BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bj-Gent merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan tas, sepatu dan sandal dengan berbagai merk. Toko ini telah berdiri sejak tahun 1994, yang berpusat di Jl. Raya Padalarang No. 108 RT. 004 RW 015 Desa Kertamulya Kec. Padalarang. Untuk memperluas pemasaran Bj-Gent mendirikan cabang di Jl. Purwakarta Padalarang No. 12 serta di ruko Padalarang permai.

Saat ini proses penjualan di Bj-Gent masih dilakukan dengan cara pelanggan datang langsung ke toko untuk memilih barang yang diinginkan dan melakukan pembayaran. Hingga kini Bj-Gent belum memiliki media transaksi *online*, sehingga pelanggan yang berada diluar kota Padalarang mengalami kesulitan untuk melakukan transaksi. Selama ini Bj-Gent dalam menyampaikan promosi dan informasi detail barang dengan cara melalui penyebaran brosur, stiker dan penyiaran melalui media radio. Untuk promosi menggunakan brosur dan stiker hanya dapat disampaikan kepada pelanggan yang datang ke toko. Informasi detail barang yang terdapat dalam brosur, stiker dan media radio setiap saat berubah jika ada barang baru, hal ini menyebabkan pelayan toko mengalami kesulitan untuk memperbaharui informasi detail barang, karena harus membuat kembali brosur, stiker dan penyiaran ulang pada media radio. Pelayan toko mengalami kesulitan untuk mengetahui kecenderungan minat pelanggan terhadap produk sehingga kesulitan untuk merekomendasikan barang yang sesuai.

Electronic Commerce (*E-commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, salah satunya adalah jaringan internet yang berfungsi menghubungkan seluruh jaringan komputer di seluruh dunia. Aksesnya yang mudah membuat internet dapat dijangkau oleh berbagai macam kalangan, sehingga transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang

ke toko, informasi detail barang sewaktu-waktu dapat diperbaharui ketika ada data barang baru, dan *e-commerce* ini dilengkapi fitur rekomendasi yang dapat memberikan rekomendasi barang yang banyak diminati oleh pelanggan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian pada toko Bj-Gent adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada toko Bj-Gent.

1.3. Maksud danTujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada toko Bj-Gent.

Dan tujuan dibangunnya sistem penjualan yang berbentuk aplikasi *website e-commerce* pada toko Bj-Gent antara lain:

1. Untuk memudahkan pelanggan yang kesulitan untuk bertransaksi secara langsung ke Bj-Gent.
2. Memudahkan pihak toko untuk memberikan informasi detail barang yang dapat diperbaharui setiap saat kepada pelanggan.
3. Memudahkan dalam merekomendasikan barang yang sesuai dengan minat pelanggan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan *e-commerce* Bj-Gent, yaitu aplikasi *e-commerce* Hanya melayani penjualan barang. Dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah diantaranya data barang, data merk, data kategori, data pelanggan, data ongkos kirim, data provinsi, data kota, data retur, data laporan, pengolahan data pemesanan barang.
2. Proses yang terjadi pada aplikasi yaitu proses *login user*, pendaftaran pelanggan, proses pemesanan produk, proses pembayaran, proses retur, proses pencarian produk, proses pengiriman, proses rekomendasi dan pembuatan laporan.

3. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu informasi produk, informasi pemesanan, informasi pengiriman, informasi barang rekomendasi, informasi pembayaran serta laporan barang, pesanan, dan penjualan.
4. Jenis *e-commerce* yang akan dibuat adalah *Business- To- Costumer* (B2C). dimana penjual adalah suatu organisasi atau toko/ perusahaan dan pembeli adalah individu.
5. Fitur unggulan aplikasi *e-commerce* Bj-Gent menggunankan sistem rekomendasi cerdas dengan metode *item-based collaborative filtering* yang berguna untuk membantu memberikan rekomendasi kepada pengunjung *website* Bj-Gent.
6. Metode analisis yang digunakan dalam aplikasi ini berdasarkan aliran data terstruktur, dimana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan model fungsional adalah Diagram Konteks, dan Data Flow Diagram (DFD).
7. Aplikasi hanya melayani proses penjualan saja tanpa adanya pemesanan *pre-oreder*.
8. Penjualan hanya di wilayah Indonesia.
9. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan kebutuhan Bj-Gent.
10. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini menggunakan bahasa pemograman PHP dengan editor menggunakan aplikasi *dreamweaver* dan *database* menggunakan MySQL.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi empat yaitu sebagai berikut:

Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, *e-book*, *paper* yang ada kaitannya dengan judul penelitian yaitu tentang *e-commerce*.

a. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil yaitu toko Bj-Gent.

b. Wawancara.

   Teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik toko dan karyawan di Bj-Gent.

c. Kuesioner.

   Teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertayaan beserta pilihan jawabannya tentang hasil dari analisis dan pembangunan aplikasi *e-commerce* di Bj-Gent.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, *Rogger Pressman* membaginya beberapa proses diantaranya:

   a. Rekayasa/ Pemodelan Sistem Informasi

      Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan seperti transaksi penjualan dan laporan yang diperlukan toko Bj-Gent dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

   b. Analisis Kebutuhan

      Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang terjadi di toko Bj-Gent seperti cara melakukan retur, penjualan dan pencatatan kedalam laporan.

c. Desain

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Pengkodean

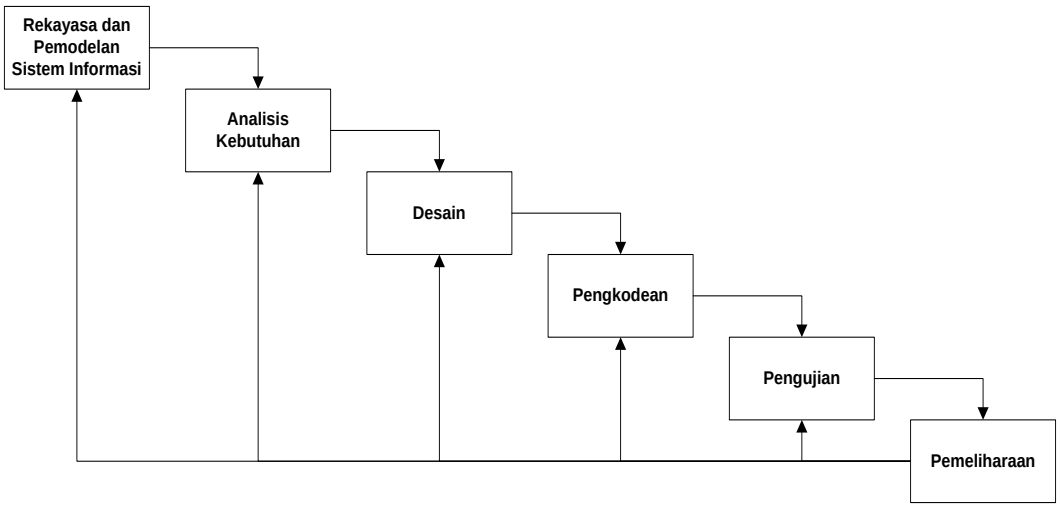
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu dalam hal ini pemograman *php* dan *javascript*.

e. Pengujian

Merupakan tahap untuk mengetes perangkat lunak yang dibangun dan mencari jika masih ditemukan kesalahan atau *error*.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pihak toko Bj-Gent.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [7]

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi profil serta struktur organisasi Bj-Gent dan berisi landasan teori yang tentang teori umum yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan aplikasi, serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi analisis masalah, analisis sistem berjalan, analisis kebutuhan nonfungsional, kebutuhan fungsional, dan analisis basis data serta perancangan data, menu, interface, dan prosedural.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

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

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil pengujian untuk melihat sejauhmana pembangunan aplikasi *e-commerce* telah mencapai tujuan penelitian.