BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Heinzy Komputer merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan peralatan komputer. Toko ini dirintis oleh pemiliknya sejak tahun 2010 hingga sekarang. Perangkat komputer yang dijual di toko Heinzy ini terdiri dari perangkat komputer baru dan bekas pakai.

Toko Heinzy Komputer terletak di areal pertokoan di kota Bandung yang selalu macet, hal ini menjadi kendala bagi pelanggan yang memiliki kesibukan ataupun pelanggan yang tempat tinggalnya jauh dari letak toko, dimana pelanggan tersebut harus menghabiskan banyak waktu dan tenaga di perjalanan untuk datang ke toko Heinzy Komputer. Adapun cara penjualan di toko Heinzy Komputer dilakukan dengan cara konvensional, yakni penjual diam di toko menunggu datangnya pembeli dan pelanggan yang akan bertransaksi maupun yang sekedar mencari informasi, hal ini menyebabkan kurangnya penyebaran informasi mengenai barang yang *up to date*, penyebaran informasi hanya terbatas pada pelanggan yang telah datang sebelumnya. Dalam mengelola data penjualan, toko Heinzy Komputer terkadang memiliki masalah yang disebabkan kesalahan manusia, yaitu hilangnya beberapa nota penjualan, sehingga pihak toko sering merasa kesulitan dalam membuat laporan penjualan yang akurat.

E-*commerce* merupakan kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, *services providers* dan pedagang perantara (*intermediateries*) menggunakan internet[1]. Apabila didefinisikan dari perspektif komunikasi, *e−commerce* adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya[2]. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, *e-commerce* dirasa dapat membantu mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi di toko Heinzy Komputer.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah bagaimana cara membangun website *e-commerce* untuk toko Heinzy Komputer.

1.3 Maksud dan Tujuan

1. Maksud

Maksud dari pembangunan *website e-commerce* ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada di toko Heinzy Komputer.

2. Tujuan

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

1. Membantu pelanggan toko Heinzy Komputer yang memiliki kesibukan dan yang tempat tinggalnya jauh dari toko agar dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko.
2. Membantu toko Heinzy Komputer dalam memberikan informasi mengenai barang yang *up to date* kepada pelanggannya.
3. Membantu toko Heinzy Komputer dalam mengelola data penjualan dan pembuatan laporan yang akurat.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang dikaji sangat luas, agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pembangunan *website* dibuat dan digunakan untuk kepentingan toko Heinzy Komputer.
2. Jenis *e-commerce* yang digunakan adalah (B2C) *Business to Customer.*
3. Data

   Data yang diolah yaitu data barang, data kategori, data pengiriman, data member, data kota dan provinsi, data pemesanan, data penjualan dan data bank.

4. Proses

   Proses yang terdapat adalah proses pemesanan barang, proses pembayaran, pengelolaan data yang berupa tambah, edit, hapus, dan cari data, pengelolaan pemesanan, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*, pengolaan retur, pengelolaan stok barang,pengelolaan diskon barang yang sepenuhnya diatur sesuai kebijakan toko Heinzy Komputer.

5. Keluaran

   Keluaran yang dihasilkan adalah menampilkan daftar barang, barang terbaru, barang yang akan datang, pencarian barang, fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, daftar belanja member.

6. Pemodelan

   Untuk menggambarkan sistem manual atau proses bisnis yang sedang berjalan menggunakan *Activity Diagram,* untuk menggambarkan kelas-kelas yang digunakan dalam sistem menggunakan *Class Diagram,* untuk menggambarkan kolaborasi objek dalam beberapa behavior menggunakan *Sequence Diagram*, untuk menggambarkan fungsional sistem menggunakan *Use Case*, dan untuk menggambarkan logika prosedural dari sistem yang akan dibangun menggunakan *Activity Diagram*.

7. *Website* ini juga dilengkapi fitur *smart recomendation system* menggunakan metode *Item based rating collaborative filtering*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu metode yang menggabarkan secara terperinci keadaan suatu objek atau peristiwa tanpa membuat suatu hipotesis dan membuktikannya. Metode penelitian terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam membangun web *e-commerce*, yang terdiri dari :

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke toko Heinzy Komputer untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan sistem yang akan di bangun, meliputi :

   a. Observasi (*Observation Research*)

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke toko Heinzy Komputer.

   b. Wawancara (*Interview*)

      Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik toko dan karyawan yang akan menggunakan atau berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

   c. Kuesioner

      Kuesioner adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan lembar isian yang akan diisi oleh responden yang akan nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk tolak ukur pengembangan sistem yang akan dibangun.

2. Studi Literatur (*Library Research*)

   Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

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

1. *Communication*

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

2. *Planning*

   Planning merupakan proses perencanaan tahapan-tahapan pembangunan *website* yang meliputi pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan, penjadwalan waktu pengerjaan *website* dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan *project.*

3. *Modeling*

   Modeling merupakan tahap desain analisis dari informasi yang diperoleh ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna. Merupakan proses yang mencakup atribut-atribut *website* yaitu koneksi data, arsitektur,dan representasi antar muka, tahap ini dilakukan sebelum pembuatan kode program.

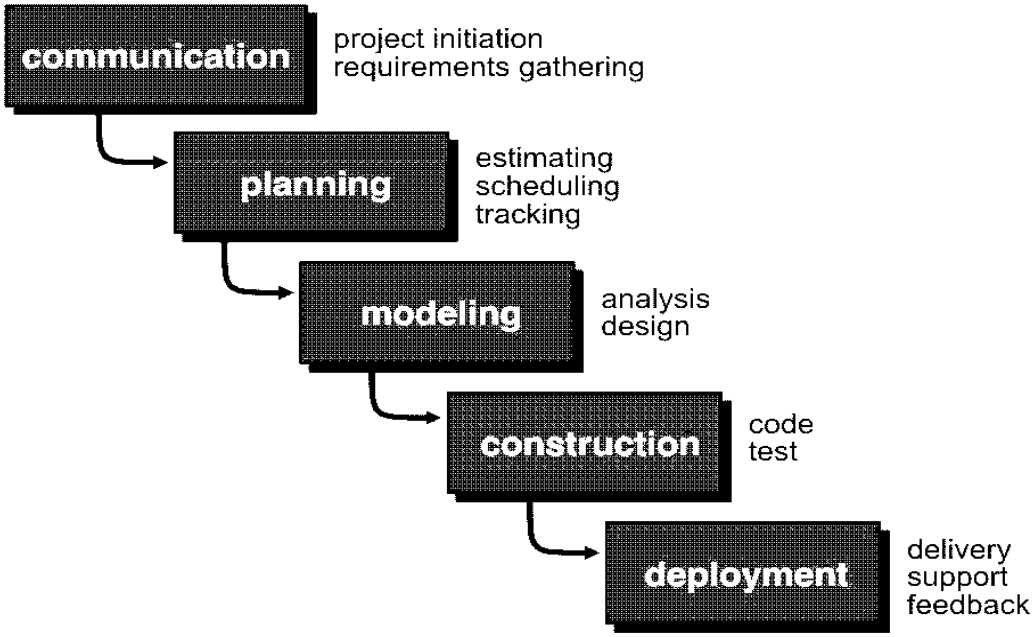
4. *Construction*

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

5. *Deployment*

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

Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut ini



Gambar 1.1 Metode Waterfall, Roger S Pressman [3]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi pembangunan *e-commerce* untuk toko Heinzy Komputer dan tinjauan umum mengenai tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisis sistem, analisis masalah yang dihadapi, analisis sistem yang berjalan, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional dan perancangan sistem dari aplikasi *e-commerce* yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap dari implementasi sistem yang terdiri dari penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang telah dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil akhir yang dapat disimpulkan selama penulisan skripsi, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan agar dapat menindak lanjuti hasil penelitian di masa yang akan datang.