BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Probably Street Wear merupakan sebuah *distro* dan *clothing* yang bergerak dalam bidang penjualan produk berbagai macam pakaian, seperti baju, jaket, celana, dan tas, yang terletak di Jalan Pangeran Hidayatullah 15B, Kota Cianjur. *Probably Street Wear* menjual produk – produk yang berkualitas dengan harga bersaing utuk perdagangan di pasaran lokal.

Proses transaksi yang selama ini dilakukan oleh *Probably Street Wear* yaitu langsung ditempat tersebut. Pelanggan diharuskan datang ke toko untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan dan membayarnya. Proses transaksi hanya dapat dilakukan di toko, sehingga mengakibatkan konsumen yang berlokasi jauh dari lokasi toko sulit untuk melakukan transaksi.

Proses penyampaian informasi mengenai detail produk yang ditawarkan oleh *Probably Street Wear* masih sebatas menggunakan *catalog* dan brosur – brosur yang diberikan langsung kepada pelanggan yang datang langsung ke toko, sarana penyebaran informasi tersebut masih kurang dalam keefektifan, efisiensi informasi, juga jangkauan informasinya yang masih mengandalkan sistem mulut ke mulut, dengan masihnya menggunakan cara tersebut, kawasan penyebaran informasi mengenai detail produk yang ditawarkan hanya sebatas diarea toko berada.

Proses pembuatan laporan penjualan pada *Probably Street Wear* masih dilakukan dengan cara mencatat didalam buku penjualan dengan mengumpulkan bukti – bukti transaksi lama dalam bentuk faktur penjualan yang dimana faktur penjualan tersebut bisa saja rusak dimakan oleh waktu dan bisa saja hilang.

Walaupun dengan *E-Commerce* dapat dengan mudah diketahui info produk, namun ketika jumlah produk yang ada ditoko sangat banyak dan jenis

produk banyak yang mirip, seperti jenis kaos dengan merk *PSW, PSD, Ouval* dan tentunya dengan desain yang berbeda di setiap merknya. Tetap saja konsumen akan merasa kesulitan dalam memilih produk yang akan dibelinya, sehingga diperlukan suatu sistem rekomendasi.

Proses *monitoring* penjualan dan stok pada *Probably Street Wea*r belum berjalan dengan baik, karena penjualan dan pembelian barang saat ini masih menggunakan sistem yang masih sederhana, yaitu dicatat pada buku persediaan, sehingga apabila jumlah penjualan dan pembelian meningkat, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan barang. Hal itu menyebabkan pemilik kesulitan dalam memantau barang yang telah terjual dan stok yang tersisa di gudang.

Dilihat dari proses pemasaran yang dilakukan selama ini, maka pembangunan media *online* penjualan produk adalah salah satu solusi tepat untuk mengatasi mekanisme sistem penjualan. Untuk itu *Probably Street Wear* memandang perlu untuk membangun aplikasi penjualan, dimana proses transaksi penjualan produk dapat dilakukan secara *online* namun tidak mengesampingkan penjualan secara langsung ditoko tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Proses transaksi masih dilakukan langsung ditempat toko tersebut berada, yang mengakibatkan konsumen yang berlakasi jauh dengan toko sulit untuk melakukan transaksi.
2. Proses penyampaian informasi produk yang ditawarkan oleh *Probably Street Wear* kepada konsumen yang berlokasi jauh dengan toko sulit dilakukan, karena media informasi masih terbatas pada *catalog* dan *brosur*.
3. Proses pembuatan laporan yang masih dilakukan dengan mencatat pada buku penjualan yang memungkinan data laporan rusak atau tidak terbaca lagi karena jangka waktu yang lama.

4. Pelanggan kesulitan untuk memilih produk pada saat akan membeli produk yang jenis produknya banyak dan berbeda.
5. Pemilik kesulitan *memonitor* keadaan transaksi penjualan dan data stok pada perusahaannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka untuk mengatasi permalahan yang dihadapi saat ini, *Probably Street Wear* bermaksud untuk membangun aplikasi *E-Commerce* di *Probably Street Wear*.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *E-Commerce* di *Probably Steet Wear* ini adalah :

1. Memudahkan konsumen yang belokasi jauh untuk melakukan transaksi tanpa harus datang ke toko.
2. Memudahkan dalam menyampaikan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh *Probably Street Wear*.
3. Memudahkan dalam melakukan pengolahan data laporan.
4. Memudahkan pelanggan dalam memilih produk pada saat akan membeli produk.
5. Memudahkan pemilik dalam proses *monitoring* untuk mengetahui keadaan penjualan dan stok yang ada ditoko.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangun aplikasi e-*commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam aplikasi ini terdapat 6 pengguna yaitu :
    a. *Admin*.

       Mengatur management user, mengatur management pelanggan, dan *maintenance*.
    b. Pemilik

       Memperoleh data laporan dari hasil pejualan produk
    c. Petugas

       Mengatur data pengolahan manajemen produk dan mengatur manajemen pengiriman.
    d. Kasir

       Mengatur data transaksi dan data retur.
    e. Pelanggan

       Dapat mencari produk yang ditawarkan, dapat memilih dan memesan produk yang ditawarkan, dapat memilih cara pembayaran yang akan dilakukan dan meretur barang.
    f. Pengunjung

       Hanya dapat melihat produk yang disediakan tanpa bisa memesan.
2. Data masukan yang terdapat dalam website *e-commerce* ini adalah data kategori, data merek, data warna, data ukuran, data kategori ukuran, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data ongkos kirim, data jasa pengiriman, data bank dan data nomer rekening bank.
3. Proses yang terdapat dalam website *e-commerce* ini adalah proses pemesanan produk, proses penjualan, proses pengelolaan retur, dan proses pembuatan laporan.
4. Keluaran yang terdapat dalam website *e-commerce* ini adalah produk yang dicari, informasi kategori produk, informasi produk terbaru, informasi produk terlaris, informasi detail produk,, informasi stok produk, informasi pemesanan, dan informasi pelanggan.
5. Tipe *website e-commerce* ini B2C yaitu *bussines* to *customer*.

6. Website ini menyediakan beberapa komunikasi kepada pengunjung yaitu dengan menggunakan fasilitas *instan messaging*, dan juga nomer telepon.
7. Memberikan informasi ke *email* setiap ada transaksi.
8. Aplikasi yang akan dibangun memberikan rekomendasi kepada pelanggan atau pengunjung dengan menggunakan metode Sistem Rekomendasi Cerdas.
9. Aplikasi ini menggunakan *dashboard* untuk me*monitoring* transaksi dan stok barang yang tersisa digudang.
10. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan menggunakan *MySQL* sebagai *Database Management System* (*DBMS*).
11. Metode analisis yang digunakan dalam pembanguna sistem ini menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
12. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun *website E-Commerce* ini menggunakan perangkat lunak *Macromedia Dreamwaever 8*, dan *server* lokal yang dipakai untuk membangun aplikasi ini adalah menggunakan *XAMPP*.

1.5 Metodelogi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembangunan website *e-commerce* ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasi data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori yang dipelajari.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara – cara yang dapat digunakan untuk pengumpulan data. Teknik pengumpulan data tersebut dapat

diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukakn adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

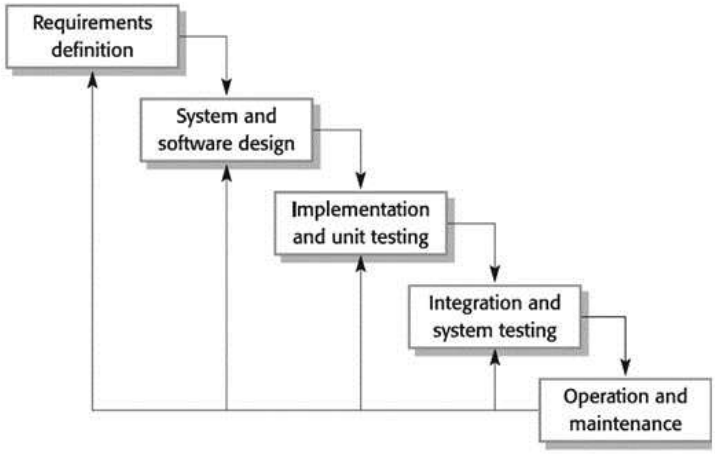
   Wawancara dilakukan langsung kepada pemilik toko *Probably Streert Wear* dengan melakukan tanya jawab.
2. Observasi

   Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi partisipasi yaitu penelitian terlibat langsung didalam objek yang diteliti dalam hal ini objek yang diteliti adalah toko *Probably Street Wear*.
3. Studi Literatur

   Studi yang dijadikan sebagai bahan untuk mengumpulkan dan mengkaji data dengan membaca berbagai literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang akan dibahas seperti buku, skripsi, jurnal maupun bentuk tulisan lainnya yang isinya berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi tertulis.

1.5.2 Teknik Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan model *Waterfall*. Model *Waterfall* merupakan model klasik sederhana dengan aliran sistem yang linier. Dalam membangun aplikasi *e-commerce,* model *Waterfall* sangat cocok dikarenakan keterkaitan dan pengaruh antar tahap ini terasa, karena *output* sebuah tahap dalam model *Waterfall* merupakan input bagi tahap selanjutnya, dengan demikian ketidaksempurnaan hasil pelaksanaan tahap sebelumnya adalah awal ketidaksempurnaan bagi tahap selanjutnya. Adapun gambaran utama dan langkah-langkah penelitian berdasarkan model *Waterfall* menurut referensi *Pressman* tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut :



Gambar 1.1 Model *Waterfall*[1]

1. ***Requirements Definition***

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. ***System And Software Design***

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. ***Implementation And Unit Testing***

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. ***Integration And System Testing***

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. ***Operation And Maintenance***

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah Sistematika Penulisan yang akan dijelaskan dalam setiap bab, diantaranya adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, mengidentifikasi masalah, menentukan maksud dan tujuan penelitian, batasan penelitian agar penelitian yang dilakukan tidak meluas, menentukan metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, dan deskripsi tugas didalam perusahaan serta menguraikan konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses pembuatan aplikasi tersebut, serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menganalis segala masalah yang timbul dalam pembuatan aplikasi yang dibangun pada penelitian skripsi ini, diantaranya analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis masalah, analisis aturan bisnis, analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis kebutuhan *non fungsional*, analisis basis data, analisis kebutuhan fungsional, dan spesifikasi proses. Selain menganalisis segala masalah yang ada, pada bab ini juga memberikan gambaran berupa perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dari proses implementasi terhadap tahapan analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran penulis terhadap masalah yang menjadi objek penelitian.