

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, sistematika penyajian. Masing-masing pembahasan mengenai pendahuluan dalam membuat program akan dibahas secara rinci pada bagian ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini banyak orang yang menjual barang-barangnya secara online. Salah satunya adalah toko online Momoe Anime-Fuku Shoppu. Momoe Anime-Fuku Shoppu adalah sebuah toko online yang menjual baju yang bertema anime. Momoe Anime-Fuku Shoppu baru memulai usaha baju ini pada tahun 2013. Menggunakan media sosial seperti kaskus, facebook, dan blogspot untuk memasarkan produknya. Momoe Anime-Fuku Shoppu juga menjual baju dengan desain anime yang sudah *ready stock* dan desain tersebut akan di *update* setiap minggunya. Pembeli juga dapat membeli lagi baju dengan desain yang sudah *out of stock*. Bagi barang yang sudah *out of stock* dan desain baru akan segera dibuat setelah pembayaran diterima.

Momoe Anime-Fuku Shoppu masih menggunakan sistem yang manual. Dalam halnya mengirimkan gambar ke pemasok, pencatatan data transaksi pembelian penjualan, pembayaran, pencatatan data konsumen yang masih manual dan pengiriman terkadang ada data yang terlewat atau salah mencatat menyebabkan pembeli merasa kecewa. Selain itu, Rendahnya tingkat kepercayaan pembeli pada jejaring sosial yang menjadikan media sosial sebagai media untuk berjualan karena maraknya penjualan menggunakan media sosial yang melakukan penipuan sehingga menyulitkan Momoe Anime-Fuku Shoppu untuk mengembangkan usahanya. Pembeli juga mengalami kesulitan dalam halnya pencarian barang karena harus mengscroll terus menerus karena media sosial memang tidak diperuntukkan untuk berjualan online. Ada kalanya data-data

pada media sosial hilang ataupun tidak berurutan sehingga membingungkan pembeli.

Dengan semua permasalahan yang dihadapi Momoe Anime-Fuku Shoppu merasa perlu adanya dukungan sistem informasi untuk memuaskan pembeli dengan pelayanannya untuk meningkatkan kepercayaan pembeli pada produk yang dijual di Momoe Anime-Fuku Shoppu. Oleh karenanya dibuatlah penelitian mengenai perancangan aplikasi *website E-commerce* menggunakan metode *collaborative filtering* pada Momoe Anime-Fuku Shoppu.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang telah diuraikan dalam 1.1 Latar Belakang Masalah dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti. Berikut rumusan masalah penelitian yang akan dibuat sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengolah data barang, desain, bahan baju, warna, ukuran baju, jenis sablon, ukuran gambar, supplier, karyawan, pembeli, jabatan, data login, message, kategori message?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengolah data transaksi pembelian, penjualan, pembayaran, pengiriman dan promosi?
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap barang yang dijual di toko online Momoe Anime-Fuku Shoppu?
4. Bagaimana membuat sistem yang dapat merekomendasikan barang yang diminati oleh pelanggan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dan dibatasi pada 1.2 Rumusan Masalah berikut ini akan dikemukakan garis-garis besar hasil pokok yang ingin dicapai dan ingin diperoleh setelah permasalahan diselidiki, diuji dan dibahas dalam penelitian sebagai berikut.

1. Membuat sistem yang dapat mengolah data barang, desain, bahan baju, warna, ukuran baju, jenis sablon, ukuran gambar, supplier, karyawan, pembeli, jabatan, data login, message, kategori message.
2. Membuat sistem yang dapat mengolah data transaksi pembelian, penjualan, pembayaran, pengiriman dan promosi.
3. Membuat sistem yang dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap barang yang dijual di toko online Momoe Anime-Fuku Shoppu dengan cara menampilkan barang yang paling laku, barang yang paling banyak dilihat, dan barang yang paling banyak dikomentari .
4. Membuat sistem yang dapat merekomendasikan barang yang diminati oleh pembeli. Pada saat pembeli mengakses detail barang dan admin mengakses transaksi penjualan sistem secara otomatis akan memasukan rating. Setelah itu sistem akan melakukan perhitungan rekomendasi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup penelitian terdiri dari lingkup aplikasi *hardware* dan *software*. Berikut lingkup kajiannya:

1. Batasan aplikasi

Batasan aplikasi meliputi hal-hal berikut ini:

- a. Data master yang dibuat terdiri dari data bahan baju, barang, karyawan, login, desain, jabatan, karyawan, *about*.
- b. Data transaksi terdiri dari pembelian barang ke pemasok, penjualan barang secara online, pembayaran, pengiriman dan promosi.
- c. Sistem yang dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan meliputi proses *rating* dan *review* barang-barang.
- d. Sistem rekomendasi barang yang diminati oleh pelanggan dibuat dengan menggunakan metode *Collaborative Filtering*.

2. *Hardware* / Perangkat Keras

Hardware / Perangkat Keras yang digunakan sebagai berikut.

- a) PC min. Core 2 duo.
- b) RAM min. 512 MB atau lebih.
- c) HDD dengan kapasitas 50GB.

3. *Software* / Perangkat Lunak

Software / Perangkat Lunak yang digunakan sebagai berikut.

- a) Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- b) Menggunakan OS Windows 7 Ultimate.
- c) Sistem database menggunakan MYSQL.

1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dengan melakukan wawancara kepada pihak terkait serta *observasi* langsung di lapangan. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui buku, website scholar.google.com, dan internet lainnya yang mendukung penelitian ini.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini memberikan gambaran tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup masalah, dan sumber data.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian ini.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini menjelaskan gambaran tentang rancangan UI yang akan di buat dan rancangan pemodelan proses bisnis menjadi *Flowchart*, ERD, dan UML.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan hasil dari implementasi program yang di buat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini merupakan hasil dari pengujian program menggunakan Blackbox Testing.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi hasil kesimpulan dan juga saran yang bisa di berikan untuk penelitian ini.