BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang terutama internet, contohnya adalah yang popular saat ini yaitu dunia *e-commerce*, karena dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat lebih mengeratkan hubungan bisnis dengan rekan bisnis mereka, ataupun dengan para *customer* secara lebih cepat dan mudah, karena komponen-komponen yang terlibat seperti pemasaran barang produksi, *customer service*, pengolahan data produksi ataupun cara pembayaran. CV. Garis Tengah Simetri adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa, perusahaan ini baru setahun berdiri. CV. Garis Tengah Simetri sendiri menyediakan barang-barang sesuai pesanan dari *customer*. Adapun barang-barang yang telah diproduksi adalah seperti pengadaan perangkat komputer beserta jaringan telekomunikasi, telematika dan perangkat keras, pengadaan meubelair dan *cleaning services* serta perlengkapan pegawai dan tekstil, pengadaan alat-alat pupuk dan obat-obatan. Adapun dalam pengadaan jasa melayani seperti, perdagangan umum, ekspor dan impor, interinsulair dan lokal, levelansir, grosir, distributor dan peragenan, perencanaan, pelaksana, pemborong, developer dan kontraktor bangunan gedung, jembatan, jalan, irigasi, pemasangan instalasi listrik, ledeng, gas, telepon, serta pekerjaan teknik pada umumnya termasuk elektrikal, mekanikal dan komputer,

percetakan, penerbitan dan penjilidan serta pakaian jadi konveksi, bidang *realestate* dan *property*, serta melayani pengantaran barang kepada *customer*.

Selama transaksi yang berlangsung sering menemukan beberapa kendala terutama pada pemasaran barang produksi. Letak CV. Garis Tengah Simetri sendiri dinilai masih kurang strategis, karena antara kantor pusat dan gudang penyimpanan barang produksi cukup jauh, dan sistem penjualan yang dilakukan juga masih secara konvensional, yaitu para calon pembeli atau konsumen harus datang ke tempat perusahaan untuk memilih dan memesan barang yang diinginkan. Hal ini berdampak efek yang tidak nyaman bagi para konsumen, karena memakan waktu dan biaya. Selama ini sistem yang dijalankan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan secara maksimal atau seperti yang diharapkan. Selama sistem penjualan yang berlangsung, kendala yang sering terjadi adalah jumlah konsumen yang datang ke perusahaan tidak terlalu banyak karena kurangnya pemasaran kepada masyarakat luar, dan tidak adanya media publikasi untuk mempromosikan barang yang telah diproduksi. Sehingga yang terjadi target order yang diinginkan pun seringkali tidak tercapai jika hanya mengandalkan konsumen yang langsung datang ke perusahaan. Alternatif lain yang dilakukan oleh CV.Garis Tengah Simetri untuk mempromosikan barang produksinya adalah melalui rekan-rekan bisnis nya ataupun dari mulut ke mulut, hal-hal ini tidak menjadi kendala apabila informasi yang didapat itu valid dan benar. Namun apabila tidak valid atau tidak sesuai dengan informasi yang didapat, maka kepercayaan dari konsumen akan berkurang dan secara otomatis merugikan

CV. Garis Tengah Simetri sendiri. Seperti penetapan harga suatu barang produksi ataupun penggunaan barang produksi tersebut. Belum lagi terbatasnya ruang dan luas kantor pusat yang dimiliki oleh CV. Garis Tengah Simetri. Mengingat barang-barang yang telah diproduksi rata-rata berukuran besar dan memiliki beban yang berat maka tidak semua barang yang telah di produksi disimpan di kantor pusat untuk diperlihatkan kepada para konsumen. Sehingga barang-barang yang telah diproduksi dan yang telah dipesan oleh konsumen disimpan terlebih dahulu di gudang penyimpanan produksi barang sebelum diserahkan kepada konsumen. Kendala yang sering terjadi adalah pada saat konsumen yang hendak memesan barang berkunjung ke kantor pusat untuk memesan barang yang diinginkan, konsumen mengalami kesulitan dalam memilih barang yang ingin dipesan, karena tidak adanya contoh barang produksi yang telah diproduksi atau katalog foto barang produksi dari CV. Garis Tengah Simetri. Sehinga kejadian ini secara tidak langsung juga telah membatasi konsumen untuk memilih barang yang diinginkan. Hal-hal yang telah disebutkan diatas bagi CV. Garis Tengah Simetri merupakan desakan bisnis yang harus dicarikan jalan keluarnya guna kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal.

Proses pengolahan data transaksi yang selama ini dilakukan oleh CV. Garis Tengah Simetri masih mengalami kesulitan tersendiri, karena sistem yang digunakan masih secara manual. Yaitu pihak CV. Garis Tengah Simetri mencatat di kertas atau dibuku transaksi terlebih dahulu kemudian dipindahkan kedalam komputer dengan

menggunakan file word ataupun file excel, hal-hal ini memiliki banyak kekurangan yang dihadapi seperti pada saat kesalahan dalam penulisan tanggal transaksi yang berlangsung, ataupun besar nilai yang dikeluarkan oleh konsumen dalam membeli barang produksi. Selain itu juga pencarian dengan menggunakan buku transaksi masih dinilai lamban dan menghabiskan banyak waktu, karena para karyawan CV. Garis Tengah Simetri harus membuka satu persatu halaman buku transaksi untuk melihat data transaksi yang berlangsung, juga demikian apabila menggunakan selembaran-selembaran kertas, kemungkinan yang terjadi adalah hilangnya data-data yang telah dicatat diselembaran kertas tersebut.

Pada sistem yang sedang berjalan proses pembuatan laporan yang dilakukan juga masih menggunakan cara-cara yang manual, misalkan pihak CV. Garis Tengah Simetri masih menggunakan kalkulator atau menghitung secara manual untuk mengetahui keuntungan tiap bulannya, atau perusahaan ingin mengetahui berapa stok barang yang telah dipesan dan yang telah dibeli oleh para konsumen, maka yang terjadi adalah sering terlambatnya dalam pembuatan laporan keuangan, dan data yang dihitung belum tentu valid. Hal yang lain adalah apabila pemilik perusahaan berada diluar kota ingin mengetahui laporan keuangan atau laporan stok barang yang telah dipesan dan telah terjual, hal ini juga akan mengalami kendala karena data-data transaksi semuanya ada didalam buku transaksi ditambah harus menghitung kembali keuntungan yang didapat, dengan menggunakan cara-cara yang manual. Hal ini sebenarnya tidak menjadi masalah apabila data yang telah dihitung valid dan akurat,

maka dibutuhkan suatu aplikasi yang mampu menangani berbagai kebutuhan perusahaan dan mampu memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada sistem yang selama ini telah berjalan

1.2 Perumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Perusahaan masih kesulitan dalam mempromosikan barang-barang produksi.
2. Perusahaan merasa masih kurang efektif dalam pengolahan data transaksi.
3. Perusahaan sering mengalami keterlambatan dan kesulitan dalam pembuatan laporan

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Website Layanan Pemesanan dan Transaksi *on-line* di CV. Garis Tengah Simetri.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Memudahkan CV. Garis Tengah Simetri dalam mempromosikan barang-barang produksinya.
2. Memudahkan perusahaan dalam mengololah data transaksi.
3. Dapat membantu dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan CV.Garis Tengah Simetri.
2. Sistem yang dibangun menangani pengolahan data barang yang diproduksi, registrasi pengunjung, pengolahan data transaksi, pengolahan data suara konsumen, pengolahan data custom dari pemesan.
3. Sistem tidak menangani penggajian pegawai.
4. Sistem akan melakukan autentifikasi terhadap pembeli yang akan membeli barang di Website *e-commerce* ini setelah melakukan registrasi dan proses login.
5. Barang-barang yang telah diproduksi akan ditampilkan di website ini, dengan mengelompokkan beberapa kategori.
6. Pemesan dapat memesan atau membeli barang lebih dari satu barang.
7. Pemesan dapat membayar langsung barang pesanannya atau dapat ditampung terlebih dahulu yang disimpan diakun pemesan, apabila pemesan sudah *fix* ingin membayar barang pesanannya tersebut maka

pemesan melakukan konfirmasi pembayaran yang telah disediakan oleh website ini.

8. Barang-barang yang tersedia akan diproduksi apabila pemesan sudah membayar tunai barang pesanannya tersebut.
9. Untuk mengetahui seberapa besar presentasi pembuatan barang yang dipesan, sistem akan mengirimkan gambar barang pesanan secara berkala hingga batas waktu yang ditentukan.
10. Apabila pesanan barang tersebut telah selesai diproduksi, maka pihak perusahaan akan mengirimkan barang pesanan tersebut ke alamat yang dituju pemesan. Dengan melalui jasa pengiriman yang telah dihitung dengan ongkos kirim.
11. Pihak perusahaan akan menginputkan data-data dari jasa pengiriman seperti No. Resi dan nama jasa pengiriman kedalam sistem untuk bukti transaksi.
12. Pemesan akan dikirimkan data-data pengiriman barang tersebut ke email pemesan dan juga daftar pesanan pemesan
13. Apabila pemesan tidak tertarik dengan gambar-gambar produksi yang ada di website ini maka pemesan dapat mengupload desain gambar yang diinginkan dengan cara memilih menu custom yang ada pada website ini. Dengan ketentuan komposisi dan hal-hal yang bersangkutan dengan itu

semua harus jelas. Agar pihak perusahaan dapat mengerti barang yang diinginkan seperti apa.

14. Pemesan akan dimintai data-data pribadinya dan data-data yang dituju sebelum mengupload desain barang tersebut.
15. Pihak perusahaan akan mendiskusikan terlebih dahulu sebelum menentukan besar harga yang akan dibayar oleh pemesan maksimal 3X24 jam.
16. Pemesan dapat membayar besaran harga yang telah di tentukan oleh perusahaan melalui *transver via bank*, paypal ataupun *offline*. Pemesan dapat membayar langsung atau disimpan didalam menu daftar custom yang ada pada akun pemesan.
17. Pemesan dapat membatalkan barang pesanannya tersebut, apabila sewaktu-waktu ada kendala. Sebelum pemesan melakukan konfirmasi pembayaran.
18. Pemesanan barang melayani untuk wilayah Jawa Barat saja untuk saat ini.
19. Sistem menyediakan layanan *e-mail*, *sms* atau via telepon untuk komunikasi dan konsultasi antara *customer* dan *owner*.
20. Metode pembayaran yang digunakan adalah menggunakan transfer via bank, menggunakan metode pembayaran paypal dan cash.
21. Pengujian dilakukan secara *online* dengan mendaftarkan *website* pada salah satu *web host* yang telah mendukung *PHP*, *PHP MyAdmin*, *SSL*,

dan layanan lainnya yang sesuai standar untuk pembangunan website *e-commerce.*

1.4.2 Proses

Proses yang akan ditangani pada sistem ini, yaitu:

1. Registrasi data pembeli.
2. Pengolahan data barang.
3. Pengolahan data custom.
4. Pengolahan data pemesan.
5. Pengolahan data transaksi.
6. Pengolahan data kota.
7. Pengolahan data provinsi.
8. Komentar pengunjung tentang website ini yaitu suara konsumen.
9. Pengolahan pembuatan laporan.

1.4.3 Perangkat Lunak

Untuk pembangunan aplikasi ini, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

1. Sistem Operasi *Windows XP*
2. *Macromedia Dreamweaver* 8 sebagai *tools* pembangun.
3. WampServer 2.0 sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
4. Basis data menggunakan MySql.

5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan javascript dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS.
6. *Browser* seperti Mozilla Firefox atau Opera

Adapun untuk implementasi aplikasi yang dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows XP* atau *Linux*.
2. *Browser* seperti Mozilla Firefox atau Opera.

Sedangkan untuk menggunakan aplikasi yang dibangun, dibutuhkan :

perangkat lunak dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows XP* atau *Linux*.
2. Browser seperti Mozilla Firefox ataupun Opera.

1.4.4 Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu Prosesor Intel Pentium III 900 MHz, RAM 128 Mb, *harddisk* dengan ruang kosong 1 Gb, dan terkoneksi dengan internet.

1.4.5 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah:

1. Owner dan Pengembangan Usaha sebagai administrator
2. Para pegawai di CV. Garis Tengah Simetri
3. Pemesan

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau pencandraan (deskriptif) mengenai fakta –fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis ,faktual dan akurat.

1. Teknik Pengumpulan Data

   Teknik pengumpulan data dapat di peroleh secara langsung dari objek penelitian. Cara – cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

   a) Studi literatur

      Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi-referensi dan buku panduan ke perpustakaan ataupun melalui media *browsing* atau *internet* untuk menyelesaikan laporan dan aplikasi yang di buat selama penelitian berlangsung.

   b) Observasi

      Observasi dilakukan dengan cara terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti, untuk mengumpulkan data. Seperti ke tempat studi kasus selama membuat laporan penelitian ini.

   c) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Direktur Utama, Para Kepala Staff Bagian dan para pegawai di CV. Garis Tengah Simetri dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai masalah yang sering dihadapi dan tampilan data yang akan ditampilkan kepada *user* yang akan mempergunakan sistem tersebut.

2. Model Pengembangan Sistem

   Model pengembangan dalam sistem ini adalah menggunakan model pengembangan perangkatat lunak *Waterfall*, adapun meliputi beberapa proses seperti berikut:

   a. **System /** enginering

      Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

   b. **Analisis**

      Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem

dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. **Perancangan**

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum *coding* dimulai. Perancangan harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. **Pengkodean**

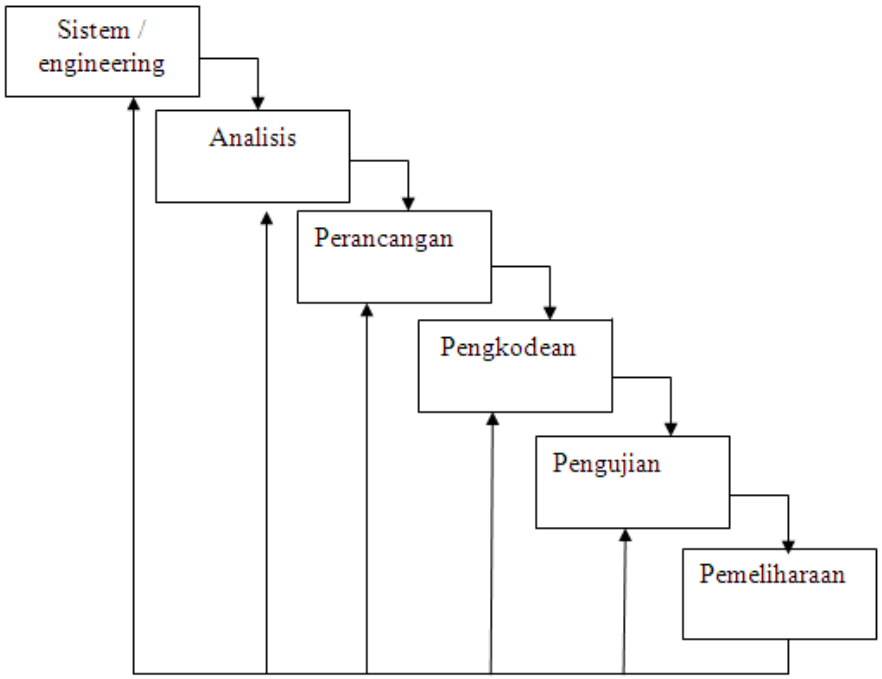
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

e. **Pengujian**

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. **Pemeliharaan**

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar I-1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjabarkan profil tempat penelitian, sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, izin usaha dan landasan hukum pendirian perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan deskripsi kerja. Sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi Website Layanan Pemesanan dan Transaksi *on-line* di CV. Garis Tengah Simetri. .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap Perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, Perancangan Input dan Perancangan Output, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem di lingkungan kerja CV. Garis Tengah Simetri untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan setiap penggunanya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan berisi saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.