

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan internet sebagai media pendidikan, penyaluran informasi, hiburan, sampai dengan media transaksi penjualan, atau yang sering dikenal dengan istilah Electronic Commerce semakin pesat. E-Commerce secara spesifik adalah perdagangan elektronik melalui jaringan komputer yang mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan, dan informasi. Tidak sedikit pengguna internet yang menggunakan media internet sebagai media E-Commerce, contohnya: *barangbaru.com*, *tanah-abang.com*, dan lain-lain. Tidak dapat dipungkiri keberadaan internet sebagai media E-Commerce ini menjadi solusi kemudahan transaksi bisnis dari segi waktu, jarak, dan kenyamanan baik untuk pengguna maupun pemilik E-Commerce.

Bagi pengguna, berbelanja secara online memberikan kemudahan karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa harus datang secara langsung ke toko yang bersangkutan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat pilihan produk dan ketersediaan informasinya sesuai dengan personalisasi (selera masing-masing pengguna). Sedangkan bagi pemilik, keberadaan internet sebagai media E-Commerce dapat membantu pemasaran jangkauan global. Dalam kasus ini Butik MDM yang berada pada kawasan Metro Lampung nantinya diharapkan dapat melayani pemesanan di luar wilayah tersebut. Penggunaan internet dapat menambah jam buka penjualan toko, menunjang pemberian informasi produk yang *up to date*, dan meningkatkan hubungan dengan konsumen. E-Commerce juga dapat dijadikan alat pemasaran bagi pihak yang bahkan belum memiliki toko secara fisik.

Oleh karena itu, untuk memperluas pemasaran produk MDM Butik akan dibuat aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan penghasilan bagi MDM Butik yaitu “Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik”. Adapun jenis E-Commerce yang akan diterapkan pada aplikasi tersebut adalah B2C (Business to Consumer), yaitu penjualan yang ditujukan untuk transaksi langsung kepada konsumen.

1.2 Perumusan masalah

Perumusan masalah dari “Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat membantu memperluas pemasaran MDM Butik?
2. Bagaimana membuat suatu sistem yang interaktif bagi pengguna sehingga dapat menggantikan proses pembelian barang secara langsung melalui fungsionalitas yang disediakan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari “Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik” adalah membangun perangkat lunak yang mampu:

1. Menangani mekanisme penjualan produk MDM Butik.
2. Menampilkan produk serta informasi yang ditujukan kepada customer.
3. Mengelola laporan secara otomatis.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan dalam pembuatan aplikasi ini, antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan produk yang dijual tanpa menangani pengelolaan barang antara pemilik dengan produsen produk (pihak ketiga).
2. Aplikasi ini tidak menangani masalah pengiriman barang ke pihak jasa pengiriman barang.
3. Produk yang akan ditampilkan pada aplikasi adalah produk dari MDM Butik.
4. Semua produk yang ada pada bangunan fisik MDM Butik akan ditampilkan pada aplikasi, tidak dibatasi jumlahnya.
5. Keamanan sistem “Aplikasi Butik Online Berbasis Web Sebagai Pendukung Pemasaran Butik MDM” ditangani hanya sebatas penggunaan password untuk membatasi hak akses.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian masalah dari ”Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik” ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Mencari, mempelajari, dan mengumpulkan data yang mendukung pembuatan aplikasi, yaitu dengan searching butik online yang sudah ada di internet, dan mencoba melakukan pemesanan pada beberapa aplikasi butik online yang berbeda untuk mempelajari proses bisnis mereka sebagai referensi pembuatan “Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik”.

b. Survei Lapangan

Melakukan survei dengan datang langsung ke MDM Butik untuk mendapatkan dan mendokumentasikan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, berkomunikasi dengan pemilik, pegawai, dan pengunjung toko MDM Butik

c. Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan sistem, metode yang digunakan adalah model waterfall yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1) Analisis Kebutuhan (Requirements Analysis)

Pada tahap ini akan dilakukan analisa kebutuhan pemilik MDM Butik, yaitu *Santi Sistra Nauli*, dan user yang dalam hal ini adalah orang yang pernah berbelanja secara online untuk lebih memahami perangkat lunak yang dibangun.

2) **Desain (Design)**

Pada tahap ini diimplementasikan desain dari sistem beserta seluruh fungsionalitasnya berdasarkan hasil kebutuhan yang diperoleh pada tahap analisis. Adapun sistem ini dibangun dengan menggunakan metode terstruktur.

3) **Pengkodean (Coding)**

Pada tahap ini hasil desain diimplementasikan melalui pengkodean.

4) **Pengujian (Testing)**

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap keseluruhan sistem yang dibangun. Akan diuji apakah fungsionalitas dapat berjalan dan telah memenuhi kebutuhan pada tahap analisis. Selain itu dilakukan evaluasi jika keluaran sistem tidak sesuai dengan masukan.

5) **Peyusunan Dokumentasi (Documentation)**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dokumentasi keseluruhan sistem yang telah dibangun dalam bentuk buku proyek akhir.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan dari proyek akhir dengan judul "Aplikasi Butik Online Berbasis Web Untuk MDM Butik" adalah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Berisi uraian dari latar belakang, tujuan, batasan masalah, metodologi penyelesaian masalah dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 Landasan Teori

Berisi teori yang mendasari pembuatan dan penyusunan Proyek Akhir ini.

BAB 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang analisis dari sistem lama dan sistem baru. Perancangan aplikasi meliputi perancangan DFD, proses spesifikasi, desain database, dan lain-lain.

BAB 4 Implementasi dan Pengujian

Berisi implementasi dari perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya serta pengujian yang dilakukan dengan menguji setiap fungsionalitas yang ada.

BAB 5 Penutup

Berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan analisa hal-hal penting, kelebihan dan kekurangan program, serta saran-saran untuk penyempurnaan yang dibuat.