BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Shart-Ine merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian, sepatu, sandal, tas, dompet dan aksesoris untuk kalangan anak muda, yang umumnya disebut dengan distro. Distro Shart-Ine ini menjual produk dengan berbagai merk diantaranya Peter Say Denim, Onekill, Frontline dan Lancky. Selain merk-merk tersebut distro Shart-Ine juga menjual produk-produk yang menggunakan merek-nya yaitu Shart-Ine.

Media promosi yang digunakan distro Shart-Ine yaitu dengan cara membagikan brosur kepada konsumen, itupun ketika ada produk baru atau produk diskon. Media promosi yang digunakan saat ini hanya menjangkau dalam kota saja, sehingga konsumen yang berada diluar kota kesulitan memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dijual di distro Shart-Ine.

Dalam menjalankan usahanya distro Shart-Ine masih melakukan penjualan secara langsung, yaitu dengan cara konsumen datang langsung ke toko untuk melihat atau membeli produk yang diinginkan, tentunya hal ini sangat menyulitkan konsumen yang berada diluar kota karena akan membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar. Selain itu data di distro Shart-Ine masih berupa nota dan catatan-catatan yang menumpuk, sehingga petugas toko kesulitan dalam melakukan pencarian berbagai data seperti data barang, data pembelian barang dan data penjualan barang.

Perkembangan internet memang memberi pengaruh yang signifikan dalam segala aspek kehidupan. Internet menyebabkan setiap orang memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan internet tidak hanya terbatas pada pemanfaatan informasi yang didapat, melainkan dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi perdagangan atau jual beli secara online atau yang disebut juga dengan *E-Commerce*.

E-Commerce merupakan bentuk perdagangan secara elektronik melalui jaringan internet. *E-Commerce* pada dasarnya merupakan suatu transaksi

perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. *E-Commerce* dapat mempermudah pengolahan berbagai macam data, diantaranya pengolahan data produk, pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan. *E-Commerce* juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran, media promosi dan media transaksi penjualan.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka distro Shart-Ine membutuhkan suatu sistem yang dapat menyelesaikan masalah saat ini, salah satunya yaitu dengan membangun sistem penjualan secara online, diharapkan dapat membantu proses transaksi antara penjual dan pembeli, sehingga proses tersebut menjadi lebih efisien karena bisa di akses dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah dengan **"PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA DISTRO SHART-INE".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan informasi produk yang dijual kepada konsumen yang berada diluar kota.
2. Bagaimana caranya agar konsumen yang berada diluar kota dapat melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko.
3. Bagaimana cara mempermudah petugas toko dalam melakukan pencarian data seperti: data barang, data pembelian barang dan data penjualan barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah konsumen yang berada diluar kota dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dijual di distro Shart-Ine.
2. Mempermudah konsumen yang berada diluar kota dalam melakukan pembelian tanpa harus mendatangi toko.
3. Mempermudah petugas toko dalam melakukan pencarian data seperti: data barang, data pembelian barang dan data hasil penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka diperlukan suatu batasan masalah. Adapun batasan masalah dari pembangun aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis *e-commerce* yang akan digunakan adalah jenis *e-commerce Business-to-consumer* (B2C), yaitu transaksi eceran dengan pembeli perorangan.
2. Data yang akan diolah adalah data pegawai (*user*), data *member*, data produk, data kategori, data merk, data ukuran, data warna, data gambar produk, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman dan laporan.
3. Proses yang terdapat dalam aplikasi adalah pendaftaran konsumen menjadi *member*, pemesanan barang, pembayaran, pengiriman barang, retur barang dan pembuatan laporan.
4. Keluaran yang dihasilkan adalah data *user,* data *member*, data kategori, data merk, data produk, data ukuran, data warna, data gambar produk, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman barang, data retur barang dan laporan penjualan.
5. *Smart Recommendation System*

   Metode yang digunakan adalah *Item Based Collaborative Filtering* yaitu dengan memanfaatkan rating *user* dan data transaksi untuk membuat rekomendasi. Teknik ini akan mencari korelasi diantara item-item yang dipilih *user* kemudian merekomendasikan item-item tersebut kepada *user* lain.
6. Analisis Pemodelan Sistem

   Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap, Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).
7. Bahasa Pemograman

   Dalam pembangunan website *E-Commerce* ini akan menggunakan bahasa pemograman PHP sebagai aplikasi pengembang dan MySQL sebagai *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut [10]:

1. Metode pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

   Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan "PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA DISTRO SHART-INE".

b. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke distro Shart-Ine.

c. Wawancara.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan "PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA DISTRO SHART-INE".

d. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data atau informasi dengan membuat sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

2. Metode pengembangan perangkap lunak.

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

a. System/Information Engineering

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *database*.

b. *Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. *Design*

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. *Coding*

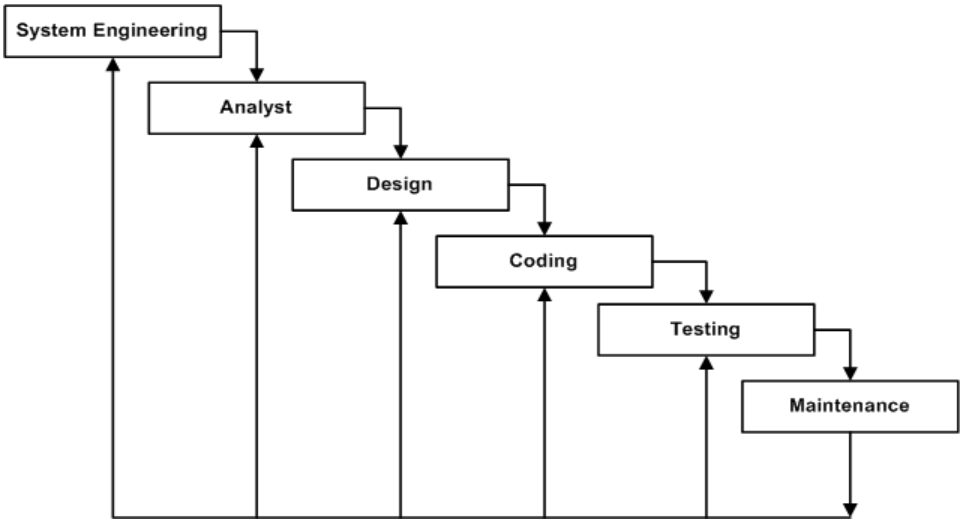
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design.

e. *Testing*

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [10]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini memaparkan profil singkat, sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi tempat penelitian, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine.

BAB 3 ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem secara keseluruhan yang mencangkup analisis sistem yang sedang berjalan, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional serta perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun berdasarkan hasil analisis yang telah dibuat. Untuk pemodelan sistem yang dibuat menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemograman. Serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce*. Bab ini juga berisi pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik.