laporan data produk, laporan data penjualan di toko Overdose yang masih dilakukan dengan cara mencatat di lembaran-lembaran kertas, sehingga mengakibatkan penumpukan dokumen yang sewaktu-waktu apabila dibutuhkan, akan memakan waktu yang cukup lama untuk mencarinya.

Ketika dihadapkan dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi internet mampu membantu dalam menyampaikan informasi. Salah satu pemanfaatan teknologi internet dalam pemanfaatan informasi ini adalah aplikasi *electronic commerce* atau *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* toko dapat mempromosikan produk-produknya kepada banyak orang di mana saja dan juga dapat memberikan informasi produk yang dijual secara lengkap. Konsumen dapat melakukan pembelian produk yang diinginkan di mana saja dan kapan saja walaupun konsumen dan penjual berada pada tempat yang berlainan.

Berdasarkan permasalahan yang timbul inilah yang melandasi Pembangunan E-Commerce Di Toko Overdose.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa Toko Overdose membutuhkan suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan. Pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah Bagaimana Cara Membangun E-Commerce Di Toko Overdose.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan penelitian ini adalah untuk membangun E-Commerce di Toko Overdose.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi.
2. Mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan detail.
3. Mempermudah pencarian laporan data produk, dan laporan data penjualan Toko Overdose.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji sangat luas maka diperlukan suatu batasan masalah agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun hanya mengelola proses transaksi penjualan produk Toko Overdose saja.
2. Sistem yang dibangun menyediakan informasi tentang produk yang dijual di Toko Overdose.
3. Sistem yang dibangun menyediakan layanan pengaturan data produk, data kategori, data subkategori, data detail produk, manajemen harga, gambar produk, pengelolaan diskon, pengelolaan stok produk.
4. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan metode terstruktur, dimana *tools* yang digunakan untuk memodelkan aliran data adalah DFD (*data flow diagram*), diagram untuk memodelkan relasi antar data adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan untuk menggambarkan prosedur yang sedang berjalan adalah dengan menggunakan *flowmap*.
5. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *search engine* pada halaman-halaman depan, konsumen dengan mudah mencari *website* ini.
6. Tersedia fasilitas fitur unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) dengan metode *item-based collaborative filtering*.
7. Tipe *e-commerce* yang akan dibuat yaitu *Business-to-consumer* (B2C).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam Pembangunan *E-Commerce* Di Toko Overdose.

1.5.2 Studi Lapangan

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

1. Observasi

   Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau meninjau secara langsung ke Toko Overdose.

   Adapun hal-hal yang di amati adalah :

   a. Struktur organisasi yang ada di Toko Overdose.
   b. Analisis sistem yang sedang berjalan pada Toko Overdose.
   c. Aturan bisnis pada Toko Overdose.
   d. Permasalahan yang ada di Toko Overdose.

2. Wawancara

   Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik Toko Overdose yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

3. Kuesioner

   Kuesioner merupakan teknik pengumpulan informasi melalui daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung.

1.5.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan berupa artikel-artikel yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang dilakukan di Toko Overdose.

1.5.4 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pembuatan sistem ini adalah menggunakan model *waterfall* yang meliputi beberapa proses diantaranya : [1]

a. *Requirement analysis and definition*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulkan kebutuhan secara lengkap yakni informasi dan data tentang Toko Overdose yang kemudian akan dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and software design*

Desain *website e-commerce* Toko Overdose dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

Desain program *website e-commerce* Toko Overdose diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

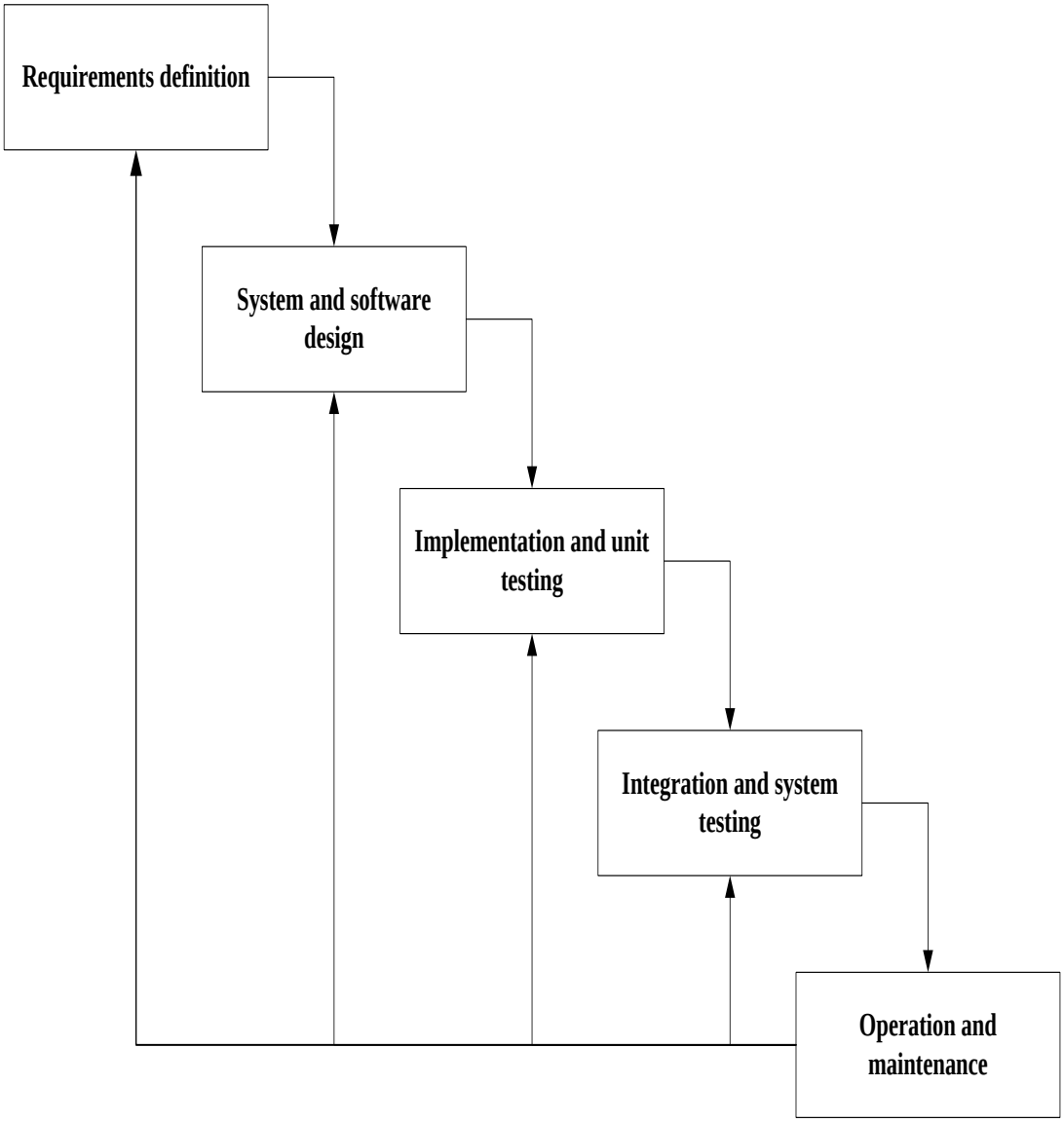
d. *Integration and sistem testing*

Penyatuan unit-unit program *website e-commerce* Toko Overdose kemudian diuji secara keseluruhan (*sistem testing*).

e. *Operation and maintenance*

Tahap ini, adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* menurut Sommerville dapat dilihat pada gambar berikut : [1]



Gambar 1. 1 Waterfall menurut Sommerville

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah yang ada di Toko Overdose, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, deskripsi tugas, visi dan misi perusahaan, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam pembangunan *e-commerce* pada Toko Overdose.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem pada Toko Overdose diantaranya analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data. Bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural, perancangan alir data, perancangan menu dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem pembangunan *e-commerce* pada Toko Overdose yang telah dikerjakan, yang terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari aplikasi Website *e-commerce* pada Toko Overdose yang telah dibangun dan saran yang dirumuskan dalam pengembangan perangkat lunak.