# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1. 1 Latar Belakang Masalah

FUNBOX PRODUCTION merupakan salah satu penjualan di bidang busana pengantin dan *management event organizer* ( EO ) yang berada di Jakarta dan mempunyai cabang di Bandung yang bergerak dalam bidang pelaksanaan *event* dengan kata lain usaha dibidang jasa untuk mengadakan sebuah *event*. Funbox telah banyak melakukan pengurusan berbagai tipe pernikahan, baik dari segi pernikahan tradisional maupun *universal*. Dalam kepengurusan pernikahan tersebut, funbox menyediakan semua perlengkapan pernikahan, baik dari segi busana maupun *wedding organizer* nya. Selain sebagai jasa pernikahan, Funbox Production ini telah banyak memiliki berbagai pengalaman dibidang penyelenggaraan beberapa *event*, baik *event* besar maupun kecil. Beberapa contoh *event* yang telah diselenggarakan seperti *event Carnaval Yamaha Bandung, Carnaval Yamaha Bali, Carnaval at the Cirebon Beach, Birthday Party at Prefere Dago, Parade Band at Balubur Mall* dan lain-lain.

Funbox telah banyak melakukan dan mengurus pernikahan, salah satunya mengurus untuk busana pengantinnya. Funbox telah banyak membuat busana pengantin untuk pernikahan, dan karena banyaknya busana pengantin yang telah dibuat sehingga banyak juga busana pengantin yang menumpuk dalam gudang. Oleh sebab itu Funbox berkeinginan untuk menjual busana pengantin tersebut. Funbox pada saat ini masih menggunakan sistem konvensional dimana konsumen

mendatangi toko Funbox untuk melihat produk yang ditawarkan dan juga untuk melakukan transaksi. Hal ini terkadang menjadi masalah dalam proses penjualan produk yang ditawarkan terhadap konsumen yang jauh jaraknya dengan toko Funbox. Funbox juga menyadari kurangnya media promosi yang ada pada saat ini, meskipun telah melakukan berbagai upaya promosi seperti promosi mulut ke mulut (*customers to customers*) dan menyebarkan selebaran, sehingga angka penjualan yang dilakukan Funbox belum maksimal. Kendala lainnya, konsumen harus bersusah payah mencari lokasi toko Funbox untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan sehingga banyak waktu yang terbuang.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada Membangun Aplikasi E-Commerce Pada Funbox Production.

## 1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Funbox masih kesulitan dalam menjual produk karena masih menggunakan sistem yang konvensional, yaitu menunggu konsumen datang ke Toko Funbox.
2. Funbox masih merasa kurangnya media promosi dalam mempromosikan produk-produknya, meskipun telah melakukan upaya promosi mulut ke mulut (*customers to customers),* dan melakukan penyebaran selebaran.
3. Konsumen harus bersusah payah mencari lokasi toko Funbox untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan sehingga banyak waktu yang terbuang.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk Membangun Aplikasi E-Commerce Pada Funbox Production. Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah konsumen dalam betransaksi
2. Membantu Funbox dalam menambah media promosi produknya ke konsumen sehingga bisa di akses setiap saat dan terjangkau dimana saja.

## 1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis barang yang dijual adalah produk – produk dari Funbox seperti Aksesoris, Busana Pengantin Pria dan Wanita.
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun dapat digunakan oleh *admin*, Pelanggan, dan pengunjung.
3. Masukan data berupa data *admin*, data pelanggan dan data produk yang akan dijual.
4. Prosedur penjualan, diskon dan laporan tidak sepenuhnya di terapkan pada aplikasi
5. Pengaturan produk dalam aplikasi ini meliputi data produk, detail produk, harga, gambar produk, stok, *discount* dan produk *uptodate* dan *sales promotion*.

6. Pembuatan laporan dalam aplikasi ini meliputi laporan transaksi dan laporan per produk
7. Adanya pengelolaan retur.
8. *Security* yang digunakan berupa IP – Dedicated, *Secure Socket Layer* (SSL) dan menggunakan *username* dan *password* untuk *login* bagi konsumen.
9. Prosedur atau manajemen pesanan yang terdapat dalam aplikasi ini meliputi pencarian pesanan, update status pesanan (dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim dan diterima), konfirmasi pembayaran, pembatalan pembayaran serta mempunyai history pemesanan.
10. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* melalui Bank dan pembayaran secara online menggunakan *Paypal*. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan seperti menggunakan e-mail, atau telepon untuk customer support. Untuk konfirmasi pembayaran secara online menggunakan IPN (*Instant Payment Notification*), yang disediakan oleh *Paypal.*
11. Features yang terdapat di aplikasi ini menampilakan produk diskon dan produk terbaru, fasilitas pendaftaran member dan login member, history pemesanan, pengiriman informasi melalui e-mail setiap ada perubahan status pesanan kepada pemesan, dan mendukung *Search Engine Optimization* ( SEO ) pada halaman-halaman awal.
12. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pelunasan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman sesuai dengan pemilihan pemilik toko

13. Pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya, disesuaikan dengan jasa pengiriman yang digunakan
14. Integrasi web dengan situs *social network* untuk melakukan promosi
15. Metode analisis yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowchart* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD)
16. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP dan MYSQL sebagai *storage database*, WAMP sebagai suatu bundel *web server* yang populer digunakan di *Windows* karena kemudahan instalasinya, serta Macromedia Dreamweaver CS4 sebagai *web editor*.
17. Admin melakukan Konfirmasi pada jam kerja 8.00 – 17.00 sesuai jam kerja kantor, tanggal merah dan weekend di anggap libur.
18. Pemesanan di anggap *expired* apabila tidak melakukan pembayaran dalam waktu 3 x 24 jam
19. Pembayaran offline yang di sediakan hanya BNI dan BRI
20. Biaya kirim sudah termasuk PPN Jasa pengiriman
21. Retur barang di lakukan apabila barang diterima selama 3x24jam dari hari penerimaan dan dengan ketentuan alas an yang tepat
22. Menyediakan menu backup database, backup aplikasi dan restore database pada aplikasi
23. Toko akan mengembalikan dalam bentuk uang apabila terjadi retur. Jumlah uang yang di kembalikan telah di potong biaya ongkos kirim dan diskon dikirm melalui Rekening.

24. Semua transaksi akan dikirim informasi serta konfirmasi melalui email yang terlah di datar kan
25. Syarat dan Ketentuan Berlaku sesuai yang telah di tetap kan oleh pemilik toko

## 2 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur.

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

   b. Observasi.

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

   c. Interview.

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

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

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. Analisis Sistem

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

c. Perancangan Sistem

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

d. Pengkodean Sistem

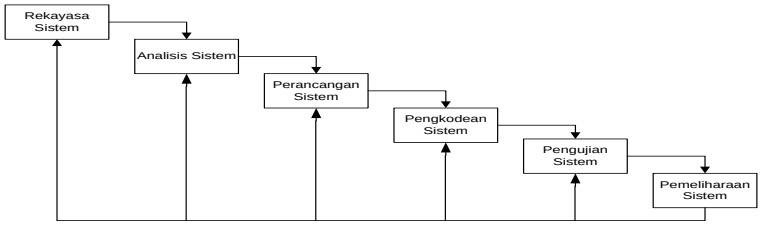
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian Sistem

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.




**Gambar. 1.1 Metode Pendekatan Waterfall Menurut *Sommerville* [1]**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika laporan Tugas Akhir yang di uraikan sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini memberikan informasi umum tentang profil tempat kerja praktek yaitu sejarah perusahaan, visi dan misi logo perusahaan, badan hukum perusahaan, struktur organisasi. Bab ini juga berisi tentanglandasan teori dalam pembangunan MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA FUNBOX PRODUCTION.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan ke *Public* sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.