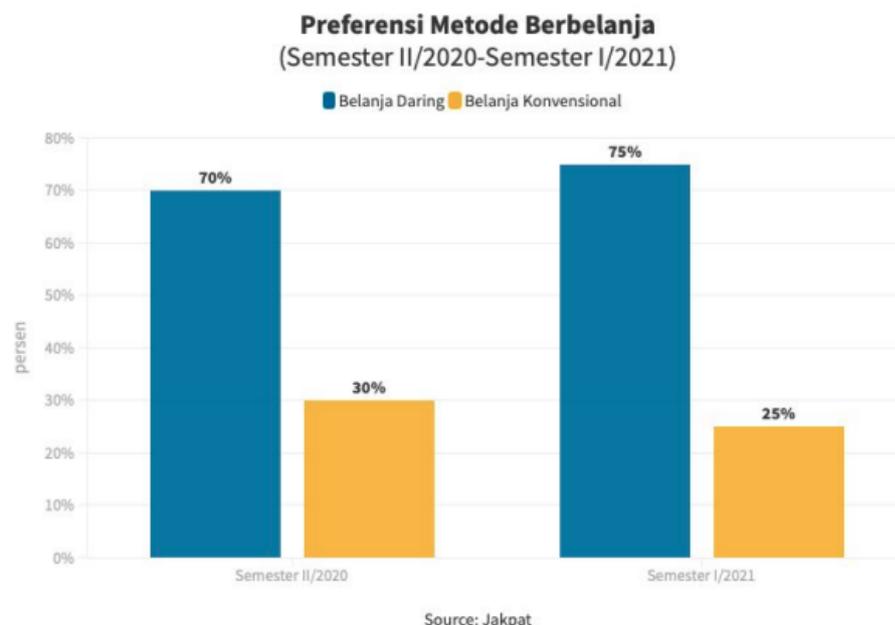


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diserv merupakan *clothing brand* yang kegiatan produksinya berlangsung di Kota Bandung, Jawa Barat. Menurut pemaparan *owner* Diserv, sejak pertama kali didirikan, kegiatan penjualan produk *brand* ini masih mengandalkan cara konvensional, melalui toko fisik atau biasa disebut dengan *Distro* atau *distribution store*. Berubahnya perilaku berbelanja di kalangan masyarakat pasca-*covid19* yang awalnya konvensional beralih ke serba *online* menjadi ancaman terhadap kelangsungan toko konvensional, terkhusus pada toko pakaian atau *distro* yang beroperasi secara *offline*. Di masa pandemi covid-19, masyarakat Indonesia lebih memilih belanja *online* daripada belanja konvensional [1].



Gambar 1.1 Preferensi Metode Berbelanja

Tren belanja *online* yang terus meningkat juga tercermin dari survei preferensi belanja Indonesia oleh *Jakpat* yang ditunjukkan oleh Gambar 1.1. Secara spesifik, 75% masyarakat Indonesia memutuskan untuk berbelanja *online* selama semester

I/2021. Pangsa ini meningkat 70% dari tahun sebelumnya. Saat ini, hanya 25% masyarakat Indonesia yang melakukan belanja konvensional. Angka ini turun dari paruh pertama tahun 2020 yang mencapai 30%. Hal ini sangat menyulitkan Diserv yang masih mengandalkan penjualan di toko *distro* untuk memasarkan produknya secara maksimal dan memperoleh keuntungan sebesar-besarnya.

Diserv membutuhkan *web* toko *online* guna meningkatkan penjualan, memperluas jangkauan pelanggan, serta memberikan kesan profesional dan pengalaman berbelanja yang berbeda kepada pelanggan. Proyek akhir ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan produk pakaian berbasis *web*. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian serta mengetahui detail produk tanpa harus datang ke toko *distro*. Dengan adanya aplikasi ini Diserv dapat meningkatkan presentasi penjualan produk dan masyarakat semakin mengenal *brand* Diserv.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada proyek akhir ini, antara lain:

1. Bagaimana cara memberikan informasi produk Diserv bagi pelanggan?
2. Bagaimana cara membeli produk Diserv tanpa harus datang ke *distro*?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun *web* toko *online* Diserv untuk menampilkan informasi produk yang dijual.
2. Membangun *web* toko *online* Diserv untuk memudahkan transaksi pembelian produk secara *online* tanpa harus datang ke *distro*.

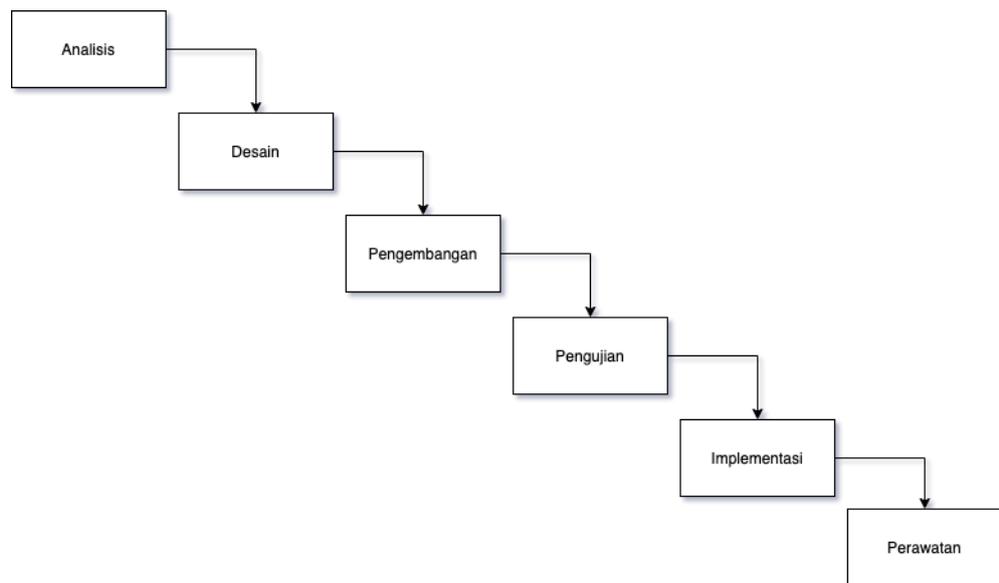
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Tidak memfasilitasi retur pembelian produk.
2. Aplikasi tidak melayani komplain pelanggan terkait layanan dan transaksi.

1.5 Metode Pengerjaan

Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* dengan model *Waterfall*. Model *SDLC Waterfall* ini menyediakan tahapan yang jelas, terstruktur dan sistematis. Adapun tahapan pada model *Waterfall* yang ditunjukkan oleh Gambar 1.2 adalah sebagai berikut [2].



Gambar 1.2 SDLC Waterfall [2]

A. Analisis

Pada tahap ini, penulis melakukan penggalian terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat.

1. Wawancara

Pada metode pengumpulan data ini dilakukan wawancara kepada pemilik Diserv untuk mendapatkan informasi berupa metode penjualan dan tata cara pembelian produk.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung penjualan produk serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

B. Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan aplikasi, termasuk fungsionalitas sistem, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka aplikasi. Berikut tahapan desain aplikasi pada proyek akhir ini:

1. Perancangan fungsionalitas sistem dengan menggunakan *use case diagram*.
2. Perancangan basis data dengan menggunakan hubungan antar entitas atau *Entity Relationship Diagram (ERD)*.
3. Perancangan antarmuka pengguna menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups 3*.

C. Pengembangan

Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Laravel 9*, *database MySQL*, dan tampilan antarmuka *web* menggunakan *template Bootstrap E-commerce*.

D. Pengujian

Pengujian dari aplikasi ini menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)* di setiap fungsionalitas agar aplikasi yang dikembangkan sudah dapat diterima oleh pengguna atau belum.

E. Implementasi

Pada tahap ini aplikasi yang telah dikembangkan dan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna diimplementasikan atau dilakukan instalasi pada komputer.

F. Perawatan

Proyek akhir ini hanya sampai pada tahap implementasi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

No.	Kegiatan	2021												2022																							
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■	■	■	■	■	■	■	■																											
2	Desain									■	■	■	■																								
3	Pengembangan													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Implementasi																																				
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■