BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Graha merupakan suatu perusahaan yang berdiri sejak tahun 2002. Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan alat-alat tulis sekolah dan kantor. Walau terbilang baru pada waktu itu tapi CV Graha sudah mempunyai konsumen yang cukup banyak. Seiring waktu berjalan dari tahun ke tahun konsumen CV Graha meningkat. Hampir setiap hari perusahaan ini selalu ramai di datangi oleh konsumen.

Dalam melakukan promosi pihak perusahaan masih menggunakan cara promosi yang umum digunakan untuk memasarkan produknya yaitu menggunakan media katalog dan brosur serta perbincangan dari orang ke orang. Katalog diberikan kepada konsumen apabila sudah menjadi pelanggan tetap perusahaan, sedangkan brosur diberikan secara gratis kepada konsumen apabila datang langsung ke tempat. Oleh karena itu promosi yang dilakukan perusahaan kurang bisa menjangkau masyarakat luas.

Proses transaksi penjualan yang sedang berjalan pada saat ini yaitu konsumen datang langsung ke tempat untuk melihat-lihat produk yang ingin dibeli. Setelah itu konsumen akan membayar sesuai dengan yang dicatat dinota pembayaran oleh kasir. Transaksi ini hanya dilakukan jika konsumen datang langsung ke tempat, sehingga tidak bisa jika konsumen yang berada di luar kota ingin melakukan pembayaran. Dikarenakan perusahaan ini belum mempunyai

sarana untuk melakukan proses transaksi penjualan secara *online* yang bisa mencakup masyarakat luas.

Dalam mengolah data penjualan, data pelanggan dan data barang pihak perusahaan masih menggunakan buku catatan. Dalam melakukan pengelolaan data pihak perusahaan sedikit kesulitan apabila akan melakukan rekapitulasi data penjualan sehingga pembuatan laporan penjualan menjadi terhambat. Hal ini tentu saja dapat mengganggu kinerja perusahaan dalam melakukan penjualan produknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Media promosi yang ada pada saat ini belum bisa menjangkau masyarakat luas.
2. Proses transaksi penjualan masih dilakukan di tempat, sehingga konsumen yang berada di luar kota harus datang langsung untuk melakukan transaksi.
3. Saat ini proses pengolahan data masih menggunakan buku catatan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi masalah yang ada pada perusahaan saat ini, maka pihak perusahaan bermaksud ingin membuat sistem *website e-commerce*.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Tersedianya sebuah sistem yang mempermudah pihak perusahaan dalam melakukan promosi kepada masyarakat luas.
2. Tersedianya proses transaksi secara *online*, sehingga konsumen bisa melakukan transaksi dari luar kota.
3. Mempermudah pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan, data barang dan data pelanggan atau *member*.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

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

1. *Website e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, detail produk, manajemen harga, promosi produk pengelolaan stok barang pada CV Graha.
2. Sarana pembayaran website *e-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal* dan juga secara *offline* menggunakan transfer.
3. *Website* ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
4. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE.
5. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang.
6. Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
7. Terintegrasi dengan situs jejaring social sebagai sarana promosi.

8. Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain.
9. Menampilkan produk terlaku, produk paling banyak dilihat serta produk terbaru.
10. Menyediakan fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
11. Dapat melihat *history* pemesenan oleh pemesan.
12. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
13. Zoom gambar produk dengan multi gambar dari sebuah produk.
14. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
15. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated.*
16. *Website* ini menggunakan username dan login untuk mengakses situs.
17. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Instant Messaging,* memanfaatkan situs jejaring social untuk promosi, menggunakan telepon dan fax untuk customer support.
18. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode studi kasus. Metode studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis (Krisyantono, 2006).

Adapun Teknik pengumpulan data sebagai bahan untuk menganalisis adalah sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi literature

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

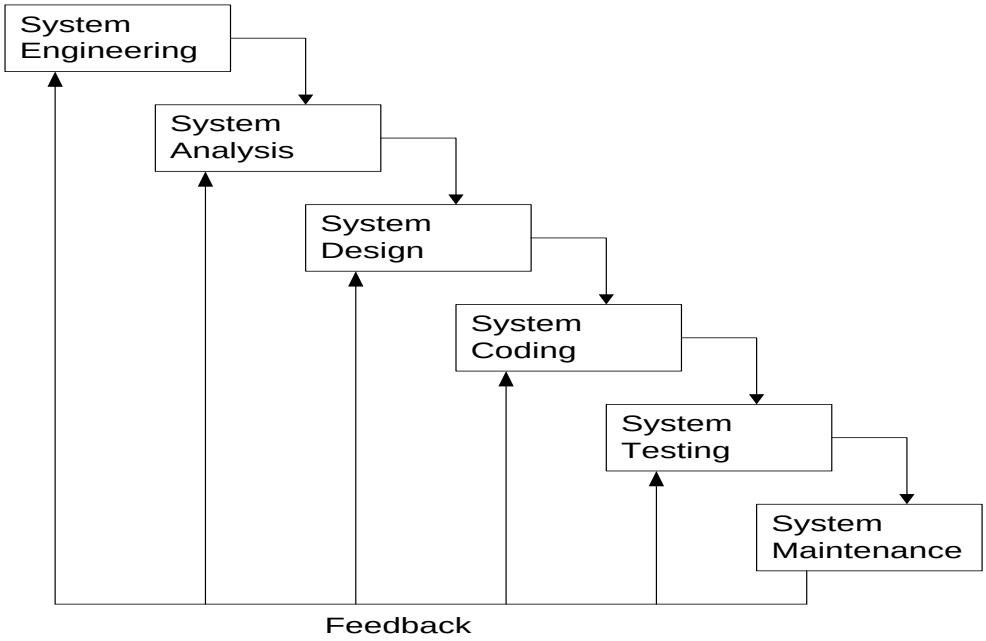
c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak badan usaha terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing dan maintenance. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Berikut adalah gambar dari model *waterfall* :



Gambar 1-1.1 model *Waterflow*

Adapun penjelasan tahapan proses dari model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. *System Engineering*

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

b. *System Analisis*

   Merupakan tahap menganalisis untuk mengetaui bagaimana sistem yang sedang berjalan dan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. *System Design*

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

d. *System Coding*

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

e. *System Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *System Maintenance*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan/instansi dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi dan deskripsi jabatan sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun website *e-commerce* CV Graha Kabupaten Indramayu.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di CV Graha untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.