BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Murakabi Mediatama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam penjualan buku-buku, seperti buku pendidikan, buku agama, novel dan sebagainya. Dalam penelitian pada CV. Murakabi Mediatama masih ditemukan beberapa permasalahan, dimana sistem penjualannya hanya bisa menggunakan sistem konvensional. Dikatakan secara konvensional karena belum menggunakan fasilitas komunikasi lainnya secara efektif dalam menjual barangnya, misalnya lewat telepon atau *internet*. Dan dalam strategi ini konsumen harus mendatangi tempat penjulannya. Sehingga kondisi ini menimbulkan kesulitan bagi konsumen yang jaraknya berjauhan dengan perusahaan.

CV. Murakabi Mediatama jangkauan pasarnya masih tergolong sempit, karena pemasarannya hanya menggunakan reklame yang dirasa kurang memberikan informasi yang tepat tentang produk yang ditawarkan kepada konsumen.

Dan dalam mendapatkan informasi mengenai persediaan buku-buku atau *stock* buku yang terdapat di CV. Murakabi Mediatama, itu masih sulit karena harus melakukan pencarian *stock* buku secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dan tidak efektif.

Selain itu juga dalam pembuatan laporan penjualan masih secara manual. Yang dimaksud manual disini adalah mengandalkan kertas untuk pengarsipan data penjualan. Hal ini kurang efektif dan efisien, karena biasanya pembuatan

laporan secara manual sering terjadi kesalahan jika datanya sangat banyak, sehingga laporan sering kurang akurat.

Berdasarkan dari latar belakang diatas dan melihat prospek kedepannya bagus, maka dalam penelitian ini di ambil sebuah judul **"Pembangunan Aplikasi *E-commerce* pada CV. Murakabi Mediatama "**.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan yaitu:

1. Proses transaksi hanya bisa dilakukan secara konevensional, maksudnya konsumen hanya bisa melakukan transaksi dengan mendatangi tempat penjualan buku.
2. Sulitnya dalam memberikan informasi buku yang lengkap dan detail kepada konsumen.
3. Sulitnya dalam mendapatkan informasi persediaan buku atau *stock* buku
4. Pemasarannya belum menjangkau secara luas.
5. Sulitnya dalam pembuatan laporan penjualan buku, laporan *stock* buku

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan laporan ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* pada CV. Murakabi Mediatama.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada CV. Murakabi Mediatama yaitu :

1. Memudahkan proses pengelolaan transaksi yang terjadi pada CV. Murakabi Mediatama, sehingga selain konsumen dapat berbelanja secara konvensional, konsumen juga dapat berbelanja secara *online* melalui *internet*.
2. Memudahkan CV. Murakabi Mediatama dalam memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada konsumen tentang buku-buku yang disediakan dan ditawarkan oleh CV. Murakabi Mediatama, sehingga konsumen mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai hal tersebut.
3. Agar lebih mudah mendapatkan informasi persedian buku atau *stock* buku.
4. Untuk memperluas pemasaran dan promosi dengan media *online* supaya menambah popularitas dari perusahaan.
5. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan buku dan laporan *stock* buku.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji dalam pembangunan aplikasi *e-commerce*, yaitu :

1. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flow Map* dan *Entity Relationship*

Diagram (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan Data *Flow Diagram* (DFD).

2. Sumber data berasal dari CV. Murakabi Mediatama
3. Produk yang ditawarkan oleh CV. Murakabi Mediatama hanya menjual buku-buku seperti buku pendidikan, buku agama, novel, dan sebagainya.
4. Adanya fasilitas sosial media, sehingga pelanggan yang sudah member bisa melakukan perbaharuan status dan komentar status member lainnya
5. Pengaturan Produk
    a) Data-data buku.
    b) Data kategori atau sub kategori buku.
    c) Detail penjualan buku (harga buku, foto sampul depan buku, deskripsi buku)
    d) Gambar buku
    e) Rating buku
    f) Promosi buku baru
    g) Pengelolaan *Discount*.
    h) Pengelolaan Stok.
6. Manajemen pesanan penjualan buku-buku.
    a) Pencarian pesanan buku
    b) *Update Status* Pesanan (Dipesan → Dibayar → Lunas → Dikirim → Diterima)
    c) Pemesan harus menjadi member atau *registrasi* terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi.

d) Konfirmasi Pembayaran

e) Pembatalan Pesanan

7. Manajemen Pembayaran Penjualan Buku

   Cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari dua metode pembayaran antara lain :

   a) Pembayaran *Offline*

      Via transfer bank.

   b) Pembayaran *Online*

      Menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.

   c) Cash On Dilevery (COD)

      Cash On Dilevery berlaku bagi alamat pengirimannya daerah Jakarta .

8. Menajemen *Shipping* penjualan buku

   a. Pengiriman yang di lakukan menggunakan layanan jasa TIKI, POS dan JNE. Untuk JNE dilengkapi dengan fasilitas *tracking*.

   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi - Kota/Kab) dan harga kirimnya.

9. Pembuatan Laporan *(Reporting)* / Statistik

   Laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan, Laporan tersebut akan disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

10. Situs ini akan terintegrasi dengan situs *Social Network* seperti Facebook, Twitter untuk sarana promosi.

11. Tersedia fasilitas *Backup* dan *Restore database* serta gambar.

12. Pengelolaan Retur barang
13. *Shoping features* yang ada pada situs ini antara lain :
    a) Pencarian Produk (berdasarkan judul buku).
    b) Menampilkan produk terbaru, produk diskon, produk yang paling banyak dilihat.
    c) Dilengkapi dengan *history* pemesanan
    d) Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    e) *Zoom* gambar produk
    f) Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO). Agar terdapat pada urutan terdepan pada halaman *search engine*. Sehingga memudahkan konsumen ketika akan mencari *website* ini.
14. Fasilitas *Security* yang digunakan pada situs ini adalah :
    a) Situs ini akan dilengkapi dengan *IP-Dedicated.*
    b) Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
15. Komunikasi yang dapat digunakan antara situs dengan pengguna adalah :
    a) Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
    b) Menggunakan Instant Messaging (*Yahoo Messanger*)
    c) Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
    d) Menggunakan telepon, *fax* untuk *custumer support*.

16. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :
    a. XAMPP.
    b. Adobe Dreamweaver CS3.
    c. Adobe Phothosop CS 3
    d. Mozilla Firefox, Opera, *Internet* Explorer, Google Chrome.
    e. ConceptDraw
    f. Microsoft Visio 2007

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi 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 tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

a. Tahap Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan diperoleh secara langsung dari obyek penelitian. Cara untuk mendapatkan data primer yaitu :

1) Studi lapangan
    a) Observasi yaitu melakukan penelitian atau pengamatan dengan berada langsung di tempat penelitian yaitu CV. Murakabi Mediatama

b) Wawancara yaitu mengadakan tanya-jawab dengan *Office Support* yang merupakan narasumber yang bertanggung jawab terhadap permasalahan yang akan dikaji.

2) Studi literatur yaitu melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber buku atau referensi lainnya yang dijadikan sebagai gambaran dari penulisan laporan tugas akhir.

b. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Cara pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem penjualan berbasis *online* ini yaitu model *Waterfall* (Gambar 1.1) yang meliputi beberapa proses yaitu *system enginnering*, *system analysis, system design, system coding, system testing,* dan *system maintenance.*

1) System engineering

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan system yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2) System Analysis

System analysis merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3) *System Design*

System design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

4) *System Coding*

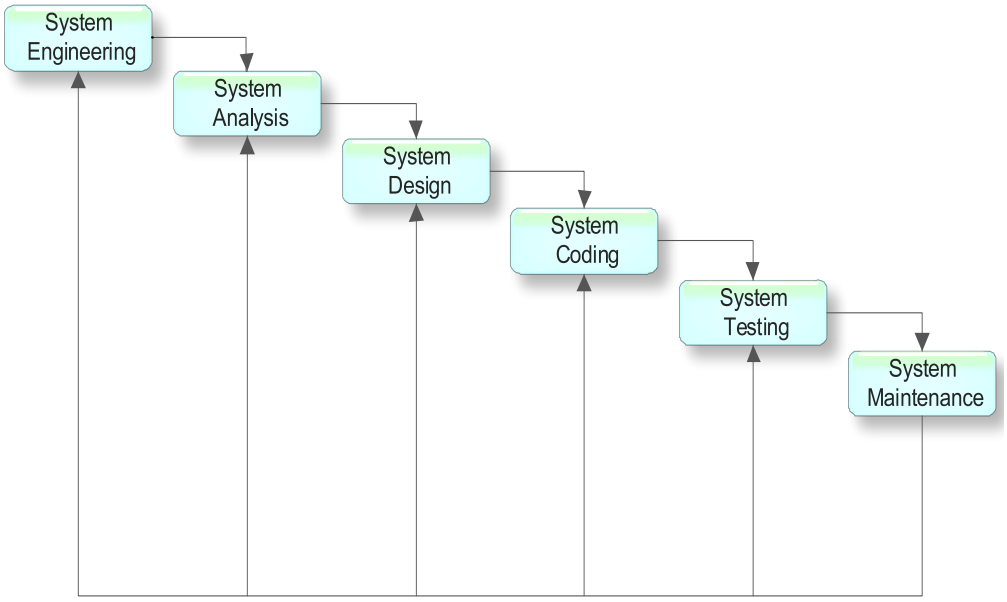
System coding merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

5) *System Testing*

System testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6) *System Maintenance*

System maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Waterfall

Pemodelan sistem yang digunakan adalah pemodelan analisis terstrukur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flow Map* yang digunakan untuk menggambarkan aliran dokumen pada sistem yang ada saat ini, Diagram Konteks yang digunakan untuk menggambarkan aliran data kedalam maupun keluar sistem, *Data Flow Diagram* yang digunakan untuk menggambarkan aliran data mulai dari pemasukan sampai dengan keluaran data, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan agar memudahkan dalam penyusunan. Sistematika penulisan skripsi ini di bagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, merumuskan masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan umum perusahaan dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB 3. ANALISIS MASALAH

Berisi tentang analisis dan perancangan dari keseluruhan sistem yang mencakup perancangan basis data, data *flow* diagram, *entity*

relationship diagram, diagram konteks dan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB 4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik tugas akhir yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan program aplikasi yang telah dibangun.