BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

CV. Dhisal Amanah adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sandal dengan berbagai macam bentuk yang unik dan gaya. Sandal yang dijual, dirancang sangat sederhana sehingga nyaman untuk di bawa kemana saja. Terbuat dari bahan *sponge* eva berkualitas. Bahannya yang elastis membuat sandal ini terasa nyaman jika dipakai. Selain sandal nya yang unik dan gaya, ukuran yang dikeluarkannya pun sangat unik. CV. Dhisal Amanah hanya membuat sandal dengan ukuran 26, 30, 34, 38, 40, 42 sehingga selain anak kecil, orang dewasa pun dapat menggunakan sandal ini. Karakter yang digunakan perusahaan pun berbagai macam seperti sandal dengan bentuk panda, kodok, kumbang, lumba-lumba, ikan paus, anggur, *strawberry*, apel, hati, dan bola basket. Karena alasan itulah mengapa banyak konsumen mencari produk ini. Sampai saat ini CV. Dhisal Amanah sudah memiliki beberapa agen, sub agen, dan pengecer di berbagai kota di Indonesia yang bertugas untuk mempromosikan dan menjual produknya.

Dalam proses promosi produk dibutuhkan keleluasaan dalam penyebarannya mulai dari cakupan jarak, ketepatan waktu ataupun kemudahan yang ditawarkan. Hal tersebut menjadi penunjang utama dalam sebuah proses penjualan produk. Namun pada pelaksanaannya di CV. Dhisal Amanah masih memerlukan pembaharuan dalam segi akses promosi dan penjualan, karena masih sulit dalam melakukan proses penyebaran informasi tentang promosi produk dan

penjualan produk dengan adanya keterbatasan kemampuan menjangkau tempat tujuan, yang pelaksanaannya masih menunggu pelanggan.

Perkembangan *e-commerce* saat ini memberikan perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata (*real*) ke dunia maya (*virtual*). Banyak perusahaan maupun perorangan yang merambah bisnis di internet karena kecepatan pengaksesan kapan saja dan dimana saja, *validitas* data, promosi dan proses pembelian produk yang relatif nyaman, dan proses transaksi yang aman merupakan penawaran menarik dalam suatu proses sistem penjualan. CV. Dhisal Amanah termasuk salah satu perusahaan yang mencoba melebarkan daerah penjualan dan pemasarannya melalui internet agar produknya menjadi lebih dikenal oleh banyak orang.

CV. Dhisal Amanah sudah mempunyai *website* untuk konsumen, tetapi *website* tersebut tidak memberikan informasi yang detail mengenai produk yang dijual, hanya ada *contact person* dan penjelasan bagaimana cara untuk bergabung menjadi agen, namun bagi yang ingin menjadi agen masih tetap harus datang ke toko untuk mengambil katalog sehingga segala bentuk pemesanan dan cara untuk menjadi agen masih dilakukan secara manual (*offline*). Hal ini masih menjadi salah satu kendala dalam proses penjualan yaitu, kurang mudahnya dalam segala aspek penjualan produk mulai dari automasi media transaksi hingga informasi pengiriman barang untuk agen, sub agen, dan pengecer yang berada di luar pulau Jawa.

Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah aplikasi berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai detail produk kepada agen, sub agen, dan pengecer dengan cepat dan mudah melalui jaringan internet.

Selain itu dengan adanya *website e-commerce* para pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *on-line* tanpa harus mendatangi toko tersebut. Dengan semua kesiapan yang ada pada agen, sub agen, dan pengecer mulai dari adanya akses *internet* hingga segala hal yang telah terkomputerisasi, maka untuk menanggulangi kendala tersebut perlu dibangun sebuah aplikasi, yaitu **"Membangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web".**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana Membangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web.

Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun web pemesanan *online* yang dapat menjadi suatu media penjualan untuk meningkatkan pelayanan terhadap para konsumen.
2. Mempermudah penyebaran informasi tentang promosi produk dan penjualan produk yang dalam pelaksanaannya masih menunggu pelanggan.
3. Memudahkan dalam segala aspek proses penjualan produk mulai dari automatisasi proses transaksi.
4. Agen dapat *download* katalog tanpa harus datang ke toko.

5. Memberikan informasi yang *up-to-date* mengenai produk yang dimiliki oleh CV. Dhisal Amanah kepada konsumen.
6. Mengubah cara manual (*offline*) dalam proses pemesanan dan pembelian produk menjadi *online*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. *Administrative Tools* (Perangkat Administratif)

1. Pengaturan Produk
    a. Data produk yaitu mengelola data produk seperti menambah stok barang.
    b. Detail produk seperti mengolah data warna dan ukuran.
    c. Manajemen harga seperti terjadi perubahan harga barang dan laporan harus sesuai dengan pembelian.
    d. Rating produk bedasarkan barang tertinggi.
    e. Produk promosi.
    f. Pengelolaan Stok. Misalnya ketika sebuah produk yang stok nya sedikit ingin dipesan oleh banyak orang dalam satu waktu bersamaan.

2. Manajemen pesanan

a. Pencarian pesanan.

b. Update status pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan).

c. Konfirmasi pembayaran.

d. Pesanan dibatalkan.

3. Manajemen pembayaran

a. Pembayaran *Offline*

Menyediakan berbagai *account* bank untuk pembayaran *offline* yaitu transfer dan tunai.

b. Pembayaran *Online*

Menyediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional seperti *paypal* ataupun Indonesia. Pembayaran yang dilakukan secara *online* yaitu *paypal* biasanya akan langsung *mengupdate* data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

4. Manajemen *shipping*

Semua pesanana konsumen baik yang masih satu kota dengan CV. Dhisal Amanah ataupun yang jauh, akan dikirim setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang yang telah di tetapkan oleh perusahaan yaitu jasa pengiriman JNE.

5. Pembuatan laporan

   Beberapa laporan yang akan dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk, dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan dan tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu dan fasilitas pencetakan label pengiriman.

6. Integrasi dengan situs *social network* (seperti facebook, twitter, dll) sebagai sarana promosi sehingga konsumen yang bukan agen dapat melihat koleksi produk-produk yang dijual.

7. Aplikasi pemesanan *online* ini hanya menjual produk yang sudah di rancang dan khusus untuk agen.

8. Pembelian minimal 60 pasang sandal dalam satu kali transaksi.

1.4.2 Shoping Features

2. Pencarian produk (bedasarkan nama produk, harga, dll) disini calon konsumen dapat melakukan pencarian bedasarkan barang yang ingin dibeli.

3. Menampilkan produk terbaru (*newest product*), produk terlaku (global atau kategori).

4. Fasilitas pendaftaran untuk pengunjung dan aktivasi *account* untuk yang sudah menjadi agen.

5. *History* pemesanan.

6. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke konsumen setiap ada perubahan status pesanan.

7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

1.4.3. *Security* (Keamanan)

2. IP-*Dedicated* yaitu situs yang memiliki satu IP atau IP yang telah dipatenkan menjadi milik situs yang akan dibuat, sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan pada situs yang akan dibuat.
3. Kombinasi *browser* dan *server* mendukung protokol SSL (*Secure Socket Layer*) untuk keamanan komunikasi antara produsen dan konsumen.
4. *Username* dan *login* untuk mengakses situs.

1.4.4. *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messanger,* MSN *Messanger*,dll)
3. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi yang diintegrasikan di dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon atau fax untuk *customer support.*

1.4.5. *User (Brainware)*

E-commerce ini akan digunakan oleh enam *user*, yaitu *user* yang mengelola data master disebut sebagai administrator, staff administrasi yang akan mengelola data yang berhubungan dengan agen, staff gudang yang tugasnya menambah stok produk, *manager* hanya bisa melihat

informasi mengenai data transaksi, data pemesanan, dan data agen, *user* umum (agen) yang akan melakukan transaksi pemesanan produk dan pengunjung.

1.4.6. *Software*

Software pembangun aplikasi ini menggunakan Adobe Dreamweaver MX 2004 dalam perancangan *website*, Wamp Server dengan PHP dan MySQL sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan *internet browser*.

1.4.7. *Ha rdware* (*Minimum System Requirement)*

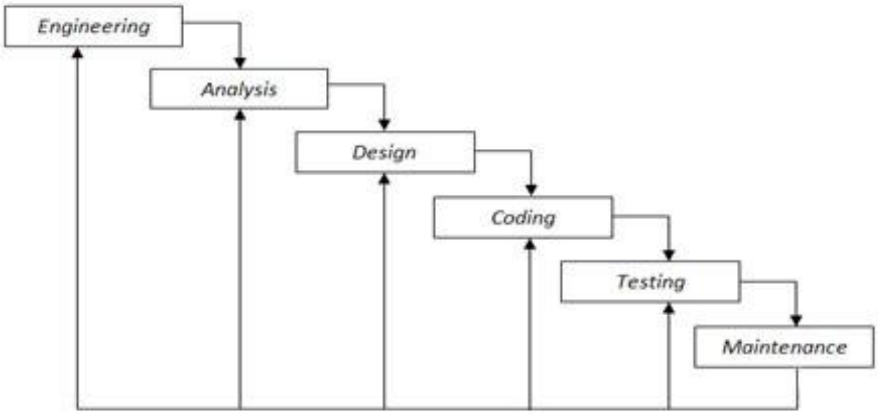
Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel Pentium 3, AMD athlon atau setara, memory RAM 128mb, minimum *free space harddisk* 200MB, *keyboard*, *mouse*, monitor, printer dan modem.

1.4.8. *Netware*

Netware yang digunakan adalah perangkat modem internet untuk koneksi ke internet.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada CV. Dhisal Amanah menggunakan metode analisis deskriptif dimana bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang dibutuhkan oleh aplikasi ini, adapun tahapan-tahapannya digambarkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 *Waterfall* Model

Waterfall memiliki beberapa proses sebagai berikut :

a. Sistem / *Information Engineering*

Merupakan tahapan dimana semua kebutuhan dari berbagai elemen dikumpulkan. Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain :

1. Metode Observasi

   Dengan menggunakan metode ini dapat langsung mengamati objek yang diteliti sehingga dapat langsung melihat apa yang dibutuhkan.

2. Metode Wawancara

   Merupakan suatu langkah berupa penggunaan komunikasi verbal, untuk mengumpulkan informasi. Metode ini sangat efektif untuk memperoleh informasi atau data yang lebih lengkap.

3. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh dari sumber pertama dan telah disusun dalam dokumen tertulis.

b. *Analysis*

Menganalisis kebutuhan - kebutuhan apa saja yang nantinya akan dibutuhkan dalam membangun aplikasi.

c. *Design*

Merupakan tahapan dimana mulai dibangun perancangan untuk aplikasi yang akan dibangun. Setelah melewati tahap *engineering* dan *analysis.*

d. *Coding*

Tahapan dimana terdapat tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah dari suatu hal yang telah dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan.

e. *Testing*

Tahap pengujian sistem yang sudah melalui tahapan *coding.*

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana dapat mengalami perbaikan maupun perubahan sesuai dengan permintaan *user* atau untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diuraikan terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang mendasari dibangunnya aplikasi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, *job description*, berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik pembuatan aplikasi *e-commerce* pada CV. Dhisal Amanah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi dan perancangan antarmuka dari aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelasakan tentang hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujiannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi dan selanjutnya akan dikemukakan saran mengenai penggunaan aplikasi serta bahan masukan dari penulis bagi rencana pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.