BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Care Genuine Leather merupakan toko yang terletak di Jl. Gagaklumayung No.2 Sukaregang, Garut. Toko ini bergerak dalam bidang penjualan kerajinan kulit seperti pakaian jadi (jaket kulit), jas kulit, dompet kulit, tas kulit dan ikat pinggang kulit. Proses penjualan yang dilakukan di toko Care Genuine Leather saat ini adalah dengan cara pembeli datang langsung ke toko atau pembeli melakukan transaksi penjualan tidak langsung (via telepon). Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko diketahui bahwa masih sedikit pelanggan yang melakukan transaksi pembelian melalui telepon. Transaksi melalui telepon biasanya dilakukan oleh pelanggan tetap yang sudah mengetahui kondisi produk di toko Care Genuine Leather, sedangkan untuk pelanggan baru jarang melakukan transaksi melalui telepon, menurut pemilik toko hal ini disebabkan karena pelanggan baru belum mengetahui kondisi produk di toko Care Genuine Leather. Kendala lain dalam proses transaksi melalui telepon adanya keterbatasan waktu dalam melayani pelanggan ketika bertransaksi yang tidak dapat dilakukan selama 24 jam, jelas ini juga menghambat dalam proses penjualannya.

Media promosi yang dilakukan saat ini pada toko Care Genuine Leather sendiri adalah menggunakan penyebaran brosur atau pamflet. Namun menurut pemilik toko cara ini masih mengalami kendala, karena media brosur tidak bisa menampung semua informasi produk secara keseluruhan, sehingga pelanggan yang mau membeli kesulitan dalam memperoleh informasinya secara keseluruhan seperti detail mengenai produknya maupun stok produk apa saja yang masih tersedia dan kendala lain yang dihadapi adalah adanya keterbatasan lokasi dalam mempromosikan produknya yang tidak bisa menjangkau pelanggan secara luas.

Selain melalui media promosi pemilik toko juga ingin membuka cabang baru dalam memperluas pemasaran produknya, akan tetapi besarnya biaya yang dibutuhkan untuk membuka cabang baru merupakan salah satu faktor penghambat

dalam mengembangkan usahanya di toko Care Genuine Leather, akibatnya pihak toko mengalami kendala dalam memperluas pemasarannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet, transaksi penjualan secara elektronik,yang dikenal dengan istilah *e-commerce* dengan harapan dapat membantu menyelesaikan permasalahan di toko Care Genuine Leather dengan mengambil topik penelitian ini yang berjudul **"PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO CARE GENUINE LEATHER".**

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun website *E-Commerce* pada toko Care Genuine Leather.

I.3 Maksud dan Tujuan

Dalam melakukan suatu penelitian penulis memiliki sebuah maksud dan tujuan yang harus dicapai dalam permasalahan yang ada ditoko Care Genuine Leather yaitu:

I.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website *E-Commerce* yang akan digunakan pada toko Care Genuine Leather.

I.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi di toko care genuine leather.
2. Membantu pihak toko melayani pelanggan dalam bertransaksi tanpa adanya keterbatasan waktu.
3. Membantu pihak toko dalam mempromosikan produknya tanpa adanya keterbatasan lokasi.
4. Membantu pihak toko dengan mencari alternatif lain untuk menggantikan cabang baru dengan biaya yang lebih murah .

I.4 Batasan Masalah

Pembahasan penelitian yang telah dilakukan agar lebih terarah dan terperinci dari pokok bahasan maka perlu adanya ruang lingkup batasan masalah dari penelitian dalam membangun aplikasi *E-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem proses bisnis dalam *E-Commerce* toko Care Genuine Leather hanya melayani proses penjualan dengan stok yang tersedia dan tidak menerima layanan pemesanan desaign sendiri .
2. Data yang akan diolah yaitu:
   data *user*, data member, data produk, data kategori, data ukuran, data warna, data informasi, data provinsi, data kota, data kecamatan, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman, data, retur dan data laporan.
3. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :
   Pengolahan data user, pengolahan data member, pengolahan data kategori, pengolahan data produk, pengolahan data ukuran, pengolahan data warna, pengolahan data gambar produk, pendaftaran pelanggan menjadi member, proses pemesanan produk, proses pembayaran, proses pengiriman produk, proses retur produk dan proses pembuatan laporan
   1) Proses pendaftaran *member* dan login *member*.
   2) Proses Pemesanan Produk.
   3) Proses Pembayaran produk
   4) Proses Pengiriman produk
   5) Proses Pengembalian produk (*retur*)
   6) Proses Pembuatan laporan.
4. Keluarannya adalah info user, info member, info kategori, info produk, info ukuran, info warna, info gambar produk, data informasi, info pemesanan, info pembayaran, info pengiriman, info retur produk, info laporan pemesanan.

5. *Member* atau pengunjung yang telah terdaftar (*login*) dapat melihat informasi mengenai produk-produk yang ada dan dapat melakukan pembelian secara *online*.
6. Pengunjung hanya dapat melakukan pendaftaran, dan melihat informasi produk tetapi tidak bisa membeli secara *online.*
7. Menyediakan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas), merupakan sistem penyaring informasi yang akan mencari dan memprediksi produk yang berasal dari pengguna. Metode yang digunakan adalah *Content Based Recommender System* yang bertujuan untuk memperkirakan informasi yang menarik dan membantu pelanggan dalam memutuskan produk apa yang akan dibeli.
8. *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs *e-commerce* dibangun terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan pada saat pencarian di google.com.
9. Pendekatan analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana pemodelan proses bisnisnya menggunakan *Flowmap,* pemodelan data menggunakan *Entity Relationship* dan pemodelan fungsionalnya menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
10. Jenis ecommerce yang dibuat adalah *Business to Consumer* (B2C)
11. Memiliki sistem *backup* dan *restore database.*
12. Pembangunan aplikasi *E-Commerce* di care genuine leather menggunakan:
    a. PHP sebagai bahasa pemrogramannya.
    b. Mysql sebagai DBMS-nya.
    c. Adobe Dreamweaver 8 sebagai pembangun aplikasinya.

I.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 sebagaiberikut:

a. *Studi Literatur*

Tahapan pengumpulan data yang dilakukan yaitu :mengumpulkan literatur, jurnal, bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan dasar pembuatan *E-Commerce.*

b. *Observasi*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Adapun proses observasi yang dilakukan di toko Care Genuine Leather Jl. Gagaklumayung No.2 Sukaregang, Garut. Hal-hal yang diteliti adalah proses pembuatan laporan, pengadaan produk, dan proses transaksi penjualan yang dilakukan di toko Care Genuine Leather.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepemilik toko Care Geuine Leather dan petugas lainya untuk mendapatkan informasi yang lebih terinci terhadap masalah transaksi penjualan, promosi produk, proses pengadaan stok produk dan mengenai pembuatan laporan penjualan dan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

d. *Kuisioner*

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan kuisioner secara dengan pengguna topik yang diambil.

2. Tahap pengembangan sistem

Tahap pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan paradigma pembangunan perangkat lunak *Waterfall* menurut (Roger S. Pressman) seperti pada gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap desain.

b. *Planing*

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk konsumenikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Modeling*

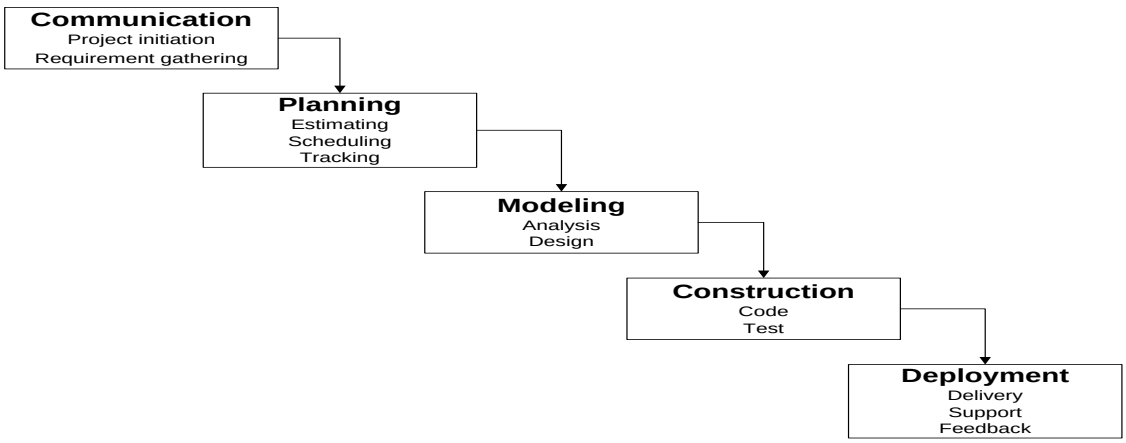
Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan

d. *Construction*

Tahap ini merupakan tahap pengintegrasi (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

e. *Deployment*

Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk menangani berbagai macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.



Gambar 1.1 Model *waterfall* [11]

I.6 SistematikaPenulisan

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 dibahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijabarkan profil singkat tempat skripsi mengenai sejarah instansi, logo toko Care Genuine Leather, visi dan misi toko Care Genuine Leather, struktur organisasi, deskripsi tugas, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *E-Commerce* pada toko Care Genuine Leather.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis seperti, *Analisis kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.* Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat seperti, *Entity Relationship Diagram(ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yaitu apa tujuan dari permasalahan yang sedang terjadi pada toko Care Genuine Leather sudah terpenuhi atau belum. Selain itu

juga berisi saran untuk perbaikan dan mengevaluasi pengembangan perangkat lunak selanjutnya sesuai dengan kebutuhan pemilik toko Care Genuine Leather.