

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Empah shop didirikan tahun 2012 dan terletak di jalan Waitama Raya no. 76 Perumnas, menjual berbagai barang fashion seperti pakaian, sepatu, sandal, tas, dompet, jam tangan dan kaca mata. Selain penjualan di toko, Empah shop juga mempromosikan barang fashion ini melalui media *Blackberry Messenger* (BBM) kepada kenalan, kerabat dan teman-teman yang telah bergabung menjadi anggota *Blackberry Messenger* (BBM group). Sedangkan penjualan online *Blackberry Messenger* (BBM group) terbatas maksimal 50 member maka penjualan barang Empah shop belum menjangkau pelanggan lainnya.

Seiring dengan meluasnya pemakaian internet baik melalui komputer, laptop, maupun handphone, Empah shop ingin mempromosikan barang fashion ini secara luas melalui internet. Sarana yang digunakan adalah pembuatan *website* dengan fasilitas *e-commerce*. Hal ini untuk memberikan kemudahan pelayanan bagi konsumen yang ingin membeli barang fashion pada Empah shop.

Toko online menggunakan *search engine optimization* agar peringkat untuk keyword di *search engine* meningkat. Empah shop ingin meningkatkan peringkat barang-barang fashion menggunakan teknik *search engine optimization* (SEO) misalnya melalui *google.com* atau *yahoo.com*, sehingga

pemasaran barang-barang fashion ini meningkat pelanggannya. Perkembangan teknologi semakin pesat, beberapa toko *online* sudah menerapkan transaksi *online* via internet. Salah satu pembayaran *online* yang cepat dan aman adalah *paypal*. Empah shop tidak hanya menerima transaksi pembayaran secara *offline* melalui transfer rekening Bank. Empah shop juga ingin menerapkan *paypal* sebagai salah satu metode pembayaran yang cepat dan aman.

Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi *e-commerce* untuk meningkatkan layanan penjualan barang fashion di Empah shop menggunakan PHP dan MYSQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Penjualan barang fashion melalui media *Blackberry Messenger* group (BBM group) terbatas, maksimal 50 member.
2. Penting untuk mempromosikan dan meningkatkan barang fashion melalui internet maka digunakan teknik *search engine optimization* (SEO).
3. Pembayaran secara *offline*.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah, sebagai berikut:

1. Informasi yang ditampilkan dalam *web* ini adalah informasi produk barang yang ada pada Empah shop, yaitu nama barang, harga barang, stok barang, gambar barang dan jenis barang.
2. Proses pembayaran secara *offline* dan *online*.
3. Teknik *search engine optimization* untuk meningkatkan peringkat di *search engine*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

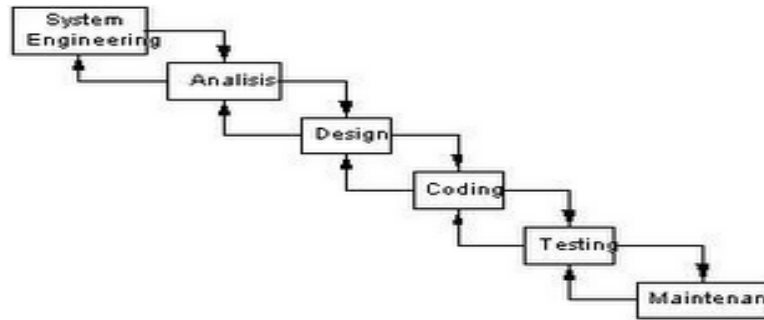
Penelitian ini bertujuan untuk memperluas penjualan barang fashion Empah shop, mengembangkan aplikasi *e-commerce* dengan transaksi pembayaran secara *offline* dan *online* menggunakan PHP dan MYSQL dan menggunakan *search engine* untuk meningkatkan peringkat.

1.4.2 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah membantu Empah shop meningkatkan layanan penjualan dimana transaksi *online* yang membuat semua orang dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya melalui internet dan tidak terbatas jarak dan waktu.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini menggunakan metode model air terjun (*Waterfall*) sebagai metode pengembangan sistem antara lain sebagai berikut (Jogiyanto, 2004):



Gambar 1.1 *Waterfall*

1.5.1 *Sistem Engineering*

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan perangkat lunak yang meliputi pengumpulan data. Pengambilan data dilakukan dengan cara :

1.5.1.1 Studi lapangan (observasi)

Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati atau meneliti langsung pada toko Empah shop, serta dilakukan wawancara atau tanya jawab kepada pemilik toko mengenai barang-barang fashion pada Empah shop.

1.5.1.2 Studi pustaka

Dalam studi pustaka ini penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data-data barang-barang fashion dan mempelajari aplikasi e-commerce melalui buku-buku, literatur-literatur dan internet.

1.5.2 Analisis

Dalam tahap ini dilakukan analisis sistem yang akan dikembangkan secara terperinci. Pada tahap ini menjelaskan peran dari sistem yang dapat dengan mudah digunakan oleh pemakai dimana proses ini dibuat dalam flowchart sistem yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dan fungsi yang ingin dibuat kedalam sistem.

1.5.3 Design

Desain sistem akan digambarkan dalam perancangan basis data meliputi *logical design* (Relasi antar tabel) dan *physical design*, serta perancangan interface yang *user friendly*. Membuat DFD (Data Flow Diagram) yang menggambarkan secara jelas fungsi sistem yang akan dibuat berupa gambaran grafis aliran data yang mengalir dari sumber sampai tujuan. Setelah itu, dibuat suatu model data yang berupa ER-Diagram yang berisi hubungan antar *entity* yang terlibat dalam sistem secara keseluruhan.

1.5.4 Coding

Tahap *coding* (pemrograman) merupakan proses penerjemah data atau pemecah masalah ke dalam baris-baris kode program, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MySQL

1.5.5 Testing

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian adalah *black box testing*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Uji coba dengan *black box* pada sistem ini bertujuan untuk menentukan fungsi cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan.

1.5.6 Maintenance

Maintenance adalah pemeliharaan sebuah software yang sangat diperlukan seperti pengembangannya, karena yang dibangun bisa dirubah atau menambahkan fitur-fitur yang diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi ruang lingkup pada Empah shop tempat penelitian, serta berbagai hal yang menarik yang perlu ditinjau lebih lanjut. Bab ini memuat latar belakang penulisan tugas akhir, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan penjelasan mengenai pengertian aplikasi, pengertian MySQL, pengertian PHP, pengertian Macromedia Dreamweaver 8, pengertian *e-commerce*, pengertian *paypal*, pengertian *search engine optimization*, serta penjelasan mengenai gambaran umum Empah shop.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tahap-tahap analisis sistem dan perancangan sistem serta perangkat pendukung.

BAB IV Implementasi Sistem

Bab ini berisi hasil dan pembahasan aplikasi secara keseluruhan yang meliputi hasil basis data dan pembahasan program aplikasi.

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini berisi metode pengujian yang digunakan dan analisis hasil dari program yang telah dibuat.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang telah di bahas.