BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Sinar Terang Nusantara Jaya telah berdiri di bandung sejak tahun 1993 adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dibidang distribusi makanan dan minuman untuk industry grosir, semi grosir, SO (Start outlet), retail, dan distributor lainnya, perusahaan tersebut ingin memasarkan dan menjual produk makanan dan minuman melalui media internet dengan tujuan mengembangkan usahanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu staf karyawan PT. Sinar Terang Nusantara Jaya, proses jual beli produk makanan dan minuman yang saat ini sedang berlangsung di PT. Sinar Terang diantaranya adalah pemesanan dan penjualan barang melalui media komunikasi telephone, sales dan juga pelanggan datang langsung ke perusahaan, untuk proses pemesanan barang melalui telephone, pelanggan melakukan pemesanan beberapa produk kepada bagian gudang kemudian bagian gudang mencatat semua pesanan kedalam sebuah faktur setelah itu bagian gudang menyerahkan faktur pemesanan kepada bagian staff administrasi setelah mendapatkan persetujuan dari staff administrasi kemudian barang akan di kirim ke pemesan setelah pemesan mentransferkan sejumlah uang kerekening yang telah disetujui oleh staf administrasi dan juga pemesan, proses pengiriman barang tersebut terjadi 1*24 jam, untuk proses penjualan yang dilakukan sales, sales mendatangi secara langsung kepada pelanggan untuk

menawarkan dan juga menjaul produk secara langsung dimana proses penjualan dan pengiriman dilakukan langsung oleh sales, untuk pelanggan yang datang langsung kekantor proses penjualan terjadi dimana, pelanggan pertama-tama mendatangai bagian gudang kemudian memilih sejumlah produk yang akan di belinya dan bagian gudang menyerahkan faktur penjualan kepada pelanggan kemudian pelanggan membawa faktur tersebut untuk diserahkan kepada staff administrasi untuk menyerahkan sejumlah uang dan proses pengiriman barangpun dilakukan oleh bagian gudang apabila jumlah barang yang dipesan cukup banyak.

PT. Sinar terang dalam hal mempromosikan produk biasanya ditawarkan dengan cara menawarkan langsung kepada konsumen melalui sales selain itu biasanya melalui media iklan baris dikoran untuk menjangkau daerah diluar bandung dan juga melalui selembaran brosur.

Proses transaksi pembayaran yang sedang berlangsung saat ini di PT. Sinar terang diantaranya melalui transfer via bank, cek, giro dan juga pembayaran secara langsung.

PT. Sinar Terang melakukan proses pembuatan laporan seperti laporan keteredianan barang, laporan pemesanan barang konsumen dan laporan penjualan barang kepada konsumen.

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang permasalahan diatas maka topik/judul yang diambil dalam skripsi ini adalah "**Membangun Aplikasi E-Commerce di PT Sinar Terang Nusantara Jaya**".

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Pelanggan masih kesulitan dalam hal pemesanan dan penjualan produk
2. PT. Sinar Terang masih sulit dalam hal mempromosikan produknya
3. Pada proses transaksi pembayaran seringnya terjadinya cek dan giro kosong.
4. Belum adanya sistem penulisan laporan yang transparan dan *reliable*.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan rumusan masalah maka untuk membantu permasalahan diatas PT .Sinar Terang Nusantara jaya berencana untuk membuat sebuah sistem penjualan online.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dibuatnya sistem ini antara lain adalah untuk :

1. Memudahkan untuk proses pemesanan dan pembelian produk.
2. Memudahkan perusahaan untuk mempromosikan produk-produk yang ditawarkan
3. Memudahkan konsumen dalam proses pembayaran transaksi dan untuk menghindari terjadinya cek kosong.

4. Memudahkan penulisan laporan yang *up to date* transparan dan *reliable*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut

1. Manajemen produk
2. Metode pengiriman menggunakan jasa layanan Ekspedisi
3. Jenis pembayaran dapat dilakukan dengan cara :
   a. *Online*, menggunakan *paypal,*
   b. *Offline,* dilakukan dengan cara menyediakan berbagai Account Bank (Transfer, Tunai, Giro, Cek,)
4. Keamanan website menggunakan Sertifikat Secure Soket layer (SSL) dan
   IP-D*edicated*
5. Pemesan atau calon pembeli produk adalah pelanggan yang sudah terdaftar melalui registrasi terlebih dahulu.
6. Sistem komunikasi menggunakan fasilitas komunikasi yang sering digunakan seperti :
   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
   b. Menggunakan Instant Messaging (Facebook, Yahoo Messanger),
   c. Menggunakan Telepon

7. Model pembangunan perangkat lunak adalah pemodelan data terstruktur dan alat bantu yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*). Untuk menggambarkan hubungan antar data dalam sistem menggunakan alat bantu ERD (*Entity Relational Diagram*)
8. Sistem e-commerce B2C (*Busines to Consumer*) dengan menerapkan pembatasan dalam pembelian produk
9. Spesifikasi minimum brower untuk menjalankan aplikasi ini agar tampilan web terlihat sempurna adalah Mozila Fire Fox 3.5, Google chrome, flock, dan rockmelt

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dalam penelitian dan melalui tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memanfaatkan buku-buku serta *literature* lainnya yang berhubungan dengan permasalahan.

b. Wawancara atau *Interview*

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan Tanya jawab dengan para staf, karyawan, dan manager.

c. Observasi

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

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

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

a. System / Information Engineering

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

b. Analysis

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

c. Design

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

d. Coding

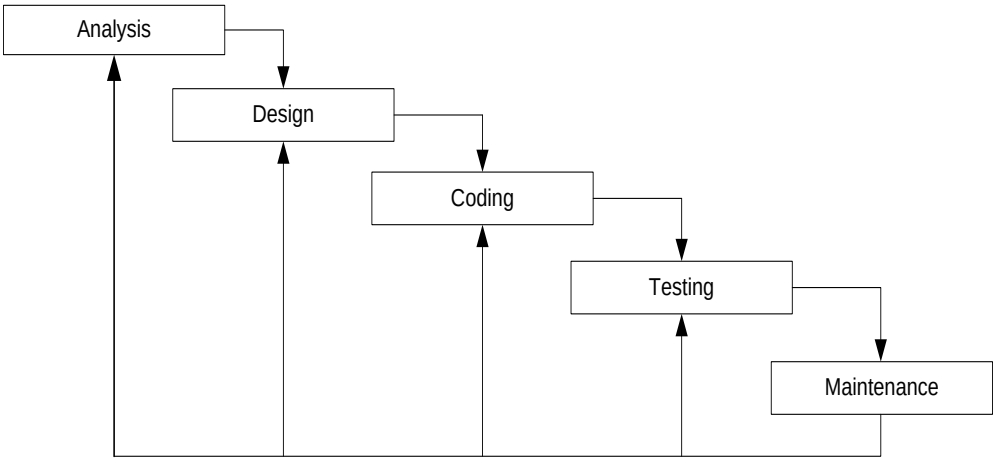
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan beberapa hal yaitu profile perusahaan, sejarah dan perkembangan perusahaan, landasan teori seperti internet, e-commerce, SSL, Konsep dasar dari analisis sistem, perangkat lunak yang digunakan, *cascading Style Sheet (CSS), Javascript*, PHP, mysql, dan database.

BAB 3 ANALISIS MASALAH

Bab ini memaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB 4 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.