

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat dan memiliki peranan penting dalam dunia bisnis. Pembisnis sekarang melakukan transaksi secara *online* melalui internet dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun dari seluruh dunia. Sehingga transaksi secara *online* dapat menghemat waktu dan biaya.

Toko *Miss Laura* merupakan bisnis yang bergerak di bidang *fashion* yang menjual berbagai jenis baju untuk kebutuhan sehari-hari perempuan. Saat ini toko *Miss Laura* masih melakukan transaksi secara umum dimana pelanggan harus datang ke toko untuk melihat produk dan melakukan transaksi di dalam toko. Pencatatan keuangan dan barangpun masih menggunakan kertas dan alat tulis yang bisa mengakibatkan kehilangan atau adanya kerusakan data. Hal ini memakan waktu dan biaya, sedangkan pesaing yang bergerak di bidang yang sama sudah melakukan transaksi secara *online*. Oleh karena itu toko *Miss Laura* akan memperluas pangsa pasarnya secara *online* dengan menggunakan aplikasi *E-commerce*. *E-Commerce* adalah penggunaan elektronik dan teknologi untuk melakukan perdagangan (penjualan, pembelian, *transfer*, atau penukaran produk, jasa, dan/atau informasi). Termasuk dalam bisnis, bisnis ke bisnis, dan interaksi antara bisnis. Pengantaran produk bisa saja di luar dari internet [3].

Aplikasi *E-commerce* yang dirancang akan berbentuk *website* yang bisa diakses di desktop. Dalam Aplikasi ini akan ada fitur rekomendasi yang gunanya menggantikan tugas seorang pelayan toko, memberikan rekomendasi barang apa yang paling cocok untuk pembeli saat sedang melihat-lihat barang. Adapun fitur *wishlist* yang dapat membantu pembeli untuk mengunjungi lagi barang yang sudah ditandai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Metode apa yang dapat diimplementasikan untuk fitur sistem rekomendasi dalam *website* Miss Laura?
2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *website* untuk mengolah data transaksi dan barang sehingga dapat menghasilkan laporan yang berupa *pdf*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilaksanakannya Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *website* dibuat dengan algoritma *collaborative filtering* yang akan menganalisa *User* dan memberikan barang rekomendasi sesuai dengan perhitungan algoritma.
2. Aplikasi akan dilengkapi dengan fitur yang dapat melihat laporan dengan *input* tanggal dari *admin*.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kajian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup *Software*:

Adapun ruang lingkup *software* Tugas Akhir ini adalah perangkat yang mempunyai aplikasi *browser*.

2. Ruang Lingkup *Hardware*:

Adapun ruang lingkup *hardware* Tugas Akhir ini adalah perangkat yang mendukung koneksi internet.

3. Ruang Lingkup Aplikasi:

Adapun ruang lingkup aplikasi Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi tidak melakukan operasi pengiriman secara langsung, melainkan menggunakan jasa pihak ketiga.
- b. Aplikasi hanya membantu perhitungan harga untuk pengiriman barang.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Primer

Data-data primer diperoleh melalui proses wawancara dan observasi lapangan.

2. Sekunder

Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan berisi mengenai proses bisnis, flowchart, ERD dan rancangan UI.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, pejelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5 PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/*method* yang dibuat dalam metode *blackbox testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

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