

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memiliki peranan penting dalam dunia bisnis. Perkembangan teknologi ini merupakan sarana yang banyak digunakan oleh suatu perusahaan maupun masyarakat untuk mengembangkan usaha bisnis nya agar lebih dikenal tidak hanya di satu tempat. Pada zaman sekarang ini masyarakat banyak yang melakukan transaksi secara online melalui *internet* dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun dari seluruh dunia. Sehingga transaksi secara online dapat mempermudah pelanggan dalam memesan suatu produk. Sehingga dapat mengurangi tingkat pesaing dengan toko offline.

Toko Helda *Collection* merupakan bisnis yang bergerak di bidang *fashion* yang menjual berbagai jenis pakaian perempuan dan hijab untuk kebutuhan sehari-hari perempuan yang berhijab. Toko Helda *Collection* berdiri pada tahun 2018. Saat ini toko Helda *Collection* masih melakukan transaksi secara umum dimana pelanggan harus datang ke toko untuk melihat produk dan melakukan transaksi di dalam toko. Pencatatan barangpun masih menggunakan kertas dan alat tulis yang bisa saja 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 Helda *Collection* akan memperluas 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). Manfaat dalam menggunakan *e-commerce* sebagai sistem transaksi adalah: dapat meningkatkan market *exposure* (pangsa pasar). Transaksi *online* yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media komputer yang tidak terbatas jarak, waktu dan dapat menurunkan biaya operasional (*operating cost*). Ini disebabkan karena sistem transaksi *e-commerce* menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap saat selain itu dalam hal pembelian juga dapat

dilakukan setiap saat bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang di inginkan. Untuk itu agar dapat bersaing dengan toko - toko lainnya mau pun yang satu kota atau dengan kota kota lainnya dibuat *website* nya agar lebih dikenal oleh masyarakat.

Penggunaan sistem *Collaborative Filtering* adalah untuk memberikan rekomendasi produk kepada pelanggan. Sehingga pelanggan dapat memilih produk lebih efektif dalam menentukan produk yang diinginkan. Metode *Collaborative Filtering* digunakan untuk menentukan item *rating* tertinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1 maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang suatu sistem informasi *website* yang dapat membantu konsumen dalam melakukan penjualan dan pembelian di Helda *Collection* secara *online*?
2. Bagaimana membuat suatu sistem informasi yang dapat membuat laporan penjualan dan pembelian produk di Helda *Collection*?
3. Bagaimana memberikan rekomendasi nilai *rating* menurut pelanggan Helda *Collection*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi yang dapat membantu konsumen dalam melakukan proses pembelian di toko Helda *Collection* secara *online*.
2. Membuat sistem informasi yang dapat membantu admin untuk membuat laporan penjualan, pembelian dan stok barang di Helda *Collection*.
3. Menerapkan sistem *Collaborative Filtering* untuk memberikan rekomendasi produk dengan nilai *rating* kepada pelanggan Helda *Collection*.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan, yaitu:

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi desktop ini adalah sebagai berikut:

- Processor : Intel® Core™ i7-6500U CPU @ 2.50GHz
2.60GHz,
- Memory : RAM 8GB,
- System type : 64-bit *Operating System*, x64-based
processor
- Pen and Touch : *Touch Support with 10 Touch Points*
- Memory : SSD 250GB.

2. Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Sistem Operasi : Windows 10,
- Mozilla Firefox,
- Browser Google Chrome,
- Microsoft Office 2016,
- Editor Pemrograman : *Sublime Text*
- Bahasa Pemrograman : *Javascript, Php, Html, Css*
- Basisdata : MySQL

3. Aplikasi

Ruang lingkup aplikasi sebagai berikut:

1. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini hanya *Owner* dan *Admin* toko *Helda Collection*.
2. Hak akses dibagi menjadi 2 yaitu *Owner/Admin* dan *Pelanggan*:
 1. *Admin* : *Admin* dapat menggunakan fitur ubah profil, melihat persediaan produk, *management* pemesanan produk, melihat riwayat penjualan dan melihat riwayat pembelian.

2. *User/ Pelanggan* : Pelanggan dapat menggunakan fitur pembelian produk, ubah profil, melihat status produk yang dibeli, dan melihat riwayat pembelian.
3. Aplikasi *website* ini dapat mengelola penjualan dan pembelian.
4. Aplikasi dapat membantu perhitungan harga ongkir untuk pengiriman produk.
5. Aplikasi dapat melihat status pesanan produk yang sudah dibayar, pengiriman produk, pesanan selesai produk.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari:

1. Data Primer

Data Primer diperoleh melalui metode observasi dengan wawancara langsung pada bagian penjualan dan pembelian di Toko Helda Collection dan melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses-proses keluar masuknya setiap barang.

2. Data Sekunder

Data Sekunder diperoleh melalui metode studi literatur yaitu didapat dari internet, jurnal, dan artikel ilmiah lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika Berikut merupakan sistematika penulisan laporan:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian terhadap penelitian yang dilakukan.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Membahas mengenai metode atau teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem.

3. BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Membahas mengenai metode perancangan sistem dan desain sistem dalam kerja praktek ini. Analisis pada penelitian ini menggunakan UML dan akan disajikan rancangan desain aplikasi yang akan dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi gambar-gambar beserta penjelasannya dari aplikasi yang telah di buat.

5. BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi laporan tentang hasil uji coba aplikasi yang disajikan dalam bentuk sebuah tabel.

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan aplikasi yang dibuat dan saran untuk melakukan pengembangan pada aplikasi yang telah dibuat.

