BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad sekarang sering disebut sebagai abad informasi, siapa yang menguasai informasi dan teknologinya, dialah yang akan menguasai dunia. Salah satu teknologi informasi yang terus berkembang dengan pesat adalah internet. Dengan adanya internet, banyak perubahan bisnis yang terjadi juga perpindahan informasi dapat berlangsung dengan cepat. PT. Fonterra Brands Indonesia menggunakan internet hanya untuk mengirim email kepada para pelanggan, tentu saja hal ini tidak membuat perusahaan berkembang pesat. Sehingga perusahaan mempunyai keinginan untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju dengan menggunakan internet sebagai salah satu media didalam menyampaikan informasi penawaran kemitraan dan pemasaran produk perusahaan kepada masyarakat luas.

Masa sekarang ini perusahaan harus pandai dalam mengambil keputusan untuk memasarkan produknya, maka dibutuhkan sarana yang tepat dalam pemasarannya. Untuk memanfaatkan kemajuan teknologi guna menunjang keunggulan dari suatu perusahaan, harus dilakukan dengan kebijakan yang terfokus pada metode pemasaran yang diterapkan didalam sebuah perusahaan. Sehubungan dengan itu, PT. Fonterra Brands Indonesia cenderung ingin memiliki pemasaran yang efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan E-commerce. E-commerce adalah segala bentuk

transaksi perdagangan barang atau jasa melalui media elektronik, dan media elektronik yang sering digunakan adalah internet. E-commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. PT. Fonterra Brands Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran produk Anlene, Boneeto, Anmum dengan menggunakan strategi pemasaran *francise* atau waralaba, tertarik untuk menggunakan E-commerce sebagai salah satu cara untuk mengembangkan perusahaan dengan memasarkan paket pendidikan dan produk mereka guna menunjang pemasaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas, di sini penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi E-commerce pada PT. Fonterra Brands Indonesia sebagai tugas Kerja Praktek dengan judul :“MEMBANGUN WEBSITE E-COMMERCE DI PT.FONTERRA BRANDS INDONESIA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melakukan kegiatan bisnis secara online melalui internet, perusahaan dapat menjangkau pelanggan di seluruh dunia. E-Commerce menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa online lainnya. Selanjutnya perumusan masalah dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi E-commerce pemasaran produk Anlene di PT. Fonterra Brands Indonesia ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengaplikasikan E-commerce dalam pemasaran produk perusahaan dengan harapan perusahaan dapat berkembang dengan pesat.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan informasi penawaran informasi produk perusahaan kepada konsumen melalui internet.
2. Untuk menjadikan internet sebagai media pemasaran produk yang efektif dan efisien.
3. Untuk menjadikan E-commerce solusi yang tepat dalam pemasaran produk perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan suatu sistem diperlukan suatu pembatasan dari masalah-masalah yang ada, sehingga dapat diketahui ruang lingkup dari sistem yang akan dirancang. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Web ini menyediakan pembayaran secara transfer melalui bank.
2. Admin mengelola data pemesanan, data produk, dan data pengguna atau *user*.
3. Perangkat lunak pendukung pembentukan aplikasi ini adalah :
   a. Sistem Operasi Windows XP Profesional Service Pack 3.
   b. Macromedia Dreamweaver 2004.

c. XAMPP versi 1.7.1

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metodologi Pengumpulan Data

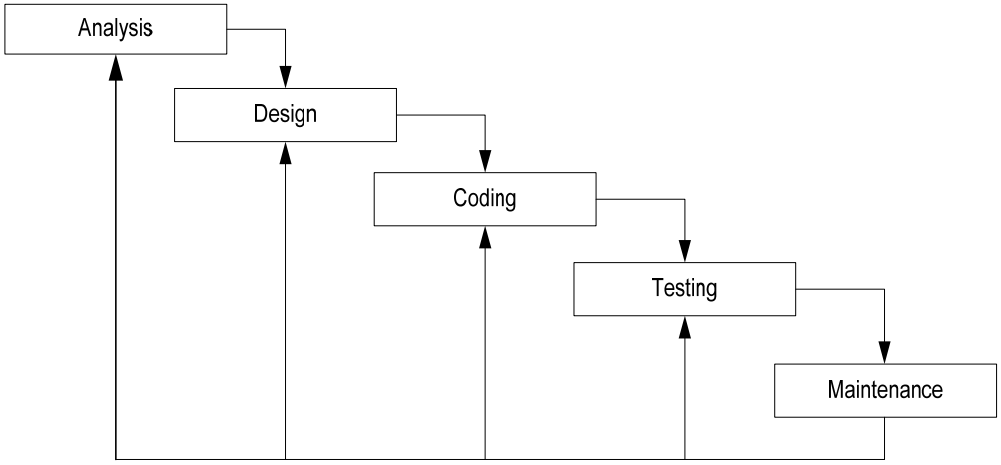
Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

a. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
b. Observasi, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian perusahaan.
c. Interview, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall)*. Pada metode ini terdapat 5 tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*.

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1. Metode *The Classic Life Cycle / Waterfall*

1. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software.*
2. *Design* adalah tahap penterjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (Diagram Aliran Data), *Entity Relationship Diagram*, Struktur Tabel, dan Struktur Menu.
3. *Coding* adalah tahap penterjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.
4. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada

kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

5. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Dalam menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi, batasan masalah aplikasi, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan umum perusahaan, profil perusahaan, sejarah instansi, logo perusahaan, badan hukum perusahaan dan struktur organisasi perusahaan, serta berisi penjelasan tentang teori dasar internet, www, internet protokol, http, homepage, teori basis data, struktur PHP, MySQL, dan pengertian E-commerce.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi gambaran aplikasi dan deskripsi hasil analisa aplikasi E-commerce yang disajikan dengan rancangan basis datanya serta gambaran aplikasi yang akan dirancang serta implementasi dan pengujian sistem.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembahasan website E-commerce ini dan saran untuk pengembangan website E-commerce ini.