BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

TB. Purnama merupakan perusahaan pribadi yang bergerak dalam bidang penjualan material konstruksi bangunan yang berpusat di kota Solo. Perusahaan ini dirintis oleh pemiliknya sejak tahun 1987 dan sampai tahun 2011 ini TB. Purnama telah memiliki dua cabang yang telah dibuka di kota Solo dan mempunyai satu cabang dikota bandung. Sampai sekarang material yang dijual oleh perusahaan ini jumlah dan jenisnya sudah sangat banyak dan lengkap seperti penjualan keramik, koloset, pintu, shower, washtafell, pompa air, tangki air, dan lain sebagainya. Penjualan barang perusahaan ini dilakukan dengan berhubungan langsung ke konsumen.

Jumlah dan jenis barang yang cukup banyak itu tentunya mengharuskan perusahaan untuk dapat mengolahnya dengan sangat baik dan benar, cara yang dilakukan perusahaan sekarang ini masih dengan cara manual dalam perhitungan jumlah barang yang ada dan pembukuan sehingga laporan penjualan belum terperinci dengan baik. Hal tersebut seringkali mengakibatkan perusahaan masih mendapatkan data yang kurang akurat dalam menghitung jumlah barang yang ada, sehingga kegiatan penjualan barang perusahaan yang dilakukan juga akan terhambat.

Selain itu perusahaan juga masih menggunakan sistem yang masih konvensional dalam melakukan kegiatan penjualan produknya yaitu penyebaran informasi produk yang dijual TB. Purnama yang terbatas hanya melalui salesmannya saja. Cara seperti itu tentunya memunculkan masalah tersendiri, perusahaan menjadi kurang bersaing karena pasar yang didapat kurang luas.

Media promosi yang dimiliki TB. Purnama juga masih sangat kurang, belum adanya media yang tepat untuk berpromosi mengakibatkan perusahaan kurang mampu untuk berkembang dengan baik. Berpromosi adalah hal yang sangat penting dalam sebuah perusahaan untuk menjual sebuah produknya, oleh karena itu TB. Purnama membutuhkan media yang tepat untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk berpromosi.

Belum lagi pada era ekonomi digital ini mengharuskan perusahaan untuk melakukan inovasi dan kegiatan penjualannya selama 24 jam sehingga bisa memaksimalkan waktu yang ada. Selain itu pasar modern sekarang ini juga menuntut untuk suatu perusahaan melakukan kegiatan atau kontak dengan konsumen secara *online* tanpa harus bertemu langsung, hal itu juga akan menghemat waktu konsumen tanpa harus mendatangi TB. Purnama untuk memesan suatu produk. Selain itu kemudahan konsumen dalam mengakses suatu informasi yang cepat dan tepat juga sangat penting untuk perusahaan dalam mengembangkan pasarnya dalam mendapatkan konsumen. Dengan membangun toko virtual diharapkan dapat memenuhi kriteria sebagai perusahaan yang mengikuti arus ekonomi digital.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang untuk pembangunan *website e-commerce* pada TB. Purnama sebagai alat penyebaran informasi serta transaksi elektronik di TB. Purnama Bandung.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dideskripsikan maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana cara membangun *website e-commerce* pada TB. Purnama.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun sebuah *website e-commerce* pada TB. Purnama.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang akan dicapai adalah:

a. Memudahkan TB. Purnama dalam mempromosikan produk.
b. Membantu penjualan produk yang tidak dibatasi oleh satu tempat saja, tetapi juga proses perdagangan dapat dilakukan setiap saat. Karena akses internet penggunaannya 24 jam.

c. Membangun *website* yang mampu membantu dalam pengelolaan data transaksi dan persediaan barang.
d. Memberikan informasi pada pihak TB. Purnama bila stok barang sudah berada di bawah stok minimal atau bahkan kehabisan stok.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas sangat luas agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan. maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. *Website* ini digunakan untuk kepentingan TB. Purnama.
2. Aturan bisnis perusahaan yang dilakukan di TB. Purnama :
    a. Pembayaran *online* menggunakan *Paypal* harus dilakukan pelunasan 100% barang yang di beli untuk kemudian barang dikirim menggunakan jasa pengiriman dari perusahaan.
    b. Pembayaran *offine* pembeli melakukan pembayaran melalui transfer sebesar 50% untuk kemudian barang akan dikirim menggunakan jasa pengiriman dari perusahaan dan sisa 50% lagi dibayarkan ditempat pada saat barang sudah sampai tujuan.
    c. Pembelian barang minimal Rp.100.000,00
3. Untuk pengiriman barang TB. Purnama menyediakan jasa pengiriman barang secara langsung dengan menggunakan armada yang dimiliki oleh perusahaan.

4. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak perusahaan.
5. Untuk biaya jasa pengiriman barang yang disediakan perusahaan sudah ditentukan dan dihitung berdasarkan jumlah barang, berat barang, dan lokasi pengiriman.
6. Batas wilayah pengiriman barang hanya di daerah kota Bandung saja.
7. *Website* ini hanya melayani transaksi yang berada di kota Bandung.
8. *Website* menampilkan status *Yahoo Messenger admin* apakah sedang *online* atau *offline* untuk kemudian user bisa tawar menawar harga dengan *admin*.
9. Untuk persediaan barang atau stok barang, pada saat pembeli melakukan pemesanan, *website* akan tetap menampilkan jumlah stok barang yang ada tanpa pengurangan, setelah user melakukan pembayaran baru kemudian sistem *website* akan mengurangi jumlah stok yang ada secara otomatis.
10. Berhubung material konstruksi yang dijual TB. Purnama memiliki berat yang bervariasi, maka informasi data berat masing-masing produk perlu disajikan dalam *website.*
11. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan TB. Purnama. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan TB. Purnama serta menampilkannya berdasarkan kategori.

12. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
    a. Data Produk
    b. Data Kategori (contohnya kategori : Keramik, Avur Lantai)
    c. Detail Produk (berat, warna, harga)
    d. Manajemen Harga (hal ini dilakukan ketika ada perubahan harga karena sewaktu harga bisa berubah).
    e. Gambar produk.
    f. Produk Terbaru
    g. Pengelolaan Stok.
13. Pembuatan Laporan

    Pada sistem ini terdapat proses untuk membuat laporan. ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Barang, Laporan Transaksi dan Laporan Pengadaan Barang.
14. Sistem retur yang ada di TB. Purnama adalah sebagai berikut:
    a. Barang yang diterima tidak sesuai dengan yang ada di gambar.
    b. Terjadi kerusakan pada saat pengiriman.
    c. Belum ada indikasi pemakaian dari barang yang sudah dibeli.
    d. Maksimal waktu pengembalian 2 hari setelah barang sampai.
    e. Untuk barang yang memiliki garansi, maksimal waktu penukaran sesuai dengan ketentuan garansi barang.

15. *Website* menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database*.
16. Untuk keamanan validasi data *customer* menggunakan *MD5, Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan Aplikasi *Capthca* untuk memastikan bahwa yang bertransaksi adalah manusia bukan mesin.
17. Menggunakan *JQuery* yang merupakan *library javascript* yang dapat membuat *website* menjadi lebih interaktif.
18. *Website* ini menyediakan beberapa fitur tambahan, yaitu:
    a. Statistik pengunjung *web*.
    b. *Like this* di *facebook*.
    c. *Testimonial*.
19. Pemodelan analisis sistem menggunakan model analisis terstruktur. Alat dalam menggambarkan model fungsi menggunakan *DFD (Data Flow Diagram)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk menggambarkan model data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.
20. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dan *DBMS (Database Management System)* menggunakan *MySql*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang menggabarkan secara terperinci keadaan suatu objek atau peristiwa tanpa membuat suatu hipotesis dan mebuktikannya. Tahap penelitian terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi pengkajian.

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke TB. Purnama untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan sistem website yang akan di bangun, meliputi :

a. Observasi (*Observation Research*)

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Bagian Penjualan TB. Purnama.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pegawai di TB. Purnama yang akan menggunakan atau berinteraksi langsung dengan *website* yang akan dibangun.

2. Studi Literatur (*Library Research*)

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan - bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pembangunan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* yang mengacu pada aturan Roger S. Pressman dimana tahap demi tahap proses yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

Communication merupakan proses interaksi antara *developer* atau pembangun *website* dengan *customer* untuk membahas berbagai macam kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membangun *website.*

2. *Planning*

Planning merupakan proses perencanaan tahapan-tahapan pembangunan *website* yang meliputi pengumpulan sumber daya yang dibutuhkan, penjadwalan waktu pengerjaan *website* dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan *project.*

3. *Modeling*

Modeling merupakan tahap desain analisis dari informasi yang diperoleh ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna. Merupakan proses yang

mencakup atribut-atribut *website* yaitu koneksi data, arsitektur,dan representasi antar muka, tahap ini dilakukan sebelum pembuatan kode program.

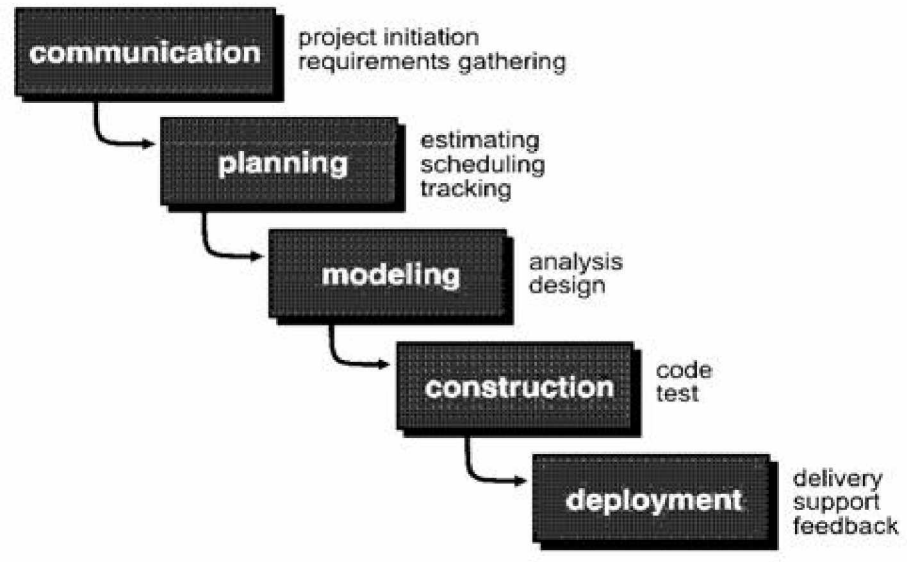
4. *Construction*

Construction merupakan proses penerjemahan data atau pemecahan masalah dari hasil analisis yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu, kemudian dilakukan testing tahap demi tahap.

5. *Deployment*

Deployment berisikan proses penyebaran hasil dari pembangunan sistem yang kemudian akan dilakukan umpan balik atau perbaikan apabila ada kekurangan.

Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut ini



Gambar 1.1 Metode Waterfall [6]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan**,** mencoba mengidentifikasi inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembangunan *website e-commerce* penjualan material konstruksi pada TB. Purnama dan tinjauan umum perusahaan tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan pengguna diantaranya yaitu: analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan bab ini juga berisi perancangan sistem dimulai dari perancangan data, perancangan menu, perancangan antar muka program *(interface)* dan perancangan prosedural.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem yaitu menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulkan bahwa kriteria dan tujuan dari penulisan skripsi ini telah terpenuhi atau belum, serta memberikan beberapa saran atau masukan terhadap *website* yang sudah dibangun.