

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyaknya hal yang dapat dikerjakan menggunakan teknologi, membuat berbagai proses menjadi terkomputerisasi. Perkembangan bisnis yang mulai menjamah dunia digital memungkinkan pembeli tidak harus bertemu langsung dengan penjual. Perubahan cara pemasaran serta cara bertransaksi *online* mulai diterapkan oleh para pelaku bisnis. *Website* menjadi salah satu media elektronik yang banyak dipakai dalam menyampaikan informasi publik [5], sehingga cara bertransaksi secara *online* dimulai oleh para pelaku bisnis dengan memasarkan produknya di beberapa *platform online shop* yang sudah ada. Melihat fakta bahwa *website* dapat menyampaikan informasi publik, tak jarang pelaku bisnis mulai mengembangkan aplikasi *website e-commerce*. Adanya aplikasi *web* tersebut dimaksudkan untuk memasarkan produk secara *online*, tanpa ada kekhawatiran bahwa akan ada produk lain yang akan menyaingi.

PT. Mulia Abadi sejak 2012 mulai menggunakan SMS dan media sosial dalam memasarkan dan menjual produknya. Hal ini menyebabkan masih terjadi kendala untuk pelanggan melihat *detail* produk sepatu yang dipasarkan. Pelanggan hanya bisa melihat contoh produk dari produk-produk sepatu yang sudah dipasarkan ke toko-toko. Sehingga bila ada produk dengan model baru, dan produk tersebut belum sampai dipasarkan ke toko-toko, pembeli tidak bisa mengetahui bagaimana model terbaru tersebut. Sehingga dengan adanya aplikasi *web e-commerce* ini dapat membantu pelaku bisnis untuk memberikan info, detail bahan, harga, dan model dari produk yang dijual secara lebih mudah dan cepat pada pembeli. Dan tentunya terjadinya transaksi penjualan pembelian produk bisa dilakukan secara *online*, tanpa harus bertemu antar penjual dan pembeli.

Hal yang diperlukan untuk mengembangkan bisnisnya, PT. Mulia Abadi membutuhkan data-data yang selalu *update*. Adanya *web e-commerce* dalam pengembangan usahanya, menambah satu sumber pengolahan data. Laporan penjualan, laporan stok, laporan pembelian dari tiap pelanggan, merupakan contoh dari sumber informasi yang dapat dipakai dalam mengembangkan bisnisnya. Informasi-informasi ini juga yang dapat memberikan referensi atau gambaran untuk pengambilan langkah bisnis kedepan. Sehingga pada *web e-commerce* PT. Mulia Abadi dilengkapi dengan fitur untuk membuat laporan-laporan yang informatif, untuk mendukung perkembangan bisnis, serta pengelolaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang ada, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah *platform* untuk memasarkan produk sepatu dari PT. Mulia Abadi secara *online*?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan *product suggestion*, dengan melihat dari data transaksi pembelian yang dilakukan oleh *user*?
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan laporan-laporan informatif kepada PT. Mulia Abadi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berikut adalah tujuan dari pembahasan proses bisnis diatas:

1. Mengembangkan aplikasi berbasis *web* yang berfungsi sebagai *website e-commerce* dari PT. Mulia Abadi yang dibagi menjadi dua bagian besar, *front-end* sebagai tampilan untuk pembeli dan *back-end* sebagai bagian untuk pengelolaan oleh *admin*.
2. Mengembangkan aplikasi *web e-commerce* yang mengimplementasikan *market basket analysis*, sehingga dapat menampilkan *product suggestion* kepada *user*, berdasarkan pada data pembelian produk sebelumnya.
3. Mengembangkan aplikasi *web e-commerce* yang menghasilkan laporan-laporan informatif, seperti laporan stok, laporan pembelian dari *user*, laporan produk, dan laporan-laporan lainnya yang dapat membantu dalam

pertimbangan dan pengambilan keputusan bisnis agar dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini akan dipaparkan batasan dan ruang lingkup dari aplikasi *web e-commerce* serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat mendukung implementasi dari aplikasi ini.

1.4.1 Perangkat Keras

Berikut adalah batas dari perangkat keras, dimana aplikasi *web e-commerce* ini akan di implementasikan:

- Processor. Intel Core Duo 1.6 GHz
- Memory. DDR2 2 GB
- Harddisk. sisa ruang kosong 1 GB
- Keyboard, mouse, monitor

1.4.2 Perangkat Lunak

Dalam pengerjaan aplikasi *web e-commerce*, diperlukan beberapa perangkat lunak yang mendukung untuk membuat dan mengaplikasikan aplikasi *web* ini. Berikut adalah batasan perangkat lunak tersebut:

- Sistem Operasi Windows 7 atau lebih
- Sistem basis data MySQL
- Sistem *server* Apache
- Bahasa pemrograman PHP, HTML, Javascript, AJAX, JQuery
- Editor bahasa pemrograman Sublime Text atau Netbeans
- *Web browser* Mozilla atau Chrome
- XAMPP

1.4.3 Batasan Aplikasi

Dalam pengembangannya, aplikasi *e-commerce* yang akan menyediakan berbagai fitur sesuai dengan batasan-batasan, ruang lingkup, hal-hal yang ditangani oleh aplikasi, dan hal-hal yang belum ditangani oleh aplikasi.

- Aplikasi hanya menangani pemesanan barang sesuai dengan yang dilakukan lewat *front-end* oleh *user*.
- Aplikasi hanya menangani pembayaran dengan cara transfer antar bank, lalu bukti transfer akan dikirimkan untuk verifikasi.
- Aplikasi belum menangani pembuatan laporan dengan format akuntansi.
- Pengembangan aplikasi *e-commerce* ini akan dibuat dengan *platform web*, dan menggunakan *server* lokal dalam implementasinya.

1.4.4 Metode / Framework

Metode yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi ini, adalah metode OOP (*Object Oriented Programming*), dan pengembangan aplikasi akan berbasis *web*. Mengimplementasikan MVC (*Model, view, controller*) sebagai cara pembuatan kode program. Sedangkan framework yang akan digunakan adalah CodeIgniter, dikarenakan kemudahan dalam pengimplementasian *website* MVC dan OOP dalam penggunaannya. Pembagian *sub-folder* dan pengelompokan *folder*, menjadikan pengembangan *website* menjadi rapi dan tertata. *Library* yang disediakan untuk pengolah berbagai data memudahkan pengembang untuk membangun tampilan dan fungsi dari *web*.

1.5 Sumber Data

Berikut adalah penjelasan sumber data primer dan sekunder, yang dipakai sebagai keterangan dari proses bisnis, maupun hal-hal yang membantu dalam pengerjaan aplikasi sistem informasi jadwal pelayanan.

1. Data Primer

Sumber data primer didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan pihak pemilik, pengelola, serta pekerja yang bekerja di PT. Mulia Abadi.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder didapat dari hasil pembelajaran di kampus, buku, dan internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut adalah sistematika penyajian laporan, yang terdiri dari 6 BAB. Berikut dibawah ini, diuraikan BAB yang terdapat dalam laporan dan juga penjelasnya.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan dan juga mendukung dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai analisa keadaan, kebutuhan sistem, perancangan, UML, ERD, gambaran arsitektur desain serta *user interface*.

BAB 4 HASIL IMPLEMENTASI

Bab ini membahas penjelasan dari setiap fungsi yang ada di dalam aplikasi serta implementasi proyek yang dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas pengujian dan analisa terhadap fungsi–fungsi dan *method* dari hasil pengerjaan tugas akhir.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas simpulan dan saran pengembangan untuk ke depan dari sistem yang telah dibuat.