

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Syardan Clohtes merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak di bidang perdagangan. Syardan Clohtes memperdagangkan produk berupa pakaian dimana sistem pemasaran dan penjualannya masih bersifat tradisional. Hal ini mengakibatkan frekuensi transaksi yang terjadi tidak terlalu sering, sehingga pendapatan yang didapat menjadi kurang maksimal. Maka dari itu diperlukannya strategi untuk menarik minat pelanggan agar bisa meningkatkan pendapatan.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah membuat aplikasi pemesanan barang yang bisa merekomendasikan produk agar bisa menarik minat pelanggan.

Aplikasi yang akan dibuat nantinya dapat dimanfaatkan oleh pelanggan untuk memesan pakaian di Syardan Clohtes yang kemudian akan diantarkan dengan ekspedisi kurir ke lokasi pelanggan tersebut. Sistem rekomendasi produk dengan metode content-based filtering dan algoritma apriori selain itu akan ditambahkan ke aplikasi pemesanan yang dibuat. Sistem rekomendasi produk memungkinkan aplikasi untuk menampilkan produk yang mungkin disukai oleh pengguna, sehingga dapat mengurangi waktu pencarian produk dan menarik minat pelanggan. Algoritma apriori dipilih karena lebih sederhana, lebih efisien dan lebih dapat menangani data dalam jumlah besar dibandingkan algoritma yang lain.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ONLINE SHOP MENGGUNAKAN APRIORI PADA SYARDAN CLOTHES BERBASIS WEB”**.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang rekomendasi produk sesuai ketertarikan pelanggan?
2. Bagaimana membuat sistem informasi online shop berbasis website menggunakan metode Apriori ?

I.3 Batasan Masalah

Pada aplikasi Sistem informasi ini diberi pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya digunakan di Syardan Clothes.
2. Rekomendasi produk didapat berdasarkan pola belanja dan rating pelanggan.
3. Sistem ini hanya berjalan pada website saja.
4. Pembayaran dilakukan dengan transfer bank dimana proses verifikasi dilakukan secara manual.

I.4 Tujuan Dan Manfaat

I.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi online shop berbasis website pada Syardan Clothes.
2. Mempermudah pemesanan pada Syardan Clothes.
3. Menghasilkan sistem rekomendasi menggunakan Algoritma Apriori.

I.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai Peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam melayani pelanggan.
2. Mendapatkan rekomendasi produk yang sesuai berdasarkan pola asosiasi.

I.5 Metodologi Penulisan

Metode yang digunakan dalam Penulisan ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui alur dan data yang diolah setiap harinya.

2. Wawancara

Mewawancarai pegawai tentang sistem yang sudah berjalan dan untuk mengetahui pola sistem aplikasi yang diinginkan.

3. Kajian Literatur

Melakukan studi kepustakaan dengan melengkapi informasi yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

I.5.2 Metodologi Perancangan sistem Sistem

Dalam pengembangan aplikasi sistem pelayanan dan manajemen keuangan ini penulis menggunakan metodologi waterfall. Metodologi waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.

Model pengembangan software ini yang diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier — keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu itu belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain. Proses pengembangan yang sangat terstruktur ini membuat potensi kerugian akibat kesalahan pada proses sebelumnya sangat besar dan acap kali mahal karena membengkaknya biaya pengembangan ulang.

I.5.2.1 Analisis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat

lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

I.5.2.2 Desain Sistem

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

I.5.2.3 Penulisan Kode Program

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

I.5.2.4 Pengujian Program

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

I.5.2.5 Penerapan Program dan Pemeliharaan

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

I.6 Sistematika Penulisan

Dalam Penulisan penelitian ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori dasar yang menunjang dalam pembahasan penelitian yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

BAB III RANCANGAN PROGRAM

Bab ini berisikan tentang mengenai perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang mengenai perancangan implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan rancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya.



**TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**