BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Mitra Jaya Furniture didirikan pada tahun 2001. Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan meubel. Toko Mitra Jaya Furniture menjual meubel dari *Vendor* ataupun barang yang diproduksi oleh Mitra Jaya Furniture sendiri. Meubel terbagi mejadi 4 (empat) kategori yaitu lemari, tempat tidur, meja, dan kursi.

Dalam kegiatan pemasaran meubel perusahaan Mitra Jaya Furniture masih menggunakan jasa *direct marketing* yang mengajukan penawaran kepada konsumen-konsumen secara manual dan mengajukan penawaran jika ada konsumen yang membutuhkan meubel. Cara pemasaran tersebut terbilang cukup *efektif,* namun hal tersebut hanya *efektif* jika dilakukan dalam wilayah kota, kabupaten. Dalam hal ini, Mitra Jaya Furniture ingin memperluas target market penjualan meubel ke seluruh wilayah di Indonesia. Cara tersebut akan sangat tidak *efektif,* jika konsumen-konsumen yang ingin membeli meubel berada diluar kota dan juga akan memakan biaya yang cukup besar jika tetap menggunakan metode manual yang ditugaskan kepada *direct marketing.*

Untuk menghadapi tersebut solusi yang *efektif,* salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *internet, Internet* merupakan jaringan global computer dunia yang sangat luas sekali, dimana tiap computer saling terhubung satu sama

lainnya dari Negara ke Negara lain diseluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari text, gambar, audio, video dan lainnya untuk dapat berkomunikasi. Pemasaran menggunakan teknologi *internet* ini kita kenal sebagai *E-Commerce.* Yaitu teknik pemasaran dan penjualan *online* berbasis *website* yang pada saat ini dirasa merupakan satu cara yang akurat, praktis, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu, dan tentunya dengan biaya yang cukup murah.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka penulis akan membuat suatu sistem pemasaran secara *online* yaitu dengan membangun aplikasi *E-Commerce* penjualan meubel ditoko Mitra Jaya Furniture.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, ditemukan berbagai masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang proses pemasaran yang bagus dan baik.
2. Bagaimana mengimplementasikan rancangan pemasaran kedalam suatu aplikasi.
3. Bagaimana dapat memperluas area pemasaran untuk menambah konsumen.
4. Bagaimana mengurangi biaya promosi agar tidak membengkak.
5. Bagaimana mempromosikan kepada konsumen sehingga konsumen dapat dengan mudah memperoleh informasi dari produk yang dihasilkan oleh Mitra Jaya Furniture.
6. Bagaimana mempermudah cara pembayaran.

7. Bagaimana cara untuk mempermudah pembuatan faktur penjualan, pemesanan dan produk.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* penjualan meubel ditoko Mitra Jaya Furniture.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam memberi informasi penjualan meubel Mitra Jaya Furniture kepada konsumen secara *online.*
2. Memudahkan toko Mitra Jaya Furniture dalam mengolah data transaksi penjualan.
3. Menyediakan sistem transaksi *online* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan.
4. Menyediakan tingkat keamanan yang dapat diterima dalam bertransaksi secara *online* sehingga setiap konsumen akan merasa nyaman dalam ber-transaksi.
5. Memperluas *target market* penjualan meubel Mitra Jaya Furniture secara *online.*
6. Menyediakan tempat bagi konsumen untuk dapat saling berkomunikasi dengan Toko Mitra Jaya Furniture.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Mitra Jaya Furniture yang menyediakan informasi produk yang dijual oleh Mitra Jaya Furniture seperti lemari dan kursi.
2. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola dan pelanggan.
3. Pelanggan yang sudah terdaftar di Aplikasi *E-Commerce* yang bisa melakukan pemesanan
4. Media komunikasi Mitra Jaya Furniture dan konsumen bisa menggunakan *e-mail*, telepon, dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger.*
5. Melayani transaksi secara *off-line* menggunakan rekening bank dan transaksi secara *online* menggunakan pembayaran melalui Paypal
6. Pengiriman barang dilakukan menggunakan angkutan yang disediakan oleh Mitra Jaya Furniture setalah menyetujui harga barang dan ongkos kirim. Atau menggunakan fasilitas jasa pengiriman barang menggunakan Tiki dan JNE. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman dan *tracking* agar konsumen dapat memantau barang yang sudah dipesannya.
7. Menggunakan situs http://facebook.com sebagai sarana membantu promosi produk Mitra Jaya Furniture.
8. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga membutuhkan sistem keamanan yang harus digunakan seperti *Secure Socket Layer* (SSL) dan *IP-Dedicated.*

9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya PHP, MySQL dan *Dreamweaver* dengan dukungan XAMPP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun tugas akhir dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran (deskripsi) mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistimatis, aktual dan akurat tentang hal-hal yang diperlukan. Tahapan pembangunan aplikasi ini adalah sebagi berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka / literaturdilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di *internet*, dan bacaan-bacaan

yang ada kaitannya dengan topik penelitian, selain dari itu juga untuk melakukan penelusuran pustaka dan sumber-sumber penting mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi*E-Commerce* penjualan meubel ditoko Mitra Jaya Furniture.

2. Studi lapangandilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti serta pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

    a. Pengamatan (observasi), dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan mengamati objek penelitian, hal ini bagian informasi dan data mengenai profil perusahaan dan tipe-tipe meubel yang akan dipasarkan.

    b. Wawancara (*Interview),* dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung berupa Tanya jawab dengan pegawai atau pemilik toko Mitra Jaya Furniture yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti mengenai permintaan apa saja yang diinginkan dalam aplikasi *E-Commerce* penjualan meubel yang akan dibangun sebagai informasi tambahan agar sesuai dan dapat digunakan dengan baik.

1.5.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunakdalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *classic life style* atau yang lebih dikenal dengan istilah *waterfall* (Gambar 1.1) yang meliputi :

1. Perencanaan sistem

Tahap ini merupakan tahap pendefinisian kebutuhan sistem secara menyeluruh, baik itu perangkat penunjang sebagai pendukung pembangunan sistem maupun data yang mengalir dalam sistem serta menentukan kearah mana perangkat lunak ini akan dibangun.

2. Analisis Masalah

Analisis merupakan tahap mengumpulkan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisamenyelesaikan masalah yang ada.

3. Perancangan

Tahap merancang perangkat lunak yang akan dibangun dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Implementasi

Penerapan dari hasil perancanganyang diterapkan kedalam perangkat lunak yang akan dibangun, direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

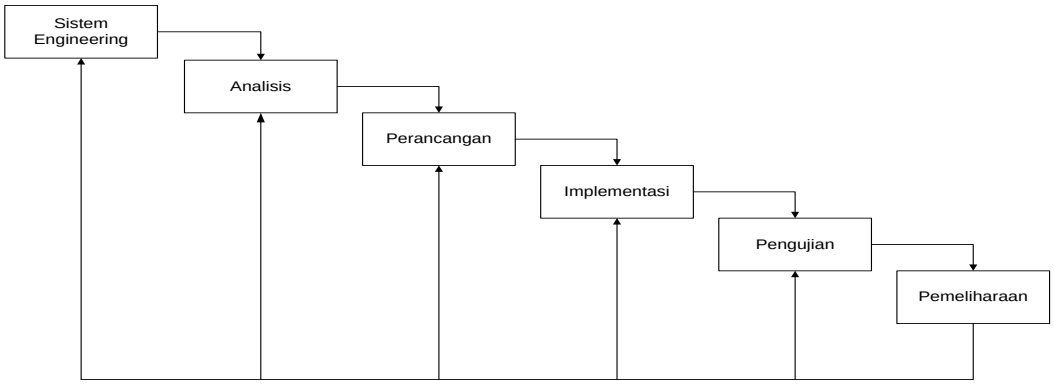
5. Pengujian

Perancangan perangkat lunak yang sudah dirancang direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program, dan pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi.

6. Pemeliharaan

Tahap akhir sesudah perangkat lunak dibangun, mengoperasikan aplikasi dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti koreksi *error* yang tidak

ditemukan, penyesuaian atau melakukan perubahan sesuai dengan kondisi yang akan datang yang mungkin perlu dilakukan.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, pengembangan perangkat lunak serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan secara garis besar pengertian pokok dari teori-teori yang mendasari pemecahan masalah yang dihadapi, serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya dimana

sumbernya dapat diperoleh dari berbagai buku sumber yang menunjang dalam penyusuunan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menerangkan penganalisaan masalah dengan maksud untuk menganalisis prosedur yang sedang berjalan, analisis data dari hasil penelitian, analisis non-fungsional dan anlisis basis data. Perancangan sistem dimulai dari perancangan prosedural hingga perancangan alir data.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menerangkan tahapan-tahapan perancangan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar mulai dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, serta metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, menentukan variabel penelitian, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode analisis yang akan dipergunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari Laporan Tugas Akhir, dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi menjadi lebih baik.