

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dirty Ash Clothing adalah usaha dibidang fashion yang menjual bebarapa produk pakaian. Produk – produk yang dijual adalah berupa baju dan kemeja. Usaha yang dimulai tahun 2013 ini dalam pengembangannya masih menggunakan sosial media dalam mempromosikan produk-produk yang dijual. Sosial media yang dipakai hanya instagram. Saat ini dirty ash belum memiliki outlet resmi sendiri sehingga mereka hanya menggunakan rumah untuk dijadikan kantor untuk mendesain dan memproduksi produknya. Berbagai permasalahan yang dialami Dirty Ash Yogyakarta dalam menjalankan usahanya adalah :

1. Penjualan produk yang belum maksimal karena pemasaran yang kurang hanya menggunakan instagram dan dari mulut ke mulut
2. Pencatatan data penjualan yang belum terkomputerisasi karena masih manual
3. Tidak adanya database untuk menampung data – data produk

Dari permasalahan yang ada maka di penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi penjualan online untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Scrum dalam pengembangan produknya.. Metode Kerangka kerja Scrum, adalah jenis baru

dari metodologi Agile yang diharapkan dapat meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas dalam pengembangan perangkat lunak. Scrum menekankan pada pentingnya komunikasi dan kolaborasi pihak – pihak yang bersangkutan yaitu owner dan developer .Dalam metode scrum kebutuhan – kebutuhan yang diperlukan kostumer akan ditampung didalam *product backlog* dan developer akan membuat *sprint planning*. *Sprint planning* adalah urutan tahapan pengerjaan yang harus dikerjakan. Tim developer akan mengerjakan produk secara bertahap dengan melihat *sprint planning*. Dalam sekali pengerjaan akan disebut dengan *sprint*, sebuah *sprint* mempunyai tenggang waktu dan setelah satu sprint selesai akan dilakukan pendemoan dan evaluasi mengenai apa yang sudah dikerjakan. Jika sudah sesuai dengan permintaan maka *developer* akan mengerjakan sprint berikutnya.

Dengan adanya website toko online maka pelanggan yang sebelumnya berinteraksi melalui promosi di *Instagram* dapat diarahkan untuk bertransaksi ataupun melihat detail produk yang ditampilkan pada website, sehingga proses pelayanan kepada konsumen akan lebih efisien. Selain itu karena proses transaksi akan ditangani oleh website maka pencatatan transaksi juga akan dilakukan oleh website secara otomatis. Website yang dikembangkan juga akan mengimplementasikan teknik-teknik Search Engine Optimation (SEO) agar tampil dalam mesin pencari dengan kriteria tertentu. Hal ini akan meningkatkan jumlah pengunjung website yang akan meningkatkan peluang untuk terjadi pembelian. Dengan adanya website sendiri maka Dirty Ash Clothing dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di sampaikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “ bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan online Dirty Ash Clothing dengan pendekatan berorientasi objek? “

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Website ini dibuat sebagai media promosi dan transaksi penjualan Dirty Ash Clothing Yogyakarta
2. Pada pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan metode pengembangan scrum
3. Terdiri dari dua jenis pengguna yaitu Pemilik (admin) dan Pelanggan (member)
4. Pemilik atau admin memiliki akses terhadap semua fitur yang ada, mulai dari pengelolaan produk, order dari pelanggan, data pelanggan dan pelaporan.
5. Pelanggan memiliki akses terhadap fitur transaksi pembelian, konfirmasi pembayaran, riwayat order dan cek status order
6. Pengolahan data pada sistem berupa data produk, data pelanggan, dan transaksi pembelian.
7. Pengiriman order menggunakan jasa pengiriman barang diluar sistem ini dan biaya ditanggung pelanggan.

8. Pembayaran order dilakukan dengan transfer melalui Bank dan proses transaksi dilakukan secara manual di luar sistem yang dikembangkan.
9. Tampilan website mendukung layar perangkat *desktop* dan *mobile*.
10. Dirty Ash Yogyakarta juga melayani transaksi langsung di toko (offline), akan tetapi admin dapat menginputkan penjualan melalui form penjualan yang ada di sistem.
11. Laporan yang dihasilkan oleh sistem adalah:
 1. Laporan penjualan
 2. Laporan produk

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat website toko online yang mampu memberikan kemudahan berbelanja bagi pelanggan Dirty Ash Clothing.
2. Membuat website toko online yang mampu memberikan kemudahan Dirty Ash Clothing dalam mengelola transaksi penjualan secara akurat dan mudah.
3. Membuat website toko online yang dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan promosi secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna Sistem

Website toko online akan mempermudah pelanggannya dalam berbelanja, mempermudah promosi secara online, dan mempermudah dalam memuat rekapitulasi transaksi dengan akurat dan mudah.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian akan menambah pengetahuan penulis dalam pengembangan website toko online dan menerapkan teori-teori yang didapatkan dari perkuliahan maupun pengetahuan baru di luar perkuliahan.

3. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan sebagai literatur dalam pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir maupun skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi tentang obyek adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengidentifikasi produk-produk yang dijual, melihat pola pencatatan transaksi dan mengeksplorasi alur proses belanja toko-toko online yang sudah terkenal.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara kepada pemilik Dirty Ash Clothing secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan, yaitu:

1. Konsep desain website yang diinginkan.
2. Alur proses belanja.
3. Fitur-fitur tambahan yang diinginkan.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Sebagai bahan referensi tertulis, penulis mengumpulkan data dengan membaca literature, *browsing* internet dan buku – buku yang berkaitan dengan masalah penelitian

1.6.1.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Scrum. Scrum memiliki beberapa bagian dan tahapan. Bagian dari scrum adalah Product owner (pemilik produk) , Master Scrum , Developer Team. Sedangkan tahapan pada Scrum adalah *product backlog*, *sprint planning meeting*, *daily scrum*, *sprint review meeting*, dan *sprint retrospective*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan mempermudah pemahana kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BABI PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian yang memuat tentang segala yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian dan menjadi dasar dari permasalahan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan sebagai referensi dalam membangun website toko online yang berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, perancangan sistem, *Unified Modeling Language (UML)* dan beberapa pembahasan sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas hasil pemilihan analisis dan desain dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi dari analisis dan rancang sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dibagi menjadi dua sub bab, kesimpulan yang menjawab permasalahan yang dihadapi penulis dan saran yang berisi alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi

