BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

ALPHA INTERDESIGN bergerak di bidang produksi furnitur berupa pengolahan kayu yang beralamat di Jl.Industri No. 7A, Cimahi Jawa Barat perusahaan ini mengolah kayu menjadi meja, lemari dan pengolahan kayu lainnya. ALPHA INTERDESIGN mempromosikan produk melalui brosur dan papan iklan yang memiliki jangkauan yang terbatas, selain itu informasi produk tidak dapat dijelaskan secara detail kepada konsumen.

Pada saat ini ALPHA INTERDESIGN melakukan pengolahan data produk dan layanan masih bersifat manual. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan mengenai produk yang ditawarkan jika terjadi perubahan maka toko harus kembali menghubungi perusahaan baik melalui telepon atau langsung datang ke toko untuk konsultasi pemesanan yang sesuai dengan keinginan pemesan. Hal ini tentu saja kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar untuk konsultasi dan pemesanan.

Masalah lain yang dihadapi ALPHA INTERDESIGN pada saat ini yaitu dimana pemesan tidak dapat melihat status barang yang dipesan apakah sudah dikirim atau belum. Cara pembayaran juga menjadi kendala tersendiri, konsumen harus membayar langsung ketika produk pesanan sudah jadi ke perusahaan atau dibayar ketika barang diterima, diperlukan cara pembayaran dengan *transfer* atau *online* yang aman dan secara otomatis

mengkonfirmasikan pembayaran kepada penjual sehingga barang dapat langsung dikirim. Melihat potensi perkembangan usahanya, maka APLHA INTERDESIGN merasa perlu untuk melakukan perubahan terhadap SISTEM yang selama ini telah berjalan. Perusahaan membutuhkan suatu sarana pemasaran dan pemesanan yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik.

Media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan bagian dari penjualan dengan mengeksploitasi media eletronik. Meskipun penggunaan media eletronik masih belum banyak di mengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki *website.* Kepemilikan *website* ini menentukan kredibilitas dari perusahaan, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya secara lebih effisien. Berdasarkan masalah tersebut diusulkan untuk membangun suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *e-commerce,* sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan seperti yang telah disebutkan.

1.2 Perumusan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang terjadi di ALPHA INTERDESIGN, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi pemesanan *online* pada ALPHA INTERDESIGN.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi pemesanan *online* pada ALPHA INTERDESIGN

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana pemesanan produk secara online dan media promosi.
2. Mempermudah pengelolaan data produk, layanan dan pembuatan laporan lebih cepat dan mudah.
3. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan dan sarana konsultasi pemesanan barang yang cepat dan mudah.
4. Menyediakan fasilitas pengiriman barang dan memberikan informasi status pengiriman barang yang dipesan oleh pemesan
5. Menyediakan pembayaran secara *online* yang terjamin keamanannya.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah/ruang lingkup kajian dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* pada ALPHA INTERDEGIN ini mencakup :

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan ALPHA INTERDESIGN.
2. Fasilitas pendaftaran *member*, *login member* dan *login admin*

3. Aplikasi menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
    a. Data produk
    b. Data kategori
    c. Detail produk
    d. Manajemen harga produk
    e. Gambar produk
    f. Pengelolaan diskon pada produk tertentu
    g. Pengolahan data member
    h. Ratting Produk
4. Manajemen pemesanan yang disediakan yaitu :
    a. Status pemesanan yang terus diperbaharui (dipesan/ dikonfirmasi/ dibayar/ dikirim) dan akan diinformasikan ke *email*
    b. Konfirmasi pembayaran
    c. *History* pemesanan.
5. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
    a. Pembayaran *Offline*
        1. *Transfer via* Bank (BNI, BCA)
        2. COD {*Cash On Delivery*}
    b. Pembayaran *Online*

        Pembayaran secara *online* menggunakan paypal.
6. Manajemen Pengiriman barang dilakukan melalui jasa pengiriman kurir.

7. Aplikasi pemesanan *online* hanya mencakup daerah DKI JAKARTA dan JAWA BARAT saja.
8. Pembuatan Laporan pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan secara bulanan.
9. Sebagai penujang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook*.
10. *BackUp* dan *Restore Database*. Untuk fasilitas ini sistem akan menggunakan fasilitas *backup* dan *restore database* yang disediakan oleh *webhost* yang digunakan.
11. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan, kustomer dengan mudah mencari *website* ini.
12. Proses yang di olah dalam aplikasi ini adalah :
    a. Verifikasi data pengguna
    b. Pengolahan data pengguna
    c. Pengolahan data katalog produk
    d. Pengolahan data pemesanan dan transaksi
13. Perangkat lunak yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
    a. Sistem operasi Windows XP.
    b. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
    c. WampServer 2.0 sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.

d. Basis data menggunakan MySQL.

e. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS..

f. *Browser* seperti google chrome 5, Mozilla Firefox 3.6 atau Opera 10 untuk mengakses aplikasi.

14. Untuk keamana aplikasi pemesanan *online* menggunakan

    a. IP yang dipakai IP *Dedicated* atau IP statis.

    b. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari *browser* pembeli ke *webserver* di perlukan protokol untuk pengamanan, protocol tersebut adalah SSL (*Secure Socket Layer*).

    c. *Username* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar.

15. Untuk layanan komunikasi dalam pembngunan aplikasi pemesana *online* ini menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya :

    a. Menggunakan email yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.

    b. Menggunakan Yahoo Messanger untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*

    c. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *customer support.*

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

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

d. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan mengajukan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan aplikasi yang dibangun.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi sistem Pemesanan *online* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan metode *Classical Life Cycle* (*CLC*) atau yang biasa disebut dengan *Waterfall* seperti pada gambar 1.1. Beberapa proses diagram *waterfall* sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan data kebutuhan apliksi perangkat lunak yang akan dibangun.

b. Analisis

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

c. Perancangan

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

d. Pengkodean

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

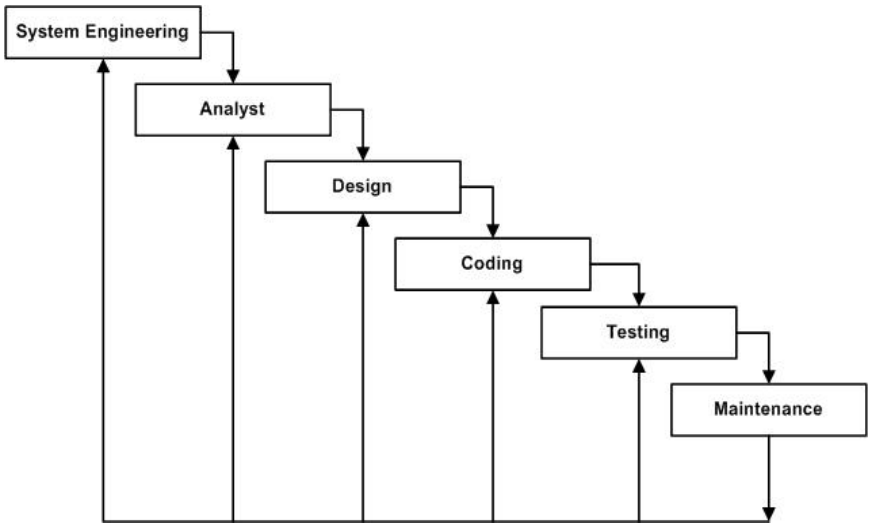
e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

Langkah-langkah dalam metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Siklus Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi pemesanan *online* pada ALPHA INTERDESIGN.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi tentang penerapan sistem yang telah rancang dan pengujian perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.