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.

PT.Kertas Padalarang yang terletak di jalan Cihaliwung Padalarang Bandung Jawa Barat .PT.Kertas Padalarang adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan memasarkan kertas.Dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk ,PT.Kertas Padalarang masih menggunakan media brosur untuk mendatangkan konsumen ke perusahaan,sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pemasaran dan penjualan yang masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke perusahaan kurang efektif .Pembeli datang langsung atau menghubungi perusahaan untuk memesan kertas yang diinginkan .Untuk pembeli yang lokasinya dekat dengan perusahaan tersebut tidak akan jadi masalah dengan hal tersebut ,namun untuk pembeli yang lokasinya jauh dari perusahaan tersebut untuk datang langsung dirasakan tidak efisien karena dapat menyita waktu.

Berdasarkan hasil penelitian di PT.Kertas Padalarang ,ditemukan beberapa masalah yaitu diantaranya mengenai ruang linkup penjualan yang masih terbatas di sekitar provinsi Jawa Barat dan belum dapat menjangkau pangsa pasar yang berada di luar provinsi jawa barat yang memiliki potensi penjualan yang besar. Selain itu,dengan semakin ketatnya persaingan dalam bisnis,maka pihak perusahaan harus dapat merespon kendala kendala yang terjadi agar tercipta efectifitas maupun efisiensi sehingga mampu bertahan dan dapat bersaing dengan perusahaan kertas lainnya yang memiliki pasar yang sama .Dengan menggunakan media promosi yang masih tergantung brosur,dirasakan masih kurang efektif dalam menjaring konsumen baru.Maka dari itu,diperlukan media promosi yang tepat dan salah satunya dapat menggunakan media internet untuk melakukan promosi secara online

Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian marketing perusahaan PT.Kertas,maka akan dibangun **”Pembangunan Aplikasi Penjualan Pada PT.Kertas Padalarang (Persero)Berbasis Web”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi yaitu sebagai berikut :

1. Tidak efisiennya penjualan dan pemasaran karena masih bersifat menunggu pembeli atau pembeli datang langsung ke tempat perusahaan berada .
2. Ruang lingkup penjualan yang masih terbatas di sekitar provinsi jawa barat.
3. Media promosi yang hanya menggunakan brosur dirasa kurang efektif untuk menjaring konsumen baru.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun Aplikasi Penjualan Pada PT.Kertas Berbasis Web.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi Penjualan Pada PT.Ketas Padalarang Berbasis Web

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh PT.Kertas Padalarang tanpa harus mengunjungi perusahaan secara langsung .

2. Memperluas jangakauan pemasaran dan promosi produk melalui media internet
3. Memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh PT.Kertas kepada calon pembeli.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama.

Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Prosedure* atau proses bisnisnya yaitu sebagai berikut :
   a. Pendataan data barang oleh pegawai.
   b. Pembeli memilih barang yang ingin dibelinya.
   c. Pembeli melakukan pengecekan barang yang akan dibeli dan jika sesuai maka pembeli melakukan pembayaran .
   d. Operator memasukan data transaksi ke dalam komputer, dan membuat bukti transaksi berupa struk pembayaran dan pembeli membayar sesuai dengan total harga yang tertera dalam *invoice*.
2. Pengolah administrasi
   a. Pengaturan Produk
      1. Data Produk.
      2. Data Kategori atau Sub Kategori.

3. Detail Produk
4. Manajemen Harga
5. Gambar produk.
6. Rating Produk.
7. Produk Promosi
8. Pengelolaan Discount.
9. Pengelolaan Stok.

b. Manajemen Pesanan

1. Pencarian Pesanan
2. Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
3. Konfirmasi Pembayaran
4. Pembatalan Pesanan

c. Manajemen Pembayaran

Cara dalam pembayaran pada aplikasi ini terdapat beberapa cara yaitu :

1. Pembayaran Offline

   Menyediakan berbagai Account Bank untuk pembayaran offline (Transfer, Tunai)

2. Pembayaran Online

   Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway baik yang internasional *(Paypal*). Pembayaran yang dilakukan secara online biasanya akan langsung mengupdate

data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs e-commerce anda. Dalam Paypal hal tersebut dikenal dengan *IPN (Instant Payment Notification).*

3. Manajemen Shipping
    a. Sediakan sebanyak mungkin cara pengiriman produk yang telah dipesan.Banyak layanan pengiriman yang dapat digunakan seperti TIKI, JNE.
    b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.
4. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik

    Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Perlu juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
5. Fasilitas pada aplikasi ini
    a. Integrasi dengan situs Social Network (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi.
    b. Fasilitas Backup dan Restore database.
    c. Pengelolaan Retur barang.

6. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dll).
    d. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru, Produk Terlaku secara global ataupun berdasarkan kategori, Produk Paling Banyak Dilihat.
    e. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
    f. History pemesanan.
    g. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    h. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
    i. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.

7. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
    a. IP-Dedicated
    b. Mengunakan Secure Socket Layer (SSL) supayamendukungprotokol https: agar keamanan data lebih terjaga.
    c. Mengunakan username dan login untukmengaksessitus.

8. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen dapat melakukan komplain ke pihak PT.Kertas Padalarang. komplain dari konsumen akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :

a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
b. Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messanger, MSN Messanger,dll)
c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
d. Menggunakan telepon, fax untuk custumer support

9. User

a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :
    1. Mengelola data barang seperti menambah data barang, mengedit data barang dan menghapus data barang.
    2. Mengelola data member, data pembelian, data pemesanan barang, data transaksi penjualan dan data pengiriman barang.
b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan barang.
c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang .

10. Software

a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows XP.
b. Software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :
    1. MySQL versi 5.1.36 digunakan sebagai *Database Management System.*

2. PHP versi 5.3.0 sebagai bahasa pemrograman *server side.*
3. Apache versi 2.2.11 digunakan sebagai *web server*.

c. Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera Browser, Safari, Google Chrome.

11. Model yang digunakan adalah model perancangan terstruktur. Alat yang digunakan yaitu flowmap dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah analisis deskritif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)

   Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

   Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di PT.Kertas Padalarang.

3. Studi Literatur

Studi literatur (*library research*) adalah mengumpulkan data melalui bukubuku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari pembuatan proposal

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 1.1 , penjelasannya yaitu sebagai berikut :

a. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1 , yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Software Requirements Analysis

Pada tahap analisis selain dilakukan tahapan pengumpulan data,dilakukan proses pencarian kebutuhan yang 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 oleh *user*, *userinterface*, dan sebagainya. Dari aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Dalam membangun aplikasi model pembangun perangkat

lunak menggunakan model perancangan terstruktur. Alat yang digunakan yaitu flowmap dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

b. *Design*

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

c. Coding

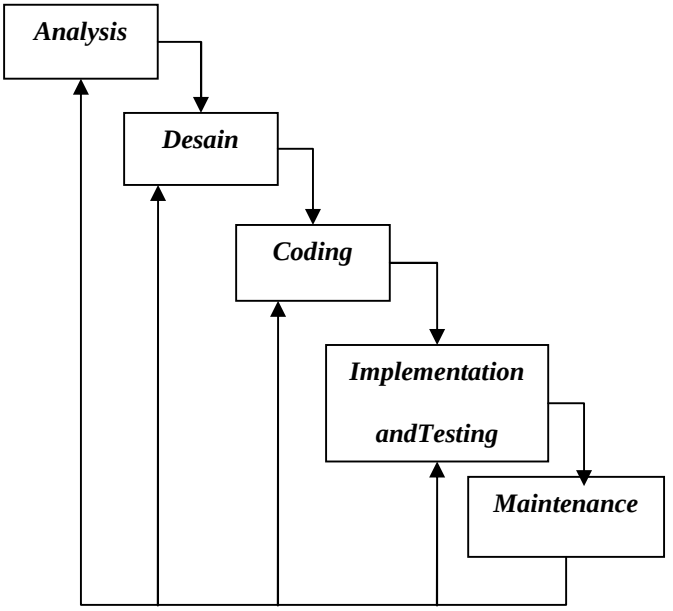
Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* dimana merupakan tahap penerjemahan masalah yang telah dirancang sebelumnya kedalam bahasa pemograman tertentu.

d. Implementation and Testing

Merupakan tahap pengujian perangkat lunak yang telah dibangun.

e. Maintenance

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



Gambar1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang

berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi penjualan tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.