BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

DQ boutique yang beralamatkan di Jl. Kepatihan 11-17 LT II Blok ND 05 Bandung ini merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak dibidang penjualan produk *fashion*, yang menjual berbagai macam jenis produk wanita seperti, baju, celana, tas, serta berbagai macam aksesoris lainnya. Semua produk yang dijual merupakan barang *impor*.

Sistem penjualan di DQ botique yang ada saat ini dilakukan dengan cara konsumen harus datang langsung ke DQ boutique. Bagi konsumen yang berada di luar kota tentunya hal ini sangat merepotkan karena membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar.

Proses pengelolaan data transaksi penjualan yang sedang berjalan di DQ boutique masih dilakukan dengan cara, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran sehingga duplikasi nota penjualan untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat buku transaksi penjualan, sehingga buku transaksi penjualan tersebut digunakan untuk membuat laporan penjualan. Tetapi, proses pembuatan laporan penjualan yang masih dilakukan dengan cara seperti ini membutuhkan waktu yang lama.

Jenis dan jumlah produk yang ada pada DQ boutique sangat banyak. Terdapat beberapa merk dalam satu jenis produk dengan berbagai model yang berbeda, sehingga konsumen akan merasa kesulitan dalam memilih produk yang diinginkan.

Secara umum *e-commerce* merupakan segala bentuk transaksi pemasaran, penyebaran, pembelian ataupun penjualan barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik. Desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis terpacu untuk bersaing secara ketat. *E-commerce* juga dipakai sebagai strategi dalam penjualan karena memberikan kemudahan dibandingkan dengan cara manual. Adanya *e-commerce,* proses transaksi antara penjual dan pembeli lebih *efisien.*

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat

mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sebuah *e-commerce* pada DQ boutique Bandung. Sehingga diharapkan dengan membangun *e-commerce* dapat memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke DQ boutique, mempermudah pihak DQ boutique dalam membuat laporan penjualan, serta memudahkan konsumen dalam memilih produk yang diinginkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasakan masalah-masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun *website e-commerce* pada DQ boutique.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dilakukannya pembangunan *website e-commerce* dijelaskan sebagai berikut.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian tugas akhir ini yaitu untuk membangun *website e-commerce* pada DQ boutique.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari dibangunnya *website e-commerce* di DQ boutique adalah :

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke DQ boutique.
2. Mempermudah pihak DQ boutique dalam membuat laporan penjualan.
3. Memudahkan konsumen dalam memilih produk yang diinginkan dengan menggunakan sistem rekomendasi cerdas.

1.4. Batasan Masalah

Pembangunan *website e-commerce* di DQ boutique ini mempunyai beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Data yang diolah adalah :
   a. Data produk
   b. Data kategori
   c. Data pembelian
   d. Data *member*
   e. Data pembayaran
   f. Data *retur*
   g. Data rating
2. Proses yang ditangani oleh sistem yaitu :
   a. Pembelian produk
   b. Pembayaran produk
   c. Pengiriman produk
   d. Pengembalian barang (*retur*)
   e. Pembuatan laporan
3. Keluaran (*output*) yang dihasilkan :
   a. Informasi mengenai produk
   b. Informasi mengenai kategori
   c. Informasi megenai pembelian
   d. Informasi mengenai *member*
   e. Informasi mengenai pembayaran
   f. Informasi mengenai *retur*
   g. Informasi mengenai rekomendasi
4. Pembuatan laporan

   Proses pembuatan laporan ini mempunyai beberapa kemampuan didalamnya yaitu :

   a. Sistem mampu membuat laporan, baik itu laporan transaksi pemesanan, laporan persediaan produk, dan laporan retur.

b. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan tiap bulan atau periodik berdasarkan waktu tertentu, sesuai kategori yang dipilih.

5. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar *e-commerce* ini terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
6. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *Security Socket Layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated*.
7. Adanya *Smart Recommendation System* atau Sistem Rekomendasi Cerdas, sebuah sistem yang memberikan informasi tentang sesuatu hal yang diinginkan dan sesuai dengan profil penggunanya. Sistem rekomendasi membandingkan profil pengguna terhadap beberapa referensi karakteristik yang telah dimiliki sistem, dan mencoba untuk memprediksi rating suatu item yang mungkin disukai dan belum dirating oleh pengguna. Mekanisme rekomendasi memanfaatkan metode *item-based collaborative filtering*.
8. *Email* dan *password* digunakan oleh pelanggan yang sudah terdaftar untuk autentifikasi pengguna.
9. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung dan pelanggan dengan menggunakan *Yahoo Messenger*, telepon, *email* yang telah didaftarkan.
10. Metode analisis perangkat lunak yang dipakai adalah metode analisis terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah *Flow Map*, ERD *(Entity Relational Diagram)*, dan DFD *(Data Flow Diagram)*.
11. Jenis *e-commerce* yang digunakan adalah *Business to Consumer* (B2C), dimana informasi disebarkan secara umum dan terbuka untuk umum.

1.5. Metodelogi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Penelitian ini terbagi dari dua tahap, yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah tahap pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang yang diteliti (responden) untuk diberi penilaian.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya [15] :

a. Requirements Analisis and Definition

Requirements analisis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. System and Software Design

System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

c. Implementation and Unit Testing

Implementation and unit testing merupakan kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak kedalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

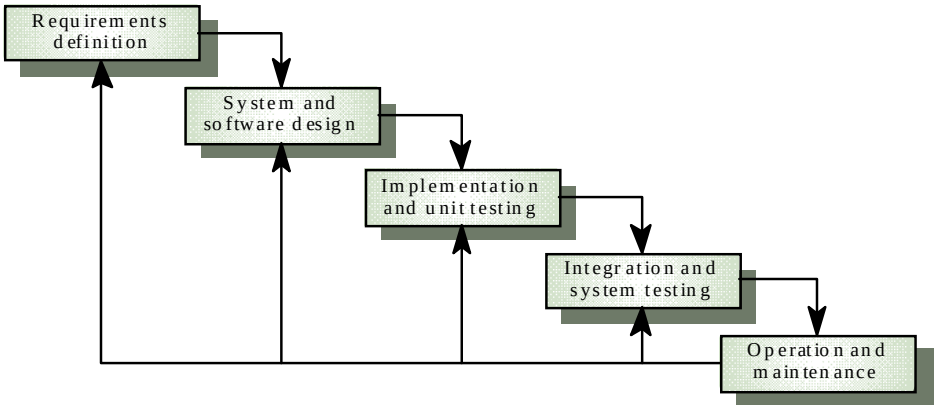
d. Integration and System Testing

Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Semua fungsi-fungsi *software* harus

diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. *Operation and Maintenance*

Operation and maintenance merupakan penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai profil tempat penelitian yakni DQ boutique Bandung, serta teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisa terhadap aplikasi yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada DQ boutique Bandung.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, cara pengoperasian sistem, pemeliharaan sistem dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembang dimasa mendatang.