

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cokelat (*Chocolate*) adalah sebutan untuk makanan yang diolah dari biji kakao. Cokelat umumnya diberikan sebagai hadiah atau bingkisan di hari raya. Dengan bentuk corak, dan rasa yang unik. Cokelat sering digunakan sebagai ungkapan terimakasih, simpati, atau perhatian. Bahkan sebagai pernyataan cinta. Cokelat juga telah menjadi salah satu rasa yang paling populer di dunia, selain sebagai cokelat batangan yang paling umum dikonsumsi, cokelat juga menjadi bahan minuman hangat dan dingin.

Banyak cara dilakukan masyarakat untuk mencari informasi mengenai coklat yang unik salah satunya adalah melalui media internet. Dengan adanya informasi yang tidak terbatas dan kemampuan teknologi yang semakin canggih, keberadaan internetpun sudah tersebar luas bagi sebagian besar masyarakat. Dengan dukungan teknologi tersebut maka terciptalah situs web yang akan dikenal dimana-mana. Internet sendiri merupakan media yang menyatukan seluruh dunia tanpa batas jarak, waktu, dan Negara dengan berbagai macam informasi didalamnya. Dan teknologi ini menjadikan sebuah lahan yang menjanjikan untuk membuka suatu usaha.

Website penjualan e-commerce ini bergerak dibidang chocodot. Coklat isi dodol ini 100% terbuat dari coklat dan dodol asli kota Garut. Chocodot yang didalamnya banyak varian bentuk dan rasa salah satunya dari Choco Gage, Choco anti

mainstream, Choco Etnik dan masih banyak lagi. Sistem penjualan Chocodot website saat ini masih minim. Maka dari itu bagaimana untuk mempertahankan eksistensi dan memperkenalkan lebih luas lagi Chocodot ke nasional maupun *go international*.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah dalam memperkenalkan lebih luas lagi penjualan *chocodot* yaitu dengan mengembangkan eksistensi website chocodot tersebut dengan diadakannya suatu ruang lingkup diskusi *user* untuk *sharing* produk chocodot. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan ruang lingkup diskusi tersebut adalah untuk meningkatkan lebih banyak lagi pecinta chocodot dan juga sekaligus lebih banyak dikenal produk-produk terbaru dari chocodot.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengembangkan aplikasi web *E-commerce* untuk mengajak pecinta-pecinta chocodot berkumpul dalam suatu ruang lingkup komunitas didalam website tersebut. Dari ide ini, penulis mengangkat judul : **“Perancangan Website E-Commerce Penjualan Chocodot Berbasis Web”**.

1.2. Maksud dan tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Sebagai pengenalan Chocodot dan Sebagai media promosi penjualan produk Chocodot kepada masyarakat luas.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam melakukan pembelian Chocodot.

3. Sebagai pembangunan *website* penjualan Chocodot.
4. Sebagai sarana komunitas pecinta chocodot.

Adapun tujuan dari penulisan ini yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (BSI).

1.3. Metode penelitian

A. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software* (Pressman, 2010:39) Tahapan-tahapan dalam model *waterfall* menurut referensi Pressman, yaitu:

1. *Communication*.

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. *Planning*

Proses *Planning* merupakan lanjutan dari proses *Communication* (*Analysis Requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *User Requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan

keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. *Modeling*

Proses *Modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan *software* atau sistem.

Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan. Pada kegiatan ini penulis mengadakan pengamatan ke bagian-bagian yang berhubungan dengan penjualan Chocodot.

2. Studi Pustaka

Dengan cara mengumpulkan data-data dengan melihat dan mengambil data yang telah diobservasi dari berbagai blog maupun catatan yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan yang dibahas.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini, penulis memberikan batasan dalam informasi yang diberikan kepada user, yaitu dimulai dari daftar menjadi member, memilih katalog, melakukan pemesanan produk, melakukan pembayaran produk dan ruang admin. Pengunjung hanya bisa melihat-lihat katalog, tidak bisa memesan produk tersebut namun bisa mendaftar menjadi *member*, sedangkan pengunjung yang sudah terdaftar atau *member* bisa melihat-lihat isi dari katalog dan memesan atau membeli produk tersebut. Untuk admin sendiri memiliki akses ke

semua menu yang ada di *web* tersebut dari melihat data konsumen, produk, data pengiriman dll. Selain itu admin juga dapat mengatur sistem *web* tersebut melalui ruang admin dimana bisa menghapus atau menambahkan produk ke *web* tersebut. Dalam pembuatan website ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3*.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis membagi menjadi beberapa bab, untuk mempermudah penulis dalam menyusun, serta mudah untuk dibaca dan dipahami oleh pembaca.

Adapun sistematika penulisan dalam menyusun Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan dalam penjualan Chocodot.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan konsep dasar web dan teori pendukung yang diperlukan dalam pembuatan web penjualan Chocodot.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini penulis akan menjelaskan tentang analisis kebutuhan pada web penjualan Chocodot, perancangan perangkat lunak yang terdiri dari rancangan antar muka, basis data, struktur navigasi, ERD (*Entity Relationship Diagram*), LRS (*Logical Relationship Structure*), implementasi serta pengujian unit (*BlackBox*).

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang uraian mengenai kesimpulan dan saran - saran atau kritik yang ditujukan untuk pengembangan sistem agar menjadi lebih baik.