BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Family Mebeul adalah industri yang bergerak dibidang penjualan *furniture interior* untuk rumah, kantor, hotel, dan bank. Family Mebeul saat ini memiliki sebuah *workshop* dan dua *showroom* yang terletak di Bandung. Dalam memasarkan produknya, Family Mebeul meggunakan media promosi berupa pemasangan iklan dikoran, pencetakan brosur dan mengikuti kegiatan pameran *furniture*. Sedangkan dalam proses pemesanan produk saat ini yaitu konsumen datang langsung ke *showroom* Family Mebeul atau dengan menghubungi pihak Family Mebeul via telepon. Dalam proses penyimpanan berkas di Family Mebeul masih dalam bentuk penyimpanan berupa arsip dan buku.

Kesimpulan yang dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini kurang optimal karena terdapat masalah yang timbul seperti media promosi yang terbatas baik dari segi jangkauan maupun dari segi isi informasi yang diberikan konsumen. Dalam kegiatan pemesanan juga terdapat masalah yaitu masih dibatasi oleh jarak dan waktu yang mengakibatkan kegiatan pemesanan terbatas. Masalah lain yang ada pada Family Mebeul yaitu pengolahan data belum disimpan dengan baik karena masih berupa berkas yang dapat rusak atau hilang sehingga mengakibatkan pembuatan laporan data yang belum terperinci dengan baik.

Dengan ditemukan kondisi dan permasalahan yang ada, diperlukan sistem pemasaran, pemesanan, pengolahan data, serta pembuatan laporan penjualan,

produk yang lebih baik. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini di Family Mebeul yaitu dapat memanfaatkan media internet, dengan cara membangun suatu sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce (electronic commerce)*. *E-Commerce* dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pemasaran yang lebih informatif dan luas, pemesanan yang lebih mudah, pengolahan data yang lebih terstruktur, serta pembuatan laporan yang lebih akurat. Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan, maka solusi yang akan ditawarkan adalah melakukan suatu penelitian membuat website *E-Commerce* pada Family Mebeul dengan judul PEMBANGUNAN *E-COMMERCE FURNITURE INTERIOR* DI FAMILY MEBEUL.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi yaitu sebagai berikut :

1. Media promosi yang terbatas baik dari segi jangkauan maupun dari segi isi informasi yang diberikan pada konsumen.
2. Dalam kegiatan pemesanan masih dibatasi oleh jarak dan waktu yang mengakibatkan kegiatan pemesanan terbatas.
3. Pengolahan data belum disimpan dengan baik karena masih berupa berkas yang dapat rusak atau hilang.
4. Pembuatan laporan data yang belum terperinci dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun *E-Commerce Furniture Interior* di Family Mebeul.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Memperluas media promosi kepada konsumen dalam menyampaikan informasi mengenai produk yang ditawarkan serta penawaran-penawaran lainnya.
2. Memudahkan konsumen dalam kegiatan pemesanan yang lebih luas tanpa harus datang ke *showroom* atau *workshop* Famliy Mebeul.
3. Memudahkan pihak Famiy Mebeul dalam mengolah data dan menyimpan data sehingga menjadi terstruktur.
4. Memudahkan dalam membuat laporan data yang belum terperinci dengan baik.

1.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan skripsi dapat dilakukan secara terarah dan tidak meyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi yaitu :

1. Data yang digunakan untuk penelitian diambil dari data yang sudah ada yaitu data barang, dokumen transaksi yang terdiri dari kwitansi, faktur, surat jalan, nota pesanan.
2. Tidak adanya fasilitas pelayanan pemesanan produk *full custom,* pelayanan pemesanan *full custom* dapat dilakukan secara langsung di *showroom*.
3. Proses pengiriman produk dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran lunas atas produk yang dipesan dan produk dikirim melalui jasa pengiriman produk menggunakan jasa pribadi atau jasa sewa, pengiriman untuk daerah DKI Jakarta dan Jawa Barat dengan menggunakan jasa pribadi yang otomatis

dapat diketahui harga pengirman, untuk daerah diluar itu akan dikonfirmasi oleh admin.

4. Manajemen pembayaran dapat menggunakan pembayaran *online* yaitu paypal dan pembayaran *offline* transfer rekening antar bank.
5. Tidak melayani metode pembayaran secara kredit, pembayaran kredit dapat dilakukan secara langsung di *showroom*.
6. Barang yang sudah diterima oleh konsumen tidak dapat dikembalikan bila terjadi cacat yang fatal Family Mebeul bertanggung jawab dengan memperbaiki, sehingga sistem tidak menangani kasus retur barang karena dilakukan secara manual.
7. Pengunjung dapat mengetahui informasi tentang profile perusahaan, melakukan daftar member, *login* member, lupa *password*, kontak pesan, memasukan pesanan dalam keranjang belanja, pencarian, menampilkan produk berdasarkan model dan kategori, *zoom* gambar produk, data statistik *user*, produk terbaru, produk terfaforit, produk promo, info, FAQ, *voting*.
8. Member dapat melakukan pemesanan produk, pembatalan pesanan, berhak memilih pembayaran secara *online* maupun *offline*, merubah data profile member dan password member, dapat melihat *history* pemesanan, member dapat melihat informasi mengenai produk.
9. Pengolahan data pada menu admin terdiri dari pengolahan data admin, data member, data pemesanan produk, data pesan kontak, data produk, data bahan, data pengiriman, data pembayaran, dan laporan. Proses yang terlibat dalam admin yaitu :

a. Pengolahan data admin : Pada proses ini hanya dapat dilakukan oleh admin, yaitu yang berwenang untuk mengecek semua pengolahan data.
b. Pengolahan data member : Pada proses ini akan mengolah data member, data para pembeli yang harus menjadi member terlebih dahulu sebelum membeli dan dapat mengisi form pendaftaran member.
c. Pengolahan data pemesanan produk : Pemesanan produk dapat dilakukan oleh member yang dapat dilihat oleh admin.
d. Pengolahan data pesan kontak : Pengunjung dan member dapat mengirim pesan melalui menu kontak pesan.
e. Pengolahan data produk : Data produk terdiri dari data kategori, data barang, data model barang, data detail model, data detail barang, data bahan, data detail bahan.
f. Pengolahan data pengiriman : Pada proses ini meliputi pengolahan pengiriman produk. Data pengiriman produk terdiri dari data kota, data provinsi, data jenis pengiriman, data ongkos kirim, data konfirmasi ongkos kirim. Konfirmasi ongkos kirim yaitu pemesanan yang akan ditentukan dan diinputkan oleh admin.
g. Pengolahan data pembayaran : Pada proses ini meliputi pengolahan pembayaran produk serta pembuatan surat jalan.
h. Pengolahan laporan : Pada proses ini meliputi pengolahan laporan. Laporan yang dihasilkan laporan penjualan, laporan produk.

10. Komunikasi dapat menggunakan email, menggunakan *instant messaging* yaitu Yahoo Messanger, memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi, dan menggunakan telepon untuk *customer service*.
11. Fasilitas *backup* dan *restore* database, *backup* database untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan data dan *restore* database mengembalikan data ke keadaan semula.
12. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO), untuk mengoptimalkan pencarian kata kunci oleh situs *search engine*.
13. Memiliki *IP-Dedicated* karena menggunakan metode keamanan *protocol* SSL (*Secure Socket Layer*) dan website dapat diakses melalui alamat IP yang digunakan.
14. Analisis sistem yang digunakan adalah pemodelan analisis aliran terstruktur menggunakan alat bantu berupa *Flow Map* untuk mendefinisikan hubungan antara bagian, proses, dan aliran data, *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data, Diagram Konteks untuk menggambarkan ruang lingkup suatu sistem , dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungtional.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta

dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangun perangkat lunak :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

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

2. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan, hal ini meliputi:

   a. Observasi

      Metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Observasi dilakukan di Family Mebeul.

   b. Wawancara

      Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung, berkaitan dengan topik yang diambil. *Interview* dilakukan dengan narasumber Manajer Family Mebeul yaitu Ibu Heni Murwati.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Model ini telah diperoleh dari proses *engineering* lainnya. Pemodelan *Waterfall* menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata langkah-langkah yang penting dalam model ini dapat dilihat gambar [1.1] sebagai berikut [1]:

1. **Penentuan dan analisis spesifikasi**

   Jasa, kendala dan tujuan dihasilkan dari konsultasi dengan pengguna *system*. Kemudia semuanya itu dibuat dengan bentuk yang dapat dimengerti oleh user dan staf pengembang.

2. **Desain sistem dan perangkat lunak**

   Proses desain system kebutuhan-kebutuhan menjadi *system* perangkat lunak atau perangkat keras. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur *system* keseluruhan. Desain perangkat lunak termasuk menghasilkan fungsi *system* prangkat lunak dalam bentuk yang mungkin ditransformasikan ke dalam satu atau lebih program yang dapat dijalankan.

3. **Implementasi dan uji coba unit**

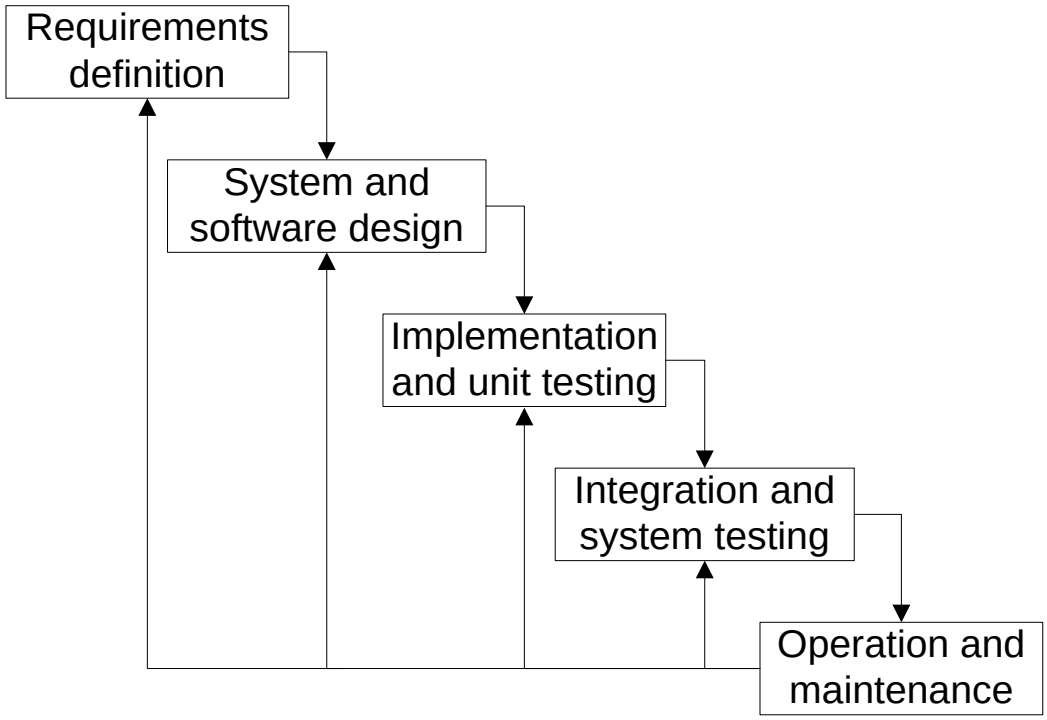
   Selama tahap ini desain perangkat lunak disadari sebagai sebuah program lengkap atau unit program. Uji unit termasuk pengujian bahwa setiap unit sesuai spesifikasi.

4. **Integrasi dan uji coba sistem**

   Unit program diintegrasikan dan diuji menjadi *system* yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan prangkat lunak yang telah dipenuhi.setelah ujicoba, *system* disampaikan ke *customer*.

5. Operasi dan pemeliharan

Normalnya, ini adalah fase yang terpanjang. Sistem dipasang dan digunakan. Pemeliharan termasuk pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit *system* dan peningkatan jasa *system* sebagai kebutuhan baru ditemukan.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* (Ladjamuddin bin Al-Bahra B Judul Rekayasa Perangkat Lunak)

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaian dengan topik penelitan yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta peninjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelasakan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, kebutuhan non fungsional, analisis basis data, dan kebutuhan fungsional. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menguraikan hasil implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce*. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.