BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan web sekarang ini diperlukan bagi kalangan dunia usaha, oleh karena itu banyak sekali perusahaan-perusahaan besar menggunakan situs web atau website sebagai media promosi untuk memberikan informasi, sarana komunikasi dengan dunia internasional dan juga teknologi internet dimanfaatkan oleh perusahaan untuk lebih memperkenalkan keberadaan perusahaan tersebut kepada masyarakat banyak, dikarenakan sifat website yang mendunia (world web).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, dengan kebutuhan masyarakat yang semakin banyak sehingga memacu parapelaku bisnis berlomba-lomba untuk meningkatkankualitas dan kuantitas bisnisnya.Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan internet menjadi salah satu infra struktur yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, maka pengguna internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi nyata keunggulannya.Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah *e-commerce* baik *business to costumer* maupun *business-to-business*. Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala panjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce.*

Golf adalah salah satu bidang olah raga yang dikenal dunia, banyak orang yang menekuni olah raga ini terutama kalangan atas, karena olah raga ini termasuk olah raga yang mahal, karena dalam satu kali main saja kita harus mengeluarkan jutaan rupiah.Selain memerlukan area lapangan yang luas, peralatan untuk bermainnya saja terbilang mahal sehingga wajar banyak yang bermain olah raga ini dari kalangan atas.

PT. Karawang Sport Center Indonesia merupakan salah satu bidang usaha yang berak dibidang bisnis olah raga golf.PT. Karawang Sport Center Indonesia memiliki cukup banyak pelanggan di wilayah karawang dan sekitarnya.Namun media promosi yang sudah dilakukan perusahaan untuk memberikan informasi tentang perusahaan kepada masyarakat banyak yang masih dirasakan kurang, karena media informasi yang dilakukan masih menggunakan cara membagikan brosur kepada masyarakat, informasi dari pelanggan yang satu kepada teman-temannya dan dari informasi karyawan perusahaan kepada masyarakat.

Pemesanan lapangan yang dilakukan masih menggunakan media telepon, namun pesawat telepon yang dimiliki perusahaan untuk menerima telepon dari para pelanggan masih terbatas dan sering masuknya penelepon yang tidak bertanggung jawab, sehingga penjadwalannya pun menjadi kacau, sedangkan permintaan pemesanan lapangan yang sangat tinggi, sehingga banyak pelanggan yang tidak dilayani, tentunya itu sangat disayangkan karena banyak pelanggan yang memilih tempat bermain golf yang lain.

Pembayaran atau transakasi antara pelanggan dengan club golf memiliki beberapa kendala seperti contohnya pembayaran biaya *reservasi*lapangan golf masih menggunakan cast dan kartu kredit, sehingga transaksi pembayaran harus dilakukan ditempat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah seperti dibawah ini :

a. Media promosi yang dilakukan perusahaan belum dirasakan efisien.
b. Sistem *reservasi* lapangan yang sudah dilakukan perusahaan belum efektif.
c. Sistem pembayarannya masih menggunakan cast atau bayar ditempat atau dengan kartu kredit. Sehingga pelanggan harus datang langsung datang kesana.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah pembangunan *reservasi online*di PT. Karawang Sport Center Indonesia. Adapun tujuannya adalah:

1. Memudahkan akses masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai PT. Karawang Sport Center Indonesia.
2. Menyediakan fasilitas *reservasi* lapangan yang bisa diakses dimana saja selama 24 jam.
3. Memudahkan pelanggan dalam bertransaksi.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Pembuatan layanan web E-Commerce pada PT. Karawang Sport Center Indonesia ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

a. Sistem ini akan mengolah data lapangan golf, data pemesanan lapangan golf yang dilakukan oleh pelanggan, penjadwalan dan transaksi pembayaran secara online.
b. Transaksi pembayarannya menggunakan paypal, transfer via rekening, cast dan dengan menggunakan kartu kredit.
c. Sistem keamanan diwebnya yaitu menggunakan SSL*(Secure Socet Layer)*.
d. Pemesan tidak dikenakan biaya reservasi.
e. Konfirmasi pembayaran 2x24 jam bila lebih dari itu pemesanan dianggap batal.
f. Managemen produk pemesanan lapangan golf, staff PT. Karawang Sport Center Indonesia yang berwenang (admin) dapat menambah, mengedit bahkan menghapus informasi atau data-data yang berhubungan dengan pemesanan lapangan ini.
g. Media chat atau pengiriman e-mail kepada pelanggan yaitu sebagai komunikasi antara costumer service club golf dengan pelanggan sebagai sarana komunikasi.
h. Metode yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode aliran data berstruktur. Tools yang akan digunakan adalah entity Relationship Diagram (ERD) dan Data Flow Diagram (DFD).
i. Perangkat lunak yang digunakan:

1. PHP Coder, sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan interface dari perangkat lunak yang akan dibangun.
2. Dreamweaver 8, sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan user interface dari perangkat lunak yang akan dibangun.
3. MySQL, sebagai engine pengolah data yang digunakan untuk menyimpan dan melakukan beberapa fungsi yang lazim dilakukan sebuah database.
4. Sistem Operasi yang digunakan adalah window XP

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan yaitu menggunakan metode deskriptif, metode deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.karena dalam penyusunan skripsi ini sangat diperlukan data-data daninformasi yang akurat,agar data dan informasi yang didapat menjadi benar dan tepat sehingga menjadi masukan yang berguna dalam proses penyusunan skripsi ini.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

   Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan di PT. Karawang Sport Center Indonesia.

2. Wawancara

   Wawancarayaitu dengan melakukan tanya jawab dengan pengurus/petugas PT. Karawang Sport Center Indonesia.

3. Studi pustaka

   Studi pustakayaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan program aplikasi yang baik.

1.5.2 Model Pengembangan perangkat lunak

Dalam proses pengembangan perangkat lunak ini, model yang digunakan yaitu menggunakan model *Waterfall*. Tahapan ini menjadi:

1. Analisis

   Pada tahapan analisis ini yang dilakukan adalah dengan cara menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk membangun “Layanan E-Commerce di PT. Karawang Sport Center Indonesia”.

2. Perancangan

   Pada tahap perancangan ini yang dilakukan adalah dengan mulai merancang design tampilan antar muka dari sistem yang akan di bangun sesuai denga kebutuhan user yang telah di analisis sebelumnya.

3. Pengkodean

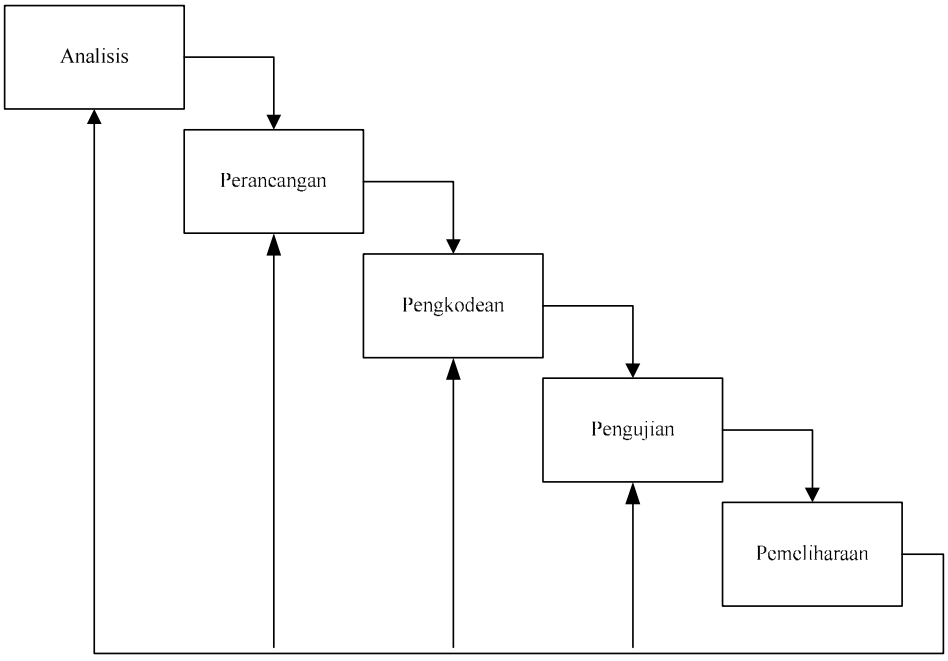
   Pada tahap ini yang dilakukan adalah membangun coding berdasarkan hasil analisis dan perancangan agar sistem yang diperoleh tidak melenceng dari kebutuhan pengguna.

4. Pengujian

   Pada tahapan pengujian ini yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sistem yang telah di implementasikan sehingga aplikasi yang telah di bangun sesuai dengan harapan User. Selain itu pengujian sistem dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin masih terjadi dari sistem yang dibangun.

5. Pemeliharaan

   Pada tahap ini sistem yang telah digunakan dipelihara agar berjalan dengan baik dan bisa dikembangkan lagi.



Gambar 1.1 Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab, dengan beberapa pokok bahasan seperti dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUANPUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentangprofil perusahaan, sejarah perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan lain-lain dan menguraikan juga berbagai konsep dasar mengenai e-commerce, paypal, css, ssl, https dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan tempat penelitian yang dilakukan di PT. Karawang Sport Center Indonesia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis, perancangan ini mencakup pemodelan sistem yang dibuat, seprti Diagram ERD dan DFD (Data Flow Diagram). Tahap perancangan antar muka, perancangan input dan perancangan output, disertai keteragan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan dalan mengembangankan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian perangkat lunak yang di buat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran bahan pengembangan sistem selanjutnya.