BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Mitra Jaya Sentosa Abadi merupakan sebuah perusahaan yang beralamatkan di Jl. Leuwi Gajah Kerkof No. 97 Cimahi. Perusahaan ini bergerak dalam bidang produksi furniture yaitu berupa springbed dan sofa, yang dikelola oleh Kristanto sebagai pemilik.

CV. Mitra Jaya Sentosa Abadi ini memproduksi dan menjual barang berupa springbed dan sofa dengan berbagai motif kain serta model yang bisa dipesan sesuai dengan keinginan pembeli. Untuk produk springbed perusahaan memproduksi berbagai model, yaitu model *single bed*, *two in one* dan *three in one*. Untuk pruduk sofa, perusahaan memproduksi dan menjual berbagai model, yaitu model sofabed, selonjoran dan model lainnya.

Sekarang ini, CV. Mitra Jaya Sentosa Abadi melakukan promosi masih secara manual, yaitu menggunakan selebaran dan promosi dari tempat ke tempat lain, sehingga jangkauan daerah untuk menjual barang masih belum luas. Perusahaan ini sedang berusaha melakukan promosi secara besar – besaran, sehingga memperluas pemasaran. Dengan adanya penjualan secara *online*, maka perusahaan dapat melakukan promosi dan pemasaran produk dengan lebih cepat, efisien dan dapat memperluas pemasaran produk.

Teknologi yang sekarang sudah banyak digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan produk adalah dengan menggunakan teknologi internet, yaitu

salah satunya dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* yang berbasis *web*. Dengan *website e-commerce* ini pembeli dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa CV. Mitra Jaya Sentosa Abadi membutuhkan perangkat lunak yang dapat membantu mempromosikan dan menjual barang – barang secara *online,* dimana setiap pembeli dapat memesan model dan motif sesuai keinginan. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melakukan penyusunan Tugas akhir dengan Judul **"APLIKASI *E-COMMERCE* DENGAN SISTEM PENJUALAN *ORDER BY MODELING*".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *website e-commerce* dengan sistem penjualan *order by modeling.*
2. Bagaimana cara mempromosikan barang (produk) yang ditawarkan kepada konsumen.
3. Bagaimana cara untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang ke tempatnya.
4. Bagaimana melakukan pembayaran tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* untuk produk berupa springbed dan sofa dengan sistem penjualan *order by modeling* studi kasus di CV. Mitra Jaya Sentosa Abadi.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu penjual mempromosikan dan mengenalkan produk springbed dan sofa secara *online* kepada calon pembeli.
2. Untuk membantu penjualan dan mempromosikan barang yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.
3. Untuk memudahkan pembeli dalam memperoleh informasi tentang barang yang dijual, juga membantu pembeli dalam proses pemesanan dan pembayaran secara *online*.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* ini melakukan verifikasi penjualan dan pembelian dengan menggunakan *e-mail*.
2. Aplikasi *e-commerce* ini hanya menawarkan produk berupa springbed dan sofa.
3. Pembayaran yang dilakukan yaitu dengan menggunkan *paypal* dan transaksi melalui rekening bank.

4. Security yang digunakan untuk aplikasi ini adalah menggunakan *SSL (Secure Sockets Layer).*
5. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah :

1. Tahap pengumpulan data :
   a. Studi Literature, yaitu mengumpulkan data dari literature, jurnal, buku-buku tentang *e-commerce*.
   b. Wawancara (*interview*), yaitu mengadakan tanya jawab dengan pemilik perusahaan yang bersangkutan.
   c. Observasi (*observation*), yaitu melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan dan keadaan perusahaan, khususnya kegiatan penjualan barang di CV. Mita Jaya Sentosa Abadi.
2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *Sistem Engineering*

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Sistem Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. *Sistem Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Sistem Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

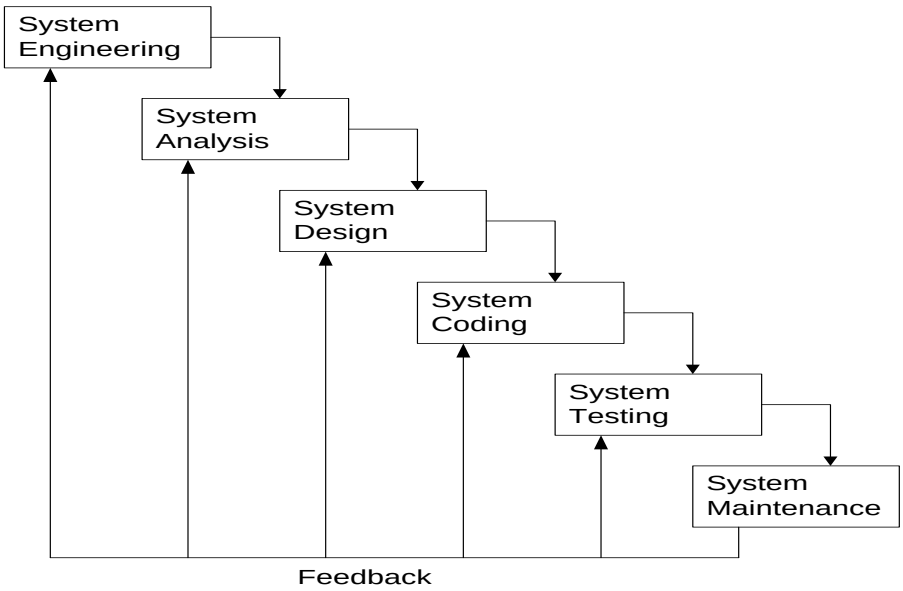
e. *Sistem Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Sistem Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Model pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Model *waterfall*

1.6.1 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MASALAH

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tahap implementasi dari perancangan sebelumnya kemudian melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dan aplikasi yang telah dibuat.