BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perusahaan indah *furniture* ini merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan *furniture* perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Perusahaan ini masih memerlukan perluasaan dalam bisni penjualan produk-produk yang disediakan oleh Perusahaan Indah *Furniture*. Oleh sebab itu Perusahaan Indah *Furniture* ini mempunyai permasalahan bagai mana caranya untuk memperluas dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah.

Untuk memecahkan permasalahan di atas Perusahaan Indah *Furniture* ingin membangun sebuah aplikasi penjualan online *(e-commerce)* untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh perusahaan indah *furniture*. Saat ini *internet* telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas, maka *internet*-pun sering digunakan sebagai media alternaif untuk menjalankan suatu usaha maupun bisnis. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, *internet* juga dapat digunakan sebagai proses jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara online. Atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara penjual dan pembeli yang lebih dikenal dengan *e-commerce.* Dengan keunggulan *internet* yang dapat melakukan pelayanan tanpa ada batas waktu, akses yang mudah dan

biaya yang terjangkau serta kemudahan - kemudahan lainnya, membuat semakin banyak pembisnis yang berkecimpung kedalam *e-commerce.*

Dengan dibangunnya aplikasi penjualan online tersebut para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah ke bawah atau perusahaan menengah ke atas dapat memanfaatkannya sebagai suatu media untuk mempromosikan perusahaannya serta produk-produk yang dimilikinya, agar dapat dikenal lebih luas. Dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli produk-produk yang di tawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

Berasumsikan pada latar belakang yang ada, penulis mengambil sebuah judul Membangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Di Perusahaan Indah *Furniture* Kabupaten Karawang.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana cara untuk mempermudah pelaku usaha untuk mempromosikan perusahaan serta produknya.
2. Bagaimana cara untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
3. Bagaimana cara agar dapat melakukan penbayaran tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
4. Bagaimana cara agar konsumen dapat memesan dengan desain produk yang dimilikinya tanpa harus memberikan langsung ke tempatnya.

5. Bagaimana cara untuk mempermudah pelaku usaha dalam mengolah data produk, data pemesanan, data pembayaran, data pengiriman serta pembuatan laporan dan pengelolaan data retur barang.

Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk Membangun Aplikasi penjualan Online Berbasis Web Di Perusahaan Indah *Furniture* Kabupaten Karawang. Sedangkan yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan media promosi untuk pelaku (Perusahaan Indah *Furniture*) usaha yang ada di kabupaten karawang.
2. Mempermudah dalam mengakses informasi produk.
3. Memperluas jangkawan pemaasaran.
4. Mempermudah dalam mengelola data.
5. Menjadikan proses pembelian dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.
6. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan.
7. Penjualan dan pemesanan dapat dilakukan secara online.

Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini diantaranya sebagai berikut :

1. Pengaturan produk meliputi data produk, data kategori, manajemen harga, menampilkan gambar, rating produk (berdasarkan barang yang paling sering dibeli), pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.
2. Pemesanan atau pembelian hanya bisa dilakukan oleh konsumen yang sudah terdaftar sebagai pelanggan.
3. Manajemen pesanan yang berupa pencarian pesanan, update status pesanan seperti konfirmasi pesanan, bayar pesanan, pengiriman barang, pesanan diterima oleh pelanggan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.
4. Manajemen pembayaran yang ditentukan oleh Perusahaan Indah *Furniture* diantaranya adalah :
   a. Pembayaran Offline

      Menyediakan pembayaran via transfer bank.
   b. Pembayaran Online

      Menyediakan pembayaran online menggunakan fasilitas *Paypal*. yang melakukan konfirmasi dengan IPN *(Instant Payment Notification)*.
5. Manajemen pengiriman yang ditentukan oleh Perusahaan Indah *Furniture* diantaranya adalah :
   a. Menggunakan layanan jasa pengiriman kurir yang disediakan oleh perusahaan.
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi, Kota/Kab) dan harga kirimnya.

6. Perusahaan Indah *Furniture* dapat membuatan laporan seperti 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.
7. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* sebagai sarana promosi.
8. Pengelolaan Retur barang.
9. Pada situs ini terdapat fasilitas pencarian produk (pencarian berdasarkan kategori produk), menampilkan detail produk, menampilkan produk diskon, menampilkan produk terbaru, menampilkan porduk terlaku, menampilkan produk yang banyak dilihat. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan login pelanggan. History pemesanan. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
10. Sistem keamanan menggunakan SSL (*Secure Sockets Layer*). Mendukung protokol https dan mempunyai IP-Dedicated, menggunakan *username/email* dan *login* untuk mengakses situs.
11. Konsumen dapat berkomunikasi dengan penjual melalui Yahoo Messanger (YM), maupun email yang telah didaftarkan oleh pelanggan. Dan dapat juga bekomunikasi menggunakan telepon.
12. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola dan pelanggan.

13. Pemodelan analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.

Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur.

      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. Interview.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. *Analisis* Sistem

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

c. Perancangan Sistem

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

d. Pengkodean Sistem

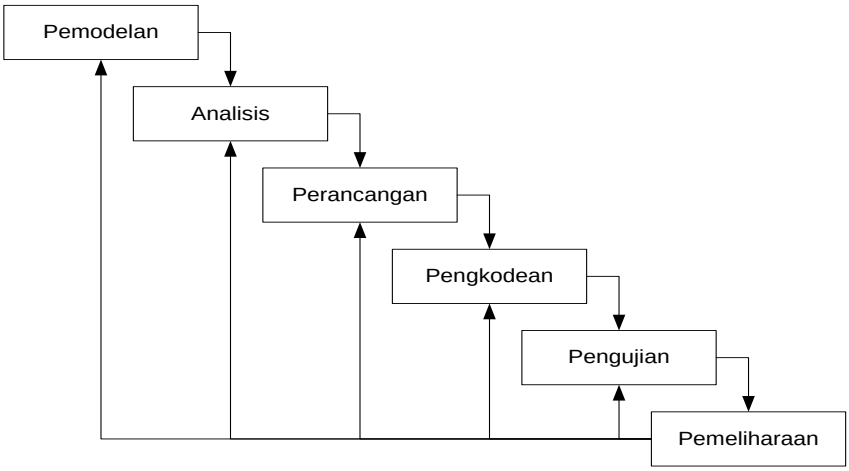
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian Sistem

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Pemeliharaan Sistem

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



Gambar 0-1 Alur Metode *Waterfall* (referensi pressman, 2001)

Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu (referensi pressman, 2001):

1. **Pemodelan**

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu penelitian, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. **Analisis**

   Mengidentifikasi analisis masalah yang sebelumnya terjadi dengan mambandingkan analisis solusi yang baru, menguraikan analisis sistem yang sedang berjalan dan *software requirement spesification* (SRS) mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional, target *user*, serta spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan.

3. **Perancangan**

   Menghasilkan perancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements* analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah digunakan pada saat membuat programan.

4. **Pengkodean**

   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa mesin yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. **Pengujian**

   Pengujian program menggunakan pengujian alpha dan beta. Pengujian alpha dengan cara mengisi *form-form* yang ada pada aplikasi dengan jenis metode pengujian *black box*. Pengujian beta yang dilakukan secara *objektif* dimana program aplikasi diuji secara langsung ke lapangan yang bersangkutan dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan *user* dengan kandungan *point* syarat *user friendly*.

6. **Pemeliharaan**

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. Perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan *user*. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan *user* ataupun adanya

pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

Sistematika Penulisan

Adapun sistem penulisan sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang terjadi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 membahas tentang sejarah perusahaan dan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian pembuatan *website* penjualan *on-line* dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 berisi proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan proses perancangan *website* penjualan *on-line* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab 4 merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan yang

diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya sampai teknik pengambilannya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.