BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Topxtreme merupakan Toko yang berada di daerah Bandung. Berdiri pada tahun 2000 berlokasi di Jalan Dalem Kaum No. 54 Bandung. Toko Topxtreme merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang bisnis penjualan baju. Barang-barang yang disediakan oleh toko topxtreme diantaranya celana *jean*, sweater dan tas dan lain sebagainya.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik dan pegawai Toko Topxtreme, Toko Topxtreme dalam proses jual belinya masih dilakukan secara langsung yaitu pelanggan datang ke toko, sehingga konsumen harus memerlukan biaya tambahan seperti biaya transportasi dari tempat tinggalnya ke toko dan waktu perjalanannya. Selama ini pihak toko hanya menggunakan jejaring sosial sebagai media pemasaran contohnya seperti Twitter, Facebook, dan via BBM (BlackBerry Messenger).

Proses pembuatan laporan di Toko Topxtreme masih dilakukan secara manual yaitu petugas mencatat data penjualan pada buku penjualan kemudian diketik di file excel. Menurut petugas dalam proses pencatatan penjualan ini dimungkinkan terjadinya kesalahan dalam penulisannya sehingga laporan yang telah dibuat harus dicek secara berulang. Selain itu, pihak konsumen kesulitan dalam mendapatkan informasi barang atau produk yang ditawarkan oleh toko topxtreme.

Untuk menghadapi kendala tersebut diperlukan solusi yang *efektif*, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *internet*. ***Internet*** **merupakan jaringan global komputer dunia** yang sangat luas sekali, dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lain di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari *text*, gambar, audio, video, dan lainnya untuk dapat berkomunikasi. Pemasaran menggunakan teknologi *internet* ini kita kenal sebagai *E-Commerce*, yaitu teknik pemasaran dan penjualan *online* berbasis *website* yang pada saat ini dirasa merupakan satu cara yang akurat,

praktis, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu, dan tentunya dengan biaya yang cukup murah. *E-Commerce* memudahkan toko dalam penyampaian informasi kepada pembeli mengenai barang yang ditawarkan sehingga akan lebih *efektif* dan *efisien*, dan mempermudah Toko Topxtreme dalam pembuatan laporan penjualan.

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah dijelaskan sebelumnya, maka Toko Topxtreme mengharapkan adanya solusi bagi permasalahan - permasalahan yang ada di Toko Topxtreme. Sehingga saya mengambil topik untuk penelitian ini adalahMembangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website Pada Toko Topxtreme Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana Membangun Aplikasi*E-Commerce* Pada Toko Topxtreme Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang sudah dianalisa maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi*e-commerce*pada toko Topxtreme.

Tujuan dari aplikasi e-commerce yang dibangun antara lain;

1. Mempermudah pembelimelakukan transaksi tanpaharus datang ke toko.
2. Memudahkan Toko Topxtreme dalam pembuatan laporan penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi *E-Commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Data

   Data yang diolah yaitu data administrator, data kategori, data produk, data pemesanan, data pembayaran, data ongkos kirim, data penjualan, data jasa pengiriman, data jenis pengiriman.

2. Pengguna *website e-commerce* yang dibangun adalah pengunjung dan pelanggan untuk *front end,* sedangakan back end adalah admin.
3. Proses

   Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

   1) Pendaftaran *member* dan login *member.*
   2) Manajemen produksi meliputi sebagai berikut :
      a. Pengolahan data produk yang terdiri dari menambah, pencariandan menghapus produk.
      b. Mengelola detail produk yang terdiri dari tambah data produk, stok produk, ukuran, dan berat.
   3) Pemesanan Barang.

      Proses pemesanan barang ini meliputi beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

      a. Sistem mampu melakukan pencarian pesanan, untuk memudahkan admin dalam mencari siapa yang telah memesan dan membayar pesanannya.
      b. Dilengkapi dengan*history* pemesanan.
      c. Sistem mampu melakukan *update* status pesanan.Status pesanan itu antara lain :dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, terkirim, diterima oleh pemesan.
      d. Sistem mampu melakukan konfirmasi pemesanan melalui *email* pemesan yang telah melakukan pembayaran.
   4) Fitur Belanja
      a. *Zoom* gambar produk.
      b. Adanya *Smart Recommendation System* atau Sistem Rekomendasi Cerdas, pada sistem rekomendasi ini, rekomendasi suatu item untuk seorang pengguna berdasarkan dari deskripsi dari item tersebut serta profil dari ketertarikan seorang user. Sistem rekomendasi *content based* menganalisa deskripsi dari setiap item untuk mengidentifikasi item mana yang mempunyai kesesuaian terhadap seorang user.

5) Pembayaran yang digunakan ada dua yaitu :
   a. Pembayaran *offline*yaitu menyediakan *account* bank atau Nomor rekening suatu bank untuk menerima kiriman atau transfer uang dari pembeli, baik secara transfer antar rekening bank ataupun setor tunai. *Account* bank yang tersedia untuk proses transaksi ini adalah Bank BCA, BNI dan Mandiri.
   b. Pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.
6) Pengiriman barang

   Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan layanan pengiriman yaitu JNE, dan biaya pengiriman dari perusahaan ke konsumen ditanggung oleh perusahaan.
7) Pengembalian barang (*return*)

   Sistem ini mampu menangani pengembalian barang, dengan catatan apabila barang yang dikirim rusak atau cacat, dan kesalahan manusia yang berupa pengiriman barang yang dipesan salah dan ukuran yang salah. Batas maksimal untuk konfirmasi barang yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah barang diterima oleh pembeli dan biaya pengembalian barang ditanggung oleh pembeli.
8) Pembuatan laporan.

   Sistem mampu membuat laporan, baik itu laporan penjualan, laporan pemesanan ataupun laporan produk. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan tiap minggu, bulan, tahun atau berdasarkan waktu tertentu, sesuai kategori yang dipilih.

4. Terintegrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* dan *twitter* sebagai sarana promosi.
5. Media komunikasi yang digunakan penjual dengan konsumen adalah menggunakan instant messaging *Yahoo Messenger*, *Email* dan via Telepon.
6. Metode analisis yang digunakan yaitu menggunakan Flowmap dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun tugas akhir dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dekriptif. Metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran (deskripsi)mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistimatis, aktual dan akurat.Tahapan-tahapan pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka / literatur

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di *internet,* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian, selain dari itu juga untuk melakukan penelusuran pustaka dan sumber-sumber penting mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan dalam membangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website Pada Toko Topxtreme Bandung.

2. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti serta pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

   a. Observasi

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

b. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak Toko Topxtreme untuk mendapatkan informasi yang lebih terinci terhadap masalah transaksi penjualan, promosi barang, dan mengenai pembuatan laporan penjualan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Kuesioner

Melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada konsumen untuk dijawabnya.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode *waterfall* yang meliputi :

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 menganalisis 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

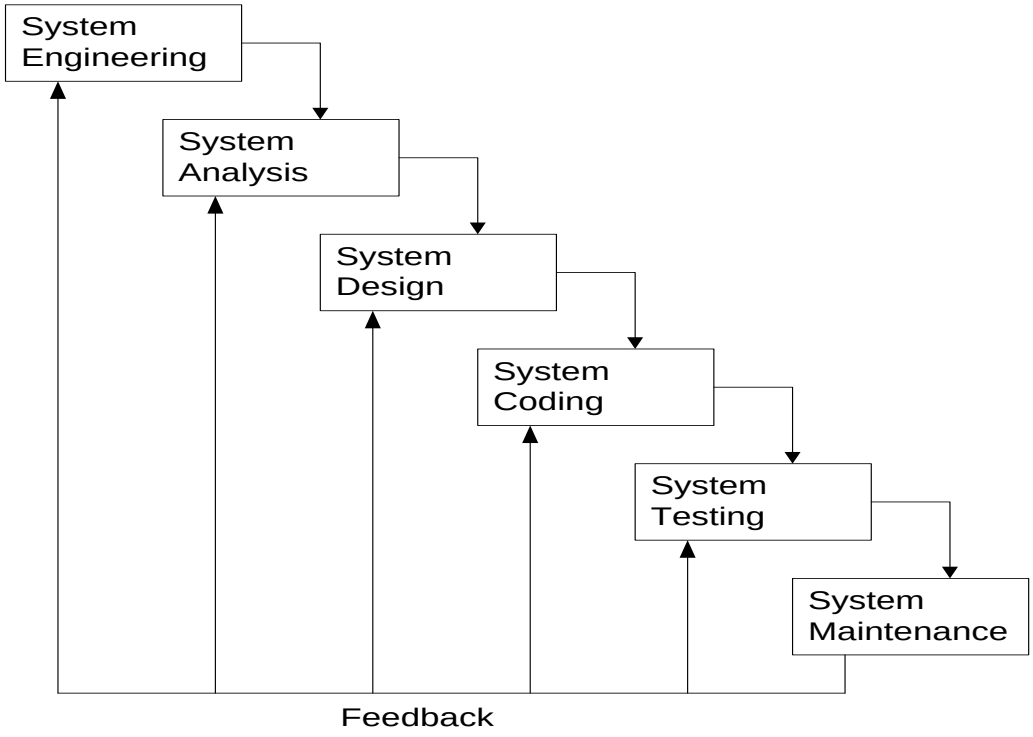
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

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

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*[10]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang perusahaan dan teori-teori yang berhubungan dengan topik skripsi yang dibangun.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis prosedur sistem yang berjalan, analisis pengkodean, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan basis data, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem, perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem serta pengujiannya. Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *blackbox* yang terdiri dari pengujian alpha, pengujian beta.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari Laporan Tugas Akhir, dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi menjadi lebih baik.