BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Next Computindo adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan komputer dan aksesoris pendukungnya. Toko Next Computindo terletak di salah satu pertokoan yang terletak di Jl. Otista No.16 – Subang. Toko Next Computindo mulai merintis usahanya pada tahun 2010, dan telah memiliki Surat Ijin Usaha Perdagangan (SIUP), dari pemerintah Kabupaten Subang. Dengan nama perusahaan CV. NEXT COMPUTINDO.

Sistem penjualan yang dilakukan toko Next Computindo saat ini masih dilakukan dengan cara konsumen harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian, atau hanya sekedar menanyakan mengenai informasi produk beserta detailnya. Sehingga dari konsumen yang ingin membeli produk, atau konsumen yang hanya sekedar ingin menanyakan informasi tentang produk yang ada di toko Next Computindo mendapatkan kesulitan, karena untuk mengakses ke toko menyita waktu dan biaya yang lumayan besar untuk berkunjung dari tempat tinggal konsumen. Toko Next Computindo juga mengalami kesulitan dalam pelaporan data. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik. Selain itu media promosi yang digunakan oleh toko Next Computindo hanya menggunakan penyebaran brosur sebagai media pemasaran. Dengan cara promosi yang telah dipaparkan diatas ternyata segi promosi dengan menggunakan brosur yang dilakukan oleh pihak toko masih belum menjelaskan informasi mengenai produk beserta detailnya secara lengkap kepada konsumen. Selain masalah dalam hal transaksi dan promosi, masalah juga datang dari pihak konsumen itu sendiri, yaitu banyaknya produk yang di jual oleh toko Next Computindo membuat konsumen kebingungan saat memilih barang yang akan dibeli. Sehingga dibutuhkan sebuah segi rekomendasi untuk konsumen tersebut.

Manfaat pembuatan *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk akan memberikan dampak positif, baik bagi perusahaan maupun bagi konsumen. Bagi perusahaan, *e-commerce* bermanfaat untuk mempermudah pengolahan berbagai macam data termasuk dalam pengolahan stok produk, pengolahan transaksi, pembuatan laporan serta memudahkan dalam promosi produk, sedangkan bagi konsumen dapat menghemat waktu dan biaya karena konsumen dapat melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi letak geografis, serta memudahkan dalam mendapatkan informasi.

Selain itu, *E-Commerce* ini dilengkapi fitur tambahan yang berupa sistem rekomendasi *(Smart Recommendation System)* yang diharapkan membantu konsumen untuk memilih produk di toko. Berdasarkan uraian diatas, inilah yang melatarbelakangi pembangunan aplikasi *E-Commerce* ini, maka topik yang diambil untuk penelitian ini adalah :

"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* DI TOKO NEXT COMPUTINDO"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat di buat rumusan masalah yaitu, bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di toko Next Computindo.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian yang akan dicapai adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di toko Next Computindo.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
2. Memudahkan toko dalam pembuatan laporan.

3. Memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk beserta detailnya.
4. Memudahkan konsumen dalam memilih produk dengan sistem rekomendasi (*Smart Recomendation System).*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, dengan maksud untuk mempermudah identifikasi sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah dalam aplikasi *e-commerce* yang akan dibuat adalah, data pengguna, data member, data produk, data kategori, data diskon, data informasi, data pemesanan, data pembayaran, data transaksi penjualan, data penjualan dan data retur.
2. Proses yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* ini adalah, pendaftaran member, *login*, pengolahan pengguna, pengolahan member, pengolahan produk, pengolahan penjualan, pengolahan ongkos kirim, pengolahan laporan, pemesanan, pengolahan informasi, dan pengolahan profil.
3. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi produk, informasi kategori, informasi pemesanan produk, informasi pembayaran, informasi pengiriaman.
4. 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. *Macromedia Fireworks MX 2004, Corel Draw X5* untuk membuat design gambar agar terlihat menarik.
   d. *Web server* menggunakan *WAMPServer*.
   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* seperti *Internet Explorer 9, Mozilla Firefox, Opera,* dan *Google Chrome* untuk mengakses aplikasi.

5. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
6. Jenis *E-Commerce* yang dibuat adalah *Business to Consumer* (B2C).

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

Studi literatur adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian. Selain itu studi literatur dapat menunjukkan apa yang telah dipelajari di lapangan, kelemahan, dan kesenjangan.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Observasi dilakukan langsung ke lapangan dengan berkunjung langsung ke Toko Next Computindo Jl. Otista No.16 – Subang. Hal-hal yang diobservasi oleh diantaranya: produk-produk yang dijual, media promosi, jumlah pelanggan yang datang, dan cara bertransaksi dengan konsumen.

c. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

d. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyatan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui respon para konsumen toko Next Computindo terhadap aplikasi yang dibangun. Kuesioner diberikan kepada para pelanggan Next Computindo maupun masyarakat pada umumnya.

2. Tahap pengembangan perangkap lunak.

Tahap pengembangan aplikasi *E-commerce* ini menggunakan model, Waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. System Analysis

Merupakan tahap menganaisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak. Selain itu pada tahap ini juga dikumpulkan informasi-informasi yang merupakan informasi pendukung dari sistem yang ada.

c. System Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*. Tahap ini pun menjelaskan implementasi sistem kepada *user*.

d. System Coding

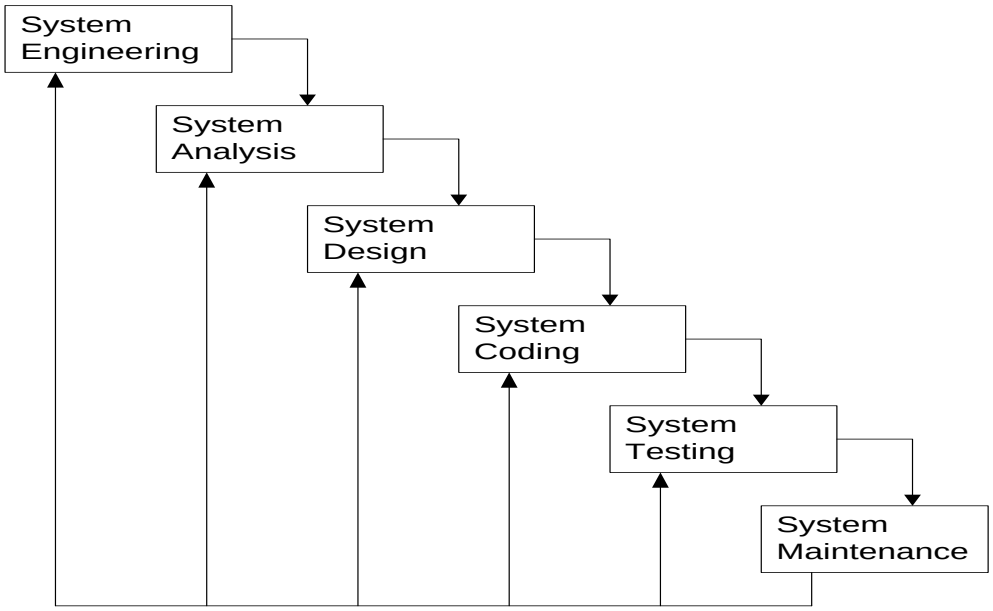
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Tahap ini menguji semua fungsi-fungsi perangkat lunak agar bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. System Maintenance

Maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. Tahap *maintenance* dilakukan apabila program yang dibuat telah diterapkan dan memerlukan perubahan fitur sesuai dengan permintaan user atau kebutuhan perusahaan.



Gambar 1. 1 Model *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mendapatkan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai masalah yang dibahas, maka laporan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab dengan gambaran sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan yang akan dicapai, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang profil singkat, sejarah, dan struktur organisasi tempat penelitian. Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat. Pengujian secara fungsional *alpha* dan *betha*. Metode pengujian ini adalah pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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