**RANCANG BANGUN PENJUALAN ONLINE RUBY FASHION BERBASIS WEB (E-COMMERCE)**

**PROFOSAL PENELITIAN**

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Riset Teknologi Informasi

Oleh :

Annisa Utami Luthfi (1406018)

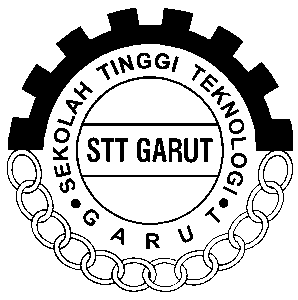
Dikdik Abdalloh Fauzi (1406035)

Dina Saniatul Maudy (1406036)

Mubarik Ahmad (1406075)

Muhammad Hilmy Mubarak (1406081)

Raden Nazar Labani (1406096)

****

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**2017**

DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI i](#_Toc480136803)

[DAFTAR TABEL iii](#_Toc480136804)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc480136805)

[DAFTAR LAMPIRAN v](#_Toc480136806)

[1. PENDAHULUAN 1](#_Toc480136807)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc480136808)

[1.2 Masalah Penelitian 2](#_Toc480136809)

[1.3 Tujuan Penelitian 2](#_Toc480136810)

[1.4 Pertanyaan Penelitian 2](#_Toc480136811)

[1.5 Cakupan Penelitian 2](#_Toc480136812)

[1.6 Manfaat Penelitian 3](#_Toc480136813)

[1.7 Sistematika Penulisan 3](#_Toc480136814)

[2. TINJAUAN PUSTAKA 4](#_Toc480136815)

[2.1 Penelitian Berjalan 4](#_Toc480136816)

[2.2 Kesenjangan Penelitian 4](#_Toc480136819)

[DAFTAR PUSTAKA 9](#_Toc480136830)

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

1. PENDAHULUAN
2. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, siapa yang tidak biasan mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat dipastikan akan menjadi orang terbelakang.

Ruby Fashion merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan pakaian. Produk yang dijual oleh Ruby Fashion ada yang bahannya imfort dari luar ada juga yang dari indonesia sendiri. Tersedia berbagai macam produk seperti tas, baju, sepatu. Dengan model-model baru yang selalu update setiap saat.

Sistem penjualan yang berjalan di Ruby Fashion saat ini dilakukan dengan cara klasik yaitu konsumen harus mendatangi toko untuk membeli produk yang di inginkan dan membayar di tempat, Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Ruby Fashion sistem pemasaran dan transaksi penjualan produk untuk diluar kota yaitu menggunakan fasilitas jejaring sosial seperti facebook dan bbm, karena belum memiliki E-commerce sehingga hasil penjualan masih minim karena sering kali konsumen menanyakan detail setiap produk yang dipostingkan, dan hal tersebut dirasakan menyulitkan pihak penjual apabila yang menanyakannya produknya banyak.

Sebelumnya sudah ada penelitian oleh (Rexnowati, 2011), dengan judul “Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Youlanda Bakery & Cake Shop” dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode berorientasi objek dengan pendekatan Unified Approach (UA) dan dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada diagram kelasnya tidak terdapatnya kelas ongkos kirim dimana kelas ini di perlukan untuk menjumlahkan total dan jasa kirim yang di gunakan konsumen dan dalam aplikasinya belum terdapat fitur tarif pengiriman barang dari setiap kurir yang ada di indonesia dan total pembayaran yang di jumlahkan dengan ongkos kirim serta belum terdapatnya rekap laporan keuangan.

1. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka beberapa masalah dalam penelitian yang telah dibahas antara lain :

Hasil penelitian (Rexnowati,2011) ini masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada diagram kelasnya tidak terdapatnya kelas ongkos kirim dimana kelas ini di perlukan untuk menjumlahkan total dan jasa kirim yang di gunakan konsumen dan dalam aplikasinya belum terdapat fitur tarif pengiriman barang dari setiap kurir yang ada di indonesia dan total pembayaran yang di jumlahkan dengan ongkos kirim serta belum terdapatnya rekap transaksi penjualan.

1. Tujuan Penelitian
2. Menghasilkan sebuah toko online factory outlet dimana didalamnya menyediakan informasi produk dan menangani pembelian secara online dengan mencantumkan informasi pembayaran lengkap dengan ongkos kirim ke seluruh indonesia.
3. Menghasilkan reporting untuk setiap transaksi penjualan.
4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ada masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi penjualan online berbasis web pada factory outlet Ruby fashion yang lengkap dengan informasi ongkos kirim?
2. Cakupan Penelitian

Untuk mengidentifikasi pembahasan yang terlalu luas maka dalam penyusunan tugas ini dibatasi pada:

1. Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web (E-commerce)
2. Sistem ini dibuat untuk factory outlet Ruby Fashion saja .
3. Model e-commerce yang diterapkan adalah model business to consumen (B2C).
4. Manfaat Penelitian

Adapun dari penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

* + - 1. Bagi pihak produsen website ECommerce memudahkan dalam hal menawarkan dan menjual produk fashion “Ruby Fashion” secara online kepada konsumen. Selain itu website E-Commerce juga dapat memperluas serta meningkatkan penjualan karena dengan online ruang lingkup perdagangan juga akan semakin luas.
      2. Bagi konsumen transaksi jual beli secara online lebih cepat, mudah dan aman karena dengan pembayaran lewat transfer Via Bank atau ATM kita tidak perlu pergi kemana-mana untuk mendapatkan barang yang akan kita beli lewat internet

1. Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

**PENDAHULUAN,** bab ini membahas Latar Belakang Masalah, Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Pertanyaan Penelitian, Cakupan Penelitian serta Manfaat Penelitian.

**TINJAUAN PUSTAKA,** bab ini memaparkan meliputi Penelitian Berjalan dan Kesenjangan Penelitian berdasarkan teori yang dijelaskan di dalam pendahuluan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Berjalan

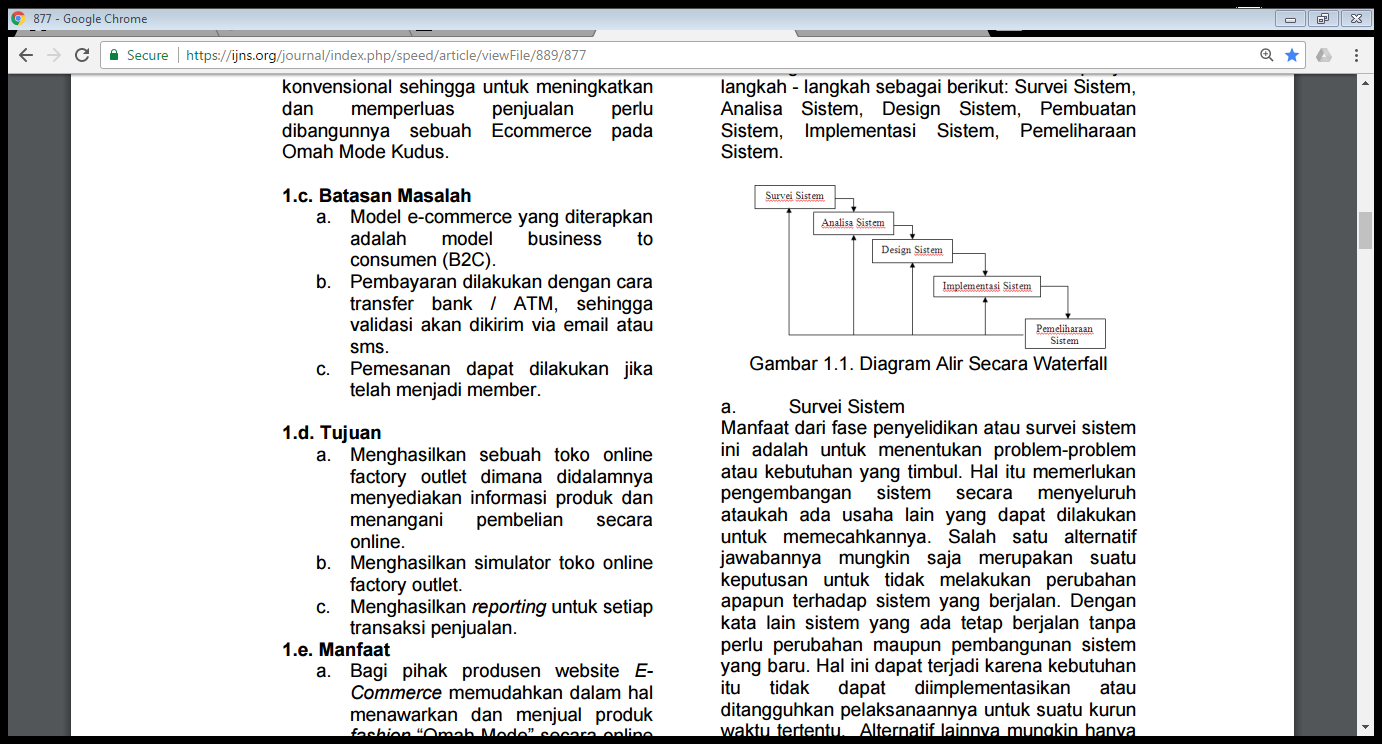
Pada penelitian oleh (Rexnowati, 2011), dengan judul “Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Youlanda Bakery & Cake Shop” dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode berorientasi objek dengan pendekatan Unified Approach (UA) dan dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada diagram kelasnya tidak terdapatnya kelas ongkos kirim dimana kelas ini di perlukan untuk menjumlahkan total dan jasa kirim yang di gunakan konsumen dan dalam aplikasinya belum terdapat fitur tarif pengiriman barang dari setiap kurir yang ada di indonesia dan total pembayaran yang di jumlahkan dengan ongkos kirim serta belum terdapatnya rekap laporan keuangan

1. Kesenjangan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sedang berjalan tersebut, dapat disimpulkan beberapa kesenjangan berikut ini:

1. Bahwa Aplikasi Ecommerce yang dibuat tidak terdapat kelas ongkos kirim yang digunakan konsumen untuk mengetahui total pembayaran dari setiap pembelian.

Dalam membangun e-commerce diperlukan pengembangan perangkat lunak, metode perangkat lunak merupakan aktivitas-aktivitasnya yang diperlukan untuk menerjemahkan kebutuhan dan harapan pengguna menjadi sebuah sistem perangkat lunak (Munawar, 2005). Peneliti menggunakan metode waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah - langkah sebagai berikut: Survei Sistem, Analisa Sistem, Design Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem



Gambar 1.1 Diagram alir secara waterfall

Survei Sistem

Manfaat dari fase penyelidikan atau survei sistem ini adalah untuk menentukan problem-problem atau kebutuhan yang timbul. Hal itu memerlukan pengembangan sistem secara menyeluruh ataukah ada usaha lain yang dapat dilakukan untuk memecahkannya. Salah satu alternatif jawabannya mungkin saja merupakan suatu keputusan untuk tidak melakukan perubahan apapun terhadap sistem yang berjalan. Dengan kata lain sistem yang ada tetap berjalan tanpa perlu perubahan maupun pembangunan sistem yang baru. Hal ini dapat terjadi karena kebutuhan itu tidak dapat diimplementasikan atau ditangguhkan pelaksanaannya untuk suatu kurun waktu tertentu. Alternatif lainnya mungkin hanya diperlukan perbaikan-perbaikan pada sistem tanpa harus menggantinya.

1. Analisis Sistem

Menurut (Mustakini, 2005) “analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi”. Pada tahapan ini dihasilkan *flowmap* yang merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur aplikasi. Alat bantu yang digunakan pada tahap desain diantaranya perangkat lunak Microsoft Visio. Microsoft Visio dipilih Karena mengakomodasi kebutuhan diagram pada tahap analisis maupun desain.

1. Desain Sistem

Pada tahap ini sebagian besar kegiatan yang berorientasi ke komputer dilaksanakan. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak (HW/SW) yang telah disusun pada tahap sebelumnya ditinjau kembali dan juga tentang programnya. Latihan bagi para pemakai sistem dimulai. Pada akhirnya dengan berpartisipasi penulis dari pemakai sistem, dilakukan tes sistem secara menyeluruh. Apabila pemakai sistem telah puas melihat hasil testing yang dilakukan maka steering committee dimulai persetujuannya untuk tahap selanjutnya.

Pada tahapan ini dihasilkan beberapa hasil rancangan yang diantaranya sebagai berikut :

a. Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Mustakini, 2005), “*Data Flow Diagram* adalah diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data system,DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika dan menjelaskan arus data dari mulai pemasukan sampai dengan keluaran data tingkatan diagram arus data mulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem atau batasan sistem dari *level* 0 dikembangkan menjadi *level* 1 sampai sistem tergambarkan secara rinci. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi *file*”.

* 1. Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Pressman, 2002), “Entity relation diagram (ERD) adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data. Tujuan utama dari Entity relation diagram (ERD) adalah mewakili objek data dan hubungan mereka”.

* 1. Perancangan *Database*

*Database* secara umum memiliki beberapa objektif yaitu “kecepatan dan kemudahan pengolahan data, efesiensi ruang penyimpanan, keakuratan data, ketersediaan data menigkatkan keamanan data dan kelengkapan data” (Adi, 2004).

* 1. Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu aplikasi di tujukan untuk menggambarkan menu-menu yang nantinya akan terdapat pada aplikasnya.

* 1. Perancangan Layar Aplikasi

Perancangan layer aplikasi ditujukan untuk menggambarkan *desain interface* aplikasi.

* 1. Penulisan Kode Program

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

* Personal Home Page ( PHP )

Menurut (Syafii, 2004), PHP merupakan “bahasa pemograman web yang bersifat *server-side* HTML*=embedded scripting*, di mana *script*-nya menyatu dengan HTML dan berada di *server*”. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan HTML biasa. PHP dikenal sebgai bahasa *scripting* yang menyatu dengan Tag HTML, dieksekusi di *server* dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti ASP (*Active Server Pages)* dan JSP (*Java Server Pages*).

* Cascading Style Sheet ( CSS )

*Cascading Style Sheet* (*CSS*) adalah “suatu teknologi yang di gunakan untuk memperindah halaman *website* (situs)”. *CSS* mempunyai 2 bagian utama yaitu *selectors* dan deklarasi. Yang dimaksud *selectors* biasanya elemen *HTML* yang ingin diubah, sedangkan deklarasi biasanya terdiri dari properti dan nilai. Properti sendiri adalah atribut *style* yang di ingin diubah, dan setiap properti memiliki nilai. (Prasetio, 2012).

* XAMPP

XAMPP adalah “suatu program yang digunakan sebagai *server* untuk mengeksekusi fungsi yang ada dalam halaman *website* yang kita buat sekaligus menampilkan halaman *website* tersebut agar bisa diakses oleh *user*” (P, Subekti, Nugraha, & S, 2013`).

* HTML (*HyperText Markup Language*)

Merupakan bahasa standar yang digunkan untuk membuat halaman/antarmuka *web* (Wahana, 2014)*.*

* HTML *Editor*

sebuah tool/software yang digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan web. Dalam penelitian ini akan digunakan sebagai HTML *editor* adalah Notepad ++ dan Adobe Dreamweaver.

* Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah aplikasi *editor professional* untuk mendesain dan mengelola situs web maupun halaman web secara manual dengan kode-kode HTML dan tool yang berada di Adobe Dreamweaver ini juga dapat membantu mempermudah alam meningkatkan kemampuan kita untuk mendesain.

Pengujian Program. Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. artinya PID berfungsi sebagai saluran informasi dalam penyampaian informasi-informasi akademik yang terdapat pada website, dan untuk dapat mencapai hal tersebut, dilakukan integrasi atau penggabungan antara PID dengan website.

1. Implementasi Sistem

Tahap ini adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan disain sistem yang ada dalam dokumen disain sistem yang disetujui dan menguji, menginstall dan memulai penggunaan sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menyelesaikan disain sistem yang telah disetujui, menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur sistem yang diperlukan, memastikan bahwa personil yang terlibat dapat mengoperasikan sistem baru dan memastikan bahwa konversi sistem lama ke sistem yang baru dapat berjalan secara baik dan benar.

1. Pemeliharaan Sistem

Disarankan adanya dua tahap review yang harus dilaksanakan. Pertama kali tidak terlalu lama setelah penerapan sistem, di mana tim proyek masih ada dan masingmasing anggota masih memiliki ingatan segar atas sistem yang mereka buat. Review berikutnya dapat dilaksanakan kirakira setelah enam bulan berjalan. Tujuannya adalah untuk menyakinkan apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan tujuan semula dan apakah masih ada perbaikan atau penyempurnaan yang harus dilakukan. Selain itu tahap ini juga merupakan bentuk evaluasi untuk memantau supaya system informasi yang dioperasikan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut. Selanjutnya setiap tahun, organisasi tersebut menggunakan 10% - 25% dari biaya sistem awal untuk memelihara sistem tersebut. Tujuan dari proses pemeliharaan sistem ini adalah untuk melakukan evaluasi sistem secara cepat dan efisien, menyempurnakan proses pemeliharaan sistem dengan selalu menganalisis kebutuhan informasi yang dihasilkan sistem tersebut dan meminimalkan gangguan kontrol dan gangguan operasi yang disebabkan oleh proses pemeliharaan sistem.

**DAFTAR PUSTAKA**

Rexnowati (2011). Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Youlanda Bakery & Cake Shop.stmik