BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Elvana merupakan sebuah perusahaan keluarga yang didirikan pada tahun 1983 dan berlokasi di jalan Terusan Leo No.21 Bandung. Perusahaan ini didirikan oleh seorang atlit bulu tangkis pada era tahun 80-an yang kini telah menjadi mantan atlit bulu tangkis nasional yaitu Ivana Lie. CV. Elvana sendiri bergerak dalam bidang penjualan produk-produk olahraga seperti tas, celana dan *towel grip*.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan bagian asisten pemasaran dan distribusi barang di CV. Elvana, dapat diketahui bahwa saat ini terdapat beberapa cara dalam melakukan penjualan produknya ke pelanggan, diantaranya adalah pelanggan dapat melakukan pemesanan atau pembelian melalui media komunikasi dan pelanggan dapat datang langsung ke lokasi perusahaan. Hal yang menjadi masalah dalam proses pemesanan dan pembelian melalui media komunikasi adalah pelanggan terkadang tidak mengetahui apabila terjadi perubahan harga saat memesan atau membeli produk. Dengan adanya perubahan harga seperti ini pelanggan perlu berkonsultasi kembali dengan pihak perusahaan mengenai harga yang baru. Sementara itu untuk penjualan produk secara langsung ke pelanggan masih dilakukan dengan cara pelanggan datang langsung ke lokasi perusahaan. Kondisi seperti ini membuat pelanggan tidak punya waktu luang untuk datang langsung, karena tempat tinggal pelanggan yang

jauh dari lokasi perusahaan. Hal serupa juga sering terjadi pada pelanggan-pelanggan CV. Elvana yang lain, karena memang hampir 90% pelanggan CV. Elvana berada di luar kota Bandung.

Sementara itu dalam mempromosikan produk-produk barunya ke pelanggan, CV. Elvana masih menggunakan selembaran kertas foto yang berisi gambar dari produk tersebut. Dengan menggunakan sistem promosi seperti ini, maka pihak CV. Elvana perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pembayaran cetak foto. Sementara itu dari segi pelanggan, sistem promosi produk dengan cara dicetak pada sebuah kertas dirasakan masih kurang maksimal, karena kurangnya informasi yang diberikan mengenai detail produk-produk yang ditawarkan. Maka dari itu diperlukan sebuah media baru yang berupa media internet untuk memberikan informasi-informasi detail produk secara *online*.

Dengan melihat potensi yang dapat dikembangkan pada usaha perdagangannya, maka penulis bermaksud memberikan solusi untuk dibangun sebuah sistem penjualan yang dapat dilakukan secara *online* dengan judul **"Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli *Online* Berbasis Web (*E-Commerce*) pada CV. Elvana Bandung"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk di CV. Elvana Bandung.

2. Bagaimana memberikan informasi yang tepat pada produk yang ditawarkan dan produk yang dipesan.
3. Bagaimana melakukan penjualan produk ke pelanggan, tanpa harus pelanggan datang langsung ke lokasi perusahaan.
4. Bagaimana mempromosikan dan mengenalkan produk-produk CV. Elvana melalui media internet.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *web* untuk memudahkan proses jual beli *online* di CV. Elvana Bandung.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk-produk CV. Elvana secara *online* melalui media internet.
2. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi yang tepat dari produk-produk yang ditawarkan dan produk yang dipesan.
3. Mempermudah pelanggan untuk mendapatkan produk yang diinginkan, tanpa perlu pelanggan datang ke lokasi perusahaan.
4. Membantu CV. Elvana dalam mempromosikan dan mengenalkan produk-produknya ke pelanggan secara *online* melalui media internet.

1.4 Batasan Masalah

Didalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu pembatasan agar pengkajiannya tidak terlalu meluas dan lebih terarah. Berikut adalah batasan-batasan dalam penulisan tugas akhir ini.

1. Data yang dikelola dalam aplikasi ini adalah data admin, data pelanggan, data kategori, data subkategori, data ukuran, data warna, data produk, data detail produk, data propinsi, data kab/kota, data pesanan, data pembayaran, laporan produk, laporan pemesanan dan laporan penjualan.
2. Proses-proses yang ada dalam aplikasi ini adalah proses login *user*, proses pengolahan data master, proses data transaksi, proses pengolahan data laporan, proses pendaftaran pengunjung, proses pemesanan, proses pembayaran, proses retur barang.
3. Pembatalan pesanan dilakukan apabila dalam waktu dua hari setelah proses pemesanan belum melakukan pembayaran.
4. Terdapat pengelolaan retur barang (berisi informasi kondisi dan cara produk yang dapat diretur).
5. Pemberian hak akses yang berbeda terhadap administrator dan petugas.
6. Metode pembayaran yang digunakan adalah metode pembayaran secara *offline* dan *online*. Untuk pembayaran secara *offline* menggunakan metode *transfer* langsung ke rekening antar bank. Sedangkan untuk pembayaran *online* menggunakan fasilitas pihak ketiga yaitu *Payment Gateway* (*Paypal*).
7. Pengiriman barang dilakukan dengan pihak jasa pengiriman barang yang sebelumnya telah bekerja sama dengan CV. Elvana.

8. Dari segi keamanan aplikasi ini menggunakan *IP Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol *https:* agar terjamin keamanannya saat *transfer* dari *browser* pelanggan ke *webserver*.
9. Untuk berkomunikasi dengan pihak perusahaan, dalam aplikasi ini menyediakan layanan konsultasi *chatting* melalui Yahoo Messenger. Sedangkan untuk pelayanan *customer support*, dalam aplikasi tercantum nomor telepon dan *fax* CV. Elvana.
10. Perangkat lunak pembangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS3 untuk mengolah *website*, untuk mengoptimalkan tampilan menggunakan CSS dan JQuery.
11. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP, Java Script dan teknologi Ajax. Untuk *Database Management System* (DBMS) menggunakan MySQL dan WAMP Server Version 2.0 dipilih sebagai internal *server* yang digunakan untuk uji coba di *localhost*.
12. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
13. Terdapat fasilitas *Backup* dan *Restore database*, *Backup File* dan *Backup* gambar.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dalam penelitian, dengan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan dengan datang langsung ke CV. Elvana Bandung, hal ini meliputi :

   a. Observasi

      Observasi adalah pengamatan secara langsung pada kegiatan bisnis dan sistem penjualan yang sedang berjalan di CV. Elvana Bandung. Dengan studi ini, peneliti dapat mengumpulkan data-data yang diperlukan serta dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan perusahaan secara umum.

   b. Wawancara

      Wawancara adalah pengumpulan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan bagian penanggung jawab distribusi barang di CV. Elvana Bandung.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan informasi dan data dengan cara membaca buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam permasalahan ini.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Tahap pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, menggunakan model *waterfall* yang mengacu pada aturan Sommerville. Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Sommerville diantaranya adalah *Requirements analysis and Definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing* dan *Operation and maintenance* (Gambar 1.1). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Requirements analysis and definition

Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. System and software design

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. *Implementation and unit testing*

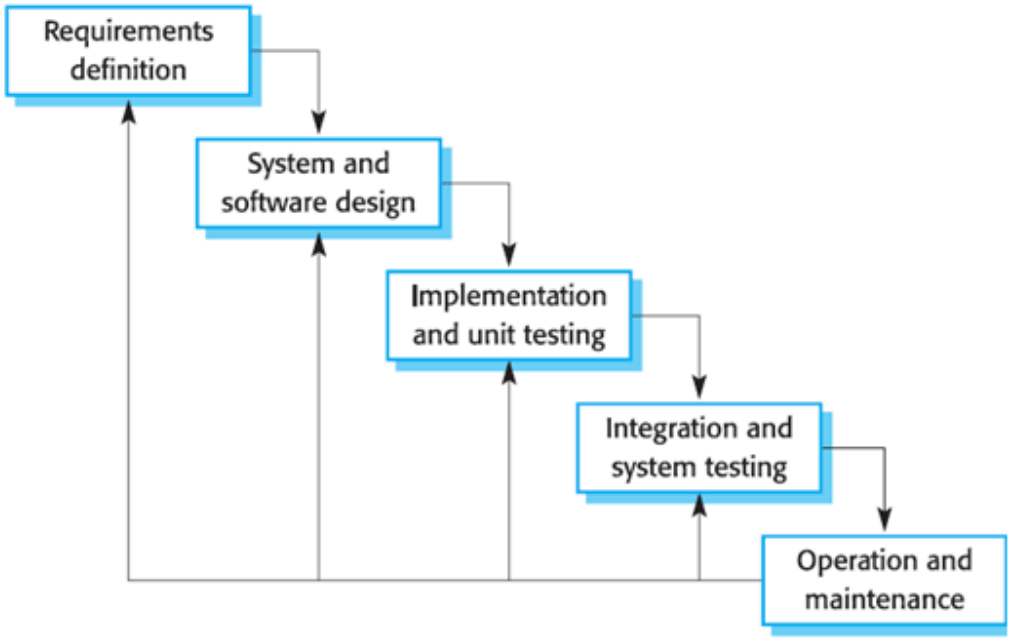
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan system telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pelanggan.

e. *Operation and maintenance*

Tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian dan berisi landasan teori yang menjelaskan secara umum teori-teori yang mendukung dalam perancangan dan pembangunan aplikasi, juga menjelaskan teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam perancangan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dari keseluruhan sistem, yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan. Pada bab ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem secara *alpha* menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dan *betha* dengan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan di CV. Elvana sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.