BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Dedi Kurnia Jaya adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan boneka kain, memiliki bermacam-macam karakter dan model seperti boneka dolpin, kura-kura, sponge bob, mickey mouse, angry bird dan lain-lain. Toko ini sudah berdiri cukup lama, yaitu dari tahun 1998 dan sampai sekarang masih berjalan. Toko boneka ini terletak di Kp.Mekar Sari No.25 RT.02/07 Cikampek Utara Kec.Kota Baru – Karawang.

Media promosi yang digunakan oleh toko boneka Dedi Kurnia Jaya hanya melalui penyebaran katalog dan itu pun hanya mencakup di dalam kota saja, sehingga pembeli yang berada diluar kota akan sulit memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dijual oleh toko boneka Dedi Kurnia Jaya. Sistem penjualan yang dilakukan di toko boneka Dedi Kurnia Jaya saat ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko sehingga pembeli yang berada diluar kota kesulitan dalam melakukan pembelian produk yang ada pada toko boneka Dedi Kurnia Jaya. Pengelolaan stok oleh pegawai gudang masih dilakukan dengan cara melihat produk langsung ke gudang apakah stok masih cukup atau tidak. Adapun masalah pada toko boneka Dedi Kurnia Jaya ini yaitu, proses pembuatan rekapitulasi data transaksi oleh pegawai masih dilakukan secara manual dengan cara ditulis di buku besar sehingga pengolahan data berjalan lambat dan kurang terperinci dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan diatas maka akan dibangun *e-commerce* untuk toko boneka Dedi Kurnia Jaya. *E-commerce* merupakan penjualan *online* yang mengefektifkan waktu dan tempat, tanpa harus bertatap muka langsung untuk melakukan transaksi bisnis. Keefektifan yang ditawarkan *e-commerce* ini dapat dinikmati oleh pembeli dan penjual dalam sebuah transaksi. Bagi penjual, *e-commerce* akan membantu memperluas pemasaran produk,

sedangkan untuk pembeli, akan mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan dibeli ataupun membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko.

Manfaat pembuatan *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk akan memberikan dampak positif, baik bagi perusahaan maupun bagi pembeli. Bagi perusahaan, *e-commerce* bermanfaat untuk mempermudah pengolahan berbagai macam data, diantaranya pengolahan data produk, pembuatan rekapitulasi data transaksi serta memudahkan dalam promosi produk, sedangkan bagi pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena pembeli dapat melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasan serta memudahkan dalam mendapatkan informasi tentang produk yang di jual.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka toko boneka Dedi Kurnia Jaya membutuhkan suatu sistem yang dapat menyelesaikan masalah saat ini, salah satunya yaitu dengan membangun sistem penjualan secara online, diharapkan dapat membantu proses transaksi antara penjual dan pembeli, sehingga proses tersebut menjadi lebih efisien karena bisa di akses dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah dengan**"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO BONEKA DEDI KURNIA JAYA"**

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pihak toko mengalami kesulitan dalam memasarkan produknya secara meluas dikarenakan media promosi saat ini hanya memlalui penyebaran katalog.
2. Pembeli yang berada diluar kota mengalami kesulitan untuk melihat produk yang dijual ataupun untuk melakukan pembelian produk, karena harus datang langsung ke toko.
3. Pegawai mengalami kesulitan dalam mengelola stok produk dan mengalami kesulitan dalam pembuatan rekapitulasi data transaksi yang masih dilakukan

secara manual dengan cara ditulis dibuku, sehingga proses pembuatan laporan kurang terperinci dengan baik.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Dedi Kurnia Jaya.

I.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Mempermudah pihak toko dalam memasarkan produknya sehingga bisa menjangkau masyarakat luas.
2. Mempermudah pembeli yang berada diluar kota untuk melihat produk ataupun melakukan transaksi pembelian tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Mempermudah pegawai mengelola stok produk dan dalam pembuatan rekapitulasi data transaksi secara berkala.

I.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada toko Dedi Kurnia Jaya ini adalah :

1. *E-commerce* ini sebagai tambahan bukan sebagai pengganti sistem penjualan yang sudah ada saat ini.
2. Dalam aplikasi *e-commerce*, toko hanya menjual produk boneka yang sudah jadi.
3. Sistem yang terdapat pada *e-commerce* ini hanya mengolah data untuk keperluan transaksi secara *online*, tidak mengolah data transaksi secara *offline* atau transaksi di toko.

4. Sistem yang dibangun mengelola data produk (diskon), data ukuran, data kategori, data pembelian, data pembayaran dan data laporan.Data yang diolah diantaranya data master, data transaksi, data produk dan data user.
5. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun menerapkan fitur *smart recommendation system* (sistem rekomendasi cerdas), fitur ini digunakan untuk menampilkan produk – produk yang sudah pernah dibeli dan diberikan *rating* oleh *user* lain dengan tujuan agar *user* yang melihatnya tertarik untuk membeli produk tersebut. Metode yang digunakan dalam sistem rekomendasi cerdas ini menggunakan metode *item-based collaborative filtering*.
6. Keluaran yang dihasilkan (*output*) dari aplikasi *e-commerce* ini adalah informasi produk yang dijual beserta detail produk seperti ukuran, stok, harga dan keterangan, informasi ukuran, informasi pembelian, informasi pengiriman, informasi retur, informasi *user* dan informasi *member*.
7. Sistem mendukung *search engine optimization* (SEO) agar *website* terdaftar di *search engine* dan dapat muncul pada halaman utama hasil pencarian.
8. Menggunakan *IP-Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk kemanan, mendukung *protocol https*.
9. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan perancangan terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap, Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi dua, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

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

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* menurut Jogiyanto H.M (2005:58), yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System Engineering

Sistem engineering atau rekayasa sistem dan analisis merupakan pembentukan kebutuhan dari semua elemen sistem dan menganalisa kebutuhan keinginan user. Meliputi I/O, waktu pengerjaan, ukuran dan jumlah data yang ditangani.

b. Analisis

Analisis kebutuhan sistem dan *software* adalah proses menentukan arsitektur sisitem secara total dan menentukan ukuran data dan jumlah data.

c. Design

Menentukan dasar – dasar pembentukan dan pemilihan struktur data, struktur program, arsitektur program, intereksi dengan user.

d. Coding

Tahap mentransformasikan desain kedalam baris-baris program, pemilihan bahasa.

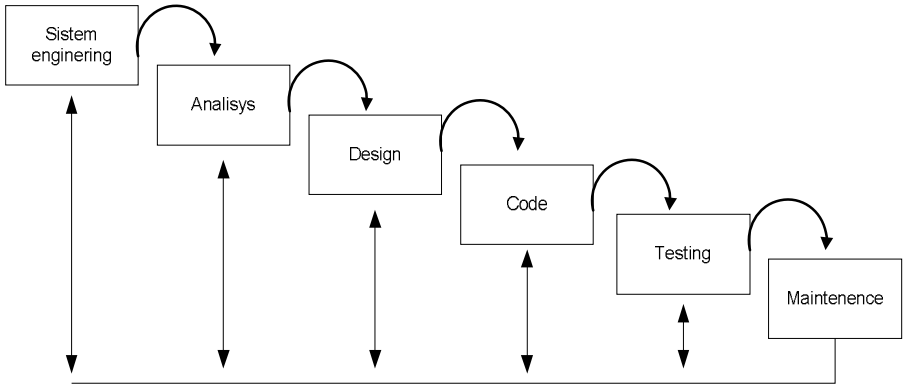
e. Testing

Merupakan tahap pengujian kebenaran program, *error debugging*.

f. Maintenance

Proses perawatan software agar dapat digunakan terus. Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar I.1. Metode air terjun (*Waterfall*)

Sumber: Jogiyanto (2005 : 59)

I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba mengidentifikasi inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan profil singkat tempat skripsi mengenai sejarah instansi, visi dan misi instansi, struktur organisasi, deskripsi tugas, sedangkan

landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *E-Commerce* pada toko boneka Dedi Kurnia Jaya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan yang mencangkup analisis sistem yang sedang berjalan, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional serta perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun berdasarkan hasil analisis yang telah dibuat. Untuk pemodelan sistem yang dibuat, menggunakan *Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD).*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemograman. Serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce.* Bab ini juga berisi pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik.