

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas alasan yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Menurut Nana Syaodiah (1997:67) sejak dulu teknologi sudah ada baik itu teknologi paling sederhana, kalau manusia zaman dulu memecahkan kemiri menggunakan batu sesungguhnya mereka sudah menggunakan teknologi. melakukan komunikasi dan bisnis.

Perkembangan bisnis dalam dunia maya saat ini mulai banyak diminati oleh masyarakat dalam bentuk *Online Shop* atau transaksi jual beli online (*E-Commerce*). Transaksi jual beli dan jasa online (*E-Commerce*) merupakan suatu transaksi jual beli (bisnis) dengan menggunakan internet, perkembangan teknologi seperti Smartphone menjadi salah satu penunjang dalam perkembangan bisnis secara online. Perkembangan teknologi dan informatika ini menjadikan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) khususnya salon kecantikan dituntut agar dapat berkompetisi dalam mengembangkan usaha mereka sehingga dapat meningkatkan daya saing dalam melakukan bisnis. Pemanfaatam teknologi informatika ini memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pendapatan masyarakat.

Penggunaan sistem pada salon kecantikan di Mojokerto sendiri masih sangat minim serta dimiliki oleh beberapa salon kecantikan yang sudah memiliki reputasi yang besar, dan terletak di pusat kota yang tentunya mudah untuk mengaksesnya. Salon kecantikan yang masih konvensional baik itu pemesanan maupun transaksi masih sangat banyak dan tersebar di Mojokerto, hal tersebut membuat salon memiliki pemasukan yang sedikit dikarenakan konsumen datang dari sekitar wilayah salon tersebut.

Aplikasi *E-Commerce* berbasis website ini memiliki karakter yang mudah dioperasikan dan diakses. Pengembangan usaha ini bisa dibawa pada sistem online dan terkonver menjadi sebuah *E-Commerce* yang berorientasi jasa, disisi lain menjadi salah satu media promosi serta meningkatkan keuntungan bagi pelaku usaha. Aplikasi yang akan dirancang ini menjadi salah satu inovasi yang bisa menjadi pilihan bagi *customer* karena menawarkan beberapa pilihan untuk melakukan perawatan kepala. Aplikasi ini akan berjalan di platform *website* yang bisa diakses pada smartphone yang kita miliki tentunya yang sudah terkoneksi dengan internet. Transaksi bisa dilakukan melalui transfer sehingga lebih efisien karena dilakukan non tunai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan mengenai rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana membuat aplikasi *E-Commerce* Salon kecantikan yang lebih baik dan mampu menampung beberapa usaha sekaligus berbasis website ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang efisien serta memiliki desain pemasaran yang menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini menekankan pada perancangan Aplikasi *E-Commerce* Salon, yang mencakup berbagai hal berikut:

1. Aplikasi dirancang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai penyimpanan data.
2. Aplikasi ini bersifat memberikan jasa dan pelayanan pada salon kecantikan.
3. Aplikasi berbasis *website* digunakan untuk manajemen admin.
4. Aplikasi *E-Commerce* bersifat *Bussines-to-Customer*.

1.4 Tujuan Penelitian

Aplikasi ini bertujuan untuk memfasilitasi beberapa salon dalam suatu *website* sehingga *customer* lebih leluasa dan mengetahui salon mana yang bagus bagi mereka.

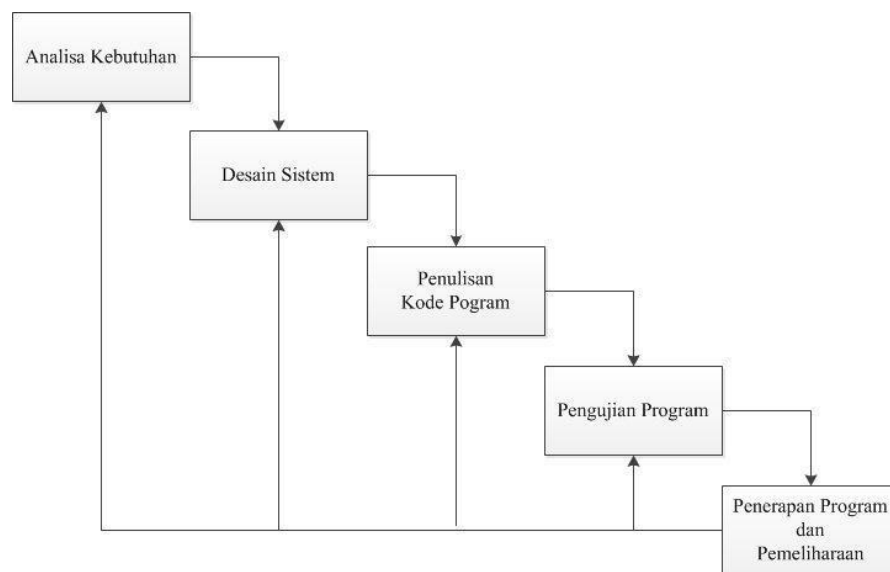
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Sebagai salah satu aplikasi yang membantu customer menemukan jasa Salon yang baik.
2. Sebagai media promosi tempat usaha.
3. Untuk sarana pembandingan pada penelitian yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan Metode *Waterfall*, metode *Waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Langkah-langkah metode *Waterfall* digambarkan pada gambar berikut ini



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

Jadi, jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

1. Analisa Kebutuhan

Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara dengan sumber pegawai tiga salon kecantikan yang terletak di tiga kecamatan yang berbeda serta studi literatur. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem.

Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem

Proses desain sistem merupakan pembuatan model interface yang akan diterapkan pada sistem nantinya. Proses ini berfokus pada: struktur data, perancangan tabel, perancangan sistem, implementasi interface, dan detail (algoritma) prosedural pada sistem yang akan berjalan.

3. Implementasi

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Sistem

Tahapan ini bisa dikatakan akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa perancangan, kebutuhan, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi dapat digunakan oleh user.

5. Pemeliharaan Sistem

Proses pemeliharaan merupakan komponen terakhir setelah pengujian, dimana sistem sudah berjalan dan dilakukan pengontrolan dan pengecekan secara berkala.

Secara keseluruhan model pendekatan pengembangan software dengan metode waterfall cocok untuk pengembangan software/perangkat lunak dengan tingkat resiko yang kecil, dan memiliki ukuran yang kecil.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika berisi penjabaran secara deskriptif tentang hal – hal yang akan ditulis

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas secara umum tentang tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang Penjelasan, Teori, dan landasan pengertian serta metode metode yang sudah ada dan atau akan digunakan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan sebagai detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini dipaparkan hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing, dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuatitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran dari hasil penelitian. Simpulan berisi tentang hasil dari penelitian dengan pembuktian yang ada dalam hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan manifestasi dari peneliti untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan.