BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Reafshop merupakan bidang usaha yang bergerak di bidang industri pakaian dan aksesori. Toko Reafshop terletak di Jl. Dalem Kaum 54, Parahyangan Plaza Lantai Satu R1-5 Bandung. Awalnya Toko Reafshop hanya menjual pakaian saja namun seiring perkembangan usahanya kini menjual pakaian dan aksesori.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap Toko Reafshop, pada saat ini sistem penjualan yang digunakan adalah sistem konvensional, yaitu konsumen mendatangi langsung ke Toko Reafshop untuk melihat produk yang ditawarkan dan juga melakukan transaksi. Bagi konsumen yang berada di luar kota tentunya hal ini sangat merepotkan karena membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar. Bagi pihak Toko Reafshop juga kurang menguntungkan, karena hanya dapat menjangkau konsumen di dalam kota saja. Berbagai usaha juga dilakukan untuk mempromosikan produk-produknya serta memberikan informasi tentang Toko Reafshop ke konsumen, yaitu dengan cara saling memberi informasi melalui satu konsumen ke konsumen lainnya dan beberapa kali ikut serta dalam kegiatan *kickfest*. Ternyata cara tersebut dirasakan kurang efektif karena toko tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan *detail* sehingga konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang disediakan dan ditawarkan oleh Toko Reafshop. *Kickfest* merupakan sebuah ajang pameran khusus kaos yang diprakarsai oleh asosiasi komunitas Clothing dan Distro di kota Bandung. Atau penggagasnya adalah Kreative Independent Clothing Kommunity, yang disingkat KICK.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet merupakan salah satu faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* Toko dapat menjalin hubungan bisnis dengan konsumennya secrara efisien, karena semua pelaku bisnis yang terlibat dalam proses bisnis seperti layanan konsumen, cara promosi dan pembayaran yang diaplikasikan melalui *e-commerce.* Pemanfaatan *e-*

commerce pada penjualan produk akan memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk yang dipasarkan. Para pelaku bisnis dapat melakukan aktifitas transaksi tanpa harus dibatasi waktu dan lokasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalan yang ada inilah yang menjadi latar belakang Membangun Aplikasi E-Commerce Pada Toko Reafshop sebagai media penyampaian informasi maupun promosi serta transaksi elektronik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukanan, maka dapat disimpulkan bahwa Toko Reafshop membutuhkan suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan. Pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah Bagaimana Cara Membangun Aplikasi E-Commerce Pada Toko Reafshop Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah Membangun Aplikasi E-Commerce Pada Toko Reafshop. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk serta transaksi secara *online* tanpa harus datang langsung ke Toko Reafshop.
2. Memudahkan Toko Reafshop dalam mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
3. Memudahkan Toko Reafshop dalam memberikan informasi tentang produk-produknya kepada konsumen secara lengkap dan *detail*.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji sangat luas maka diperlukan suatu batasan masalah agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Data yang digunakan merupakan data yang ada pada Toko Reafshop.

2. Sistem yang dibangun terdiri dari data admin, data member, data produk (diskon dan rating produk), data detail produk, data kategori, data penjualan, data pengiriman, dan data pembayaran.
3. Fasilitas belanja diantaranya pencarian produk, produk terbaru, produk terlaris, produk banyak dilihat, produk rekomendasi, history pemesanan dan zoom gambar produk serta memungkinkan multi gambar untuk sebuah produk dan memiliki fasilitas pendaftaran/registrasi member dan login member.
4. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah berdasarkan metode terstruktur, dimana *tools* yang digunakan untuk memodelkan aliran data adalah DFD (*data flow diagram*), diagram untuk memodelkan relasi antar data adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan untuk menggambarkan prosedur yang sedang berjalan adalah dengan menggunakan *flowmap.*
5. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *searchengine* pada halaman-halaman depan, konsumen dengan mudah mencari *website* ini.
6. Tersedia fasilitas fitur unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) dengan metode *item-based collaborative filtering*.
7. Tipe *e-commerce* yang akan dibuat yaitu *Business-to-consumer* (B2C).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Toko Reafshop untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan website *e-commerce* yang akan dibangun, meliputi :

a. Observarsi (*Observation Research*)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Observasi dilakukan dengan mengadakan penelitian dan peninjauan terhadap sistem kerja serta proses pengolahan data yang sedang berjalan.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan dalam mempelajari karakteristik dari narasumber yang bisa terpengaruh oleh sistem yang akan diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

2. Studi Literatur (*Library Research*)

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media *internet* yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pengembangan sistem ini adalah menggunakan model *waterfall* [8], yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *Requirement analysis and 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 bias menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *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.

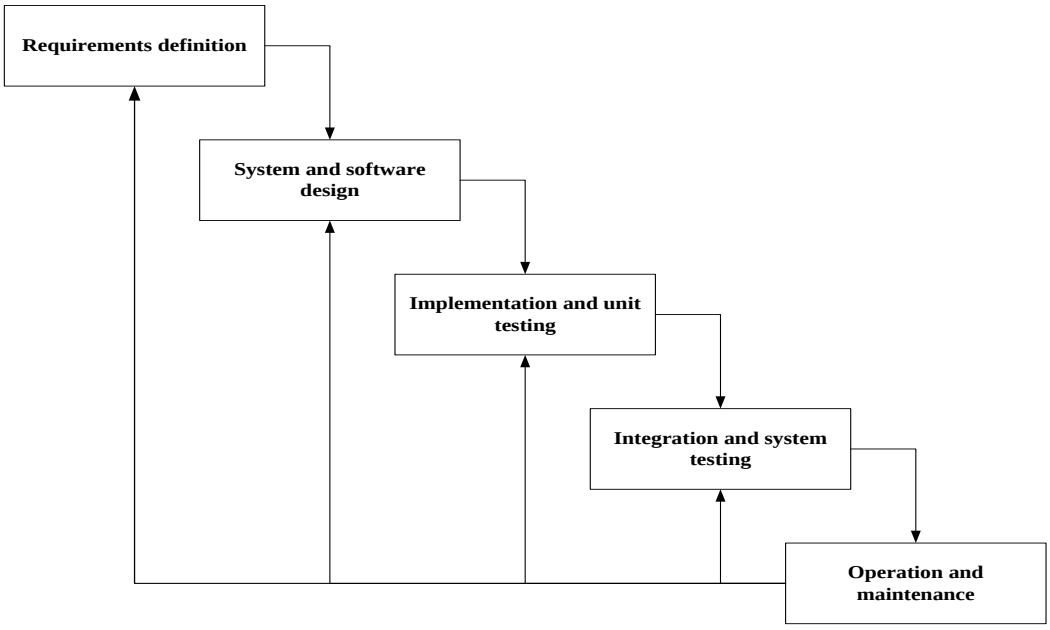
d. *Integration and system testing*

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

e. *Operation and maintenance*

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

Tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* menurut Sommerville dapat dilihat pada gambar berikut : [8]



Gambar 1.1 Model Waterfall [8]

1.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah penulisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Toko dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem diantaranya analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data. Bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural, perancangan menu dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Reafshop. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal–hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.