BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru dimana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara elektronika. Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi tersebut memungkinkan setiap orang dengan mudah melakukan transaksi perdagangan yang sekarang di Indonesia telah diperkenalkan melalui beberapa cara dan telah mulai penggunaannya oleh beberapa perusahaan yaitu *electronic commerce* atau yang lebih dikenal dengan *E-Commerce. E-Commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. Melalui *E-Commerce* seluruh manusia di dunia memiliki kesempatan dan peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya.

Sofa merupakan salah satu produk yang pasarnya terus tumbuh dan potensinya sangat besar untuk dijual secara *online*. Menurut kamus Bahasa Indonesia sofa adalah kursi panjang berbusa memberikan kenyamanan bersandaran.

CV. Rika Sofa adalah suatu perusahaan yang bergerak pembuatan (produksi) dan penjualan sofa dari toko atau langsung ke tangan konsumen yang berlokasi di Desa Mekar jaya, Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat yang dipimpin oleh Bapak Nandang Solihin. Produk sofa yang disediakan oleh CV.RIKA Sofa

terdiri beberapa kategori jenis yaitu minimalis, medium dan ekslusif yang bisa dibedakan dari kualitas dan bahan yang di produksi.

Dalam mempromosikan produk – produknya CV. Rika sofa memanfaatkan dengan mencetak brosur yang berisi barang dan harga yang akan dijual yang nantinya dibagikan oleh petugas kesetiap *costumer* yang datang atau dibagikan pada saat ada pameran disebuah *mall.* Selain itu juga CV. Rika sofa memasangkan iklan dikolom surat kabar lokal daerah pada terbitan Rabu yaitu Tribun Jabar.

Saat ini penjualan sofa di CV.Rika Sofa yaitu dilakukan dengan cara konsumen yang datang ke CV.Rika Sofa kemudian mencari dan memilih barang yang akan dipesan dengan melihat barang /katalog /foto yang telah disediakan. Setelah mendapatkan barang yang dipesan, konsumen kemudian menuju ke kasir untuk mengisi formulir pemesanan yang disediakan oleh kasir serta mengisi formulir tersebut kemudian membayar sesuai tertera pada nota pemesanan. Sesudah melakukan pembayaran kemudian pihak CV.Rika Sofa akan memproduksi barang hingga jadi sesuai pesanan dan kemudian mengirimkan barang tersebut ke alamat konsumen yang sesuai.

Dalam melakukan pengelolaan data laporan penjualan pihak di CV.Rika Sofa menggunakan nota rangkap 2 untuk mencatat setiap transaksi dan menyimpan salah satunya sebagai bukti untuk kemudian melakukan penghitungan, serta melakukan pencatatan pada buku untuk setiap transaksi yang terjadi dan 2 rangkap untuk mencatat barang yang akan dikirim ke tangan konsumen kemudian mendatanganinya sebagai bukti pengiriman. Setiap hari seluruh nota dan catatan transaksi yang ada dikumpulkan untuk memudahkan proses pengolahan data.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sarana dalam mempromosikan barang yang ditawarkan kepada konsumen secara online tanpa harus datang ke perusahaan.
2. Kurangnya informasi produk dan detail barang kepada konsumen yang didapat bila berada di luar daerah.
3. Pada proses transaksi pembayaran hanya dilakukan secara langsung dan transfer rekening bank.
4. CV. Rika Sofa mengalami kesulitan dalam bertansaksi dengan konsumen berada diluar kota.
5. Dalam pembuatan laporan data masih bergantung pada nota dan menuliskan kembali pada pembukuan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi sejumlah permasalahan yang kurang tersebut terjadi pada CV. Rika Sofa. Maka, CV. Rika Sofa bertujuan untuk ingin berencana membangun aplikasi *e-commerce*.

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pihak CV. Rika Sofa dalam melakukan sarana promosi dan produk kepada masyarakat serta memperluas pangsa pasarnya.
2. Memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi produk dan detailnya.

3. Memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian barang, kerena adanya fasilitas penjualan online yang disediakan oleh CV.Rika Sofa.
4. Mempermudahkan konsumen dalam proses pembayaran bisa dilakukan secara *offline* dan *online* menggunakan *paypal*.
5. Mempercepat perusahaan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan, karena karyawan atau petugas yang bersangkutan tidak harus mencari data-data yang telah diarsipkan sebelumnya .

1.4 **Batasan Masalah**

Adapun Batasan Masalah dari aplikasi e-*commerce* di CV. Rika Sofa ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaturan Produk
    a. Data Produk
    b. Data Kategori
    c. Detail Sofa
    d. Manajemen Harga, harga bisa berubah sewaktu-waktu.
    e. Menampilkan gambar sofa.
    f. Rating Produk
    g. Pengelolaan *Discount*.
    h. Produk Promosi, dilakukan jika ada sofa baru yang diterbitkan.
2. Manajemen pemesanan
    a. Pencarian Pesanan, sistem ini dapat melakukan pencarian data *user* yang telah melakukan pemesanan produk.

b. Pembeli harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dan melakukan aktifasi sebelum bisa melakukan pembelian

c. Konfirmasi Pembayaran, *user* diharuskan memberikan konfirmasi pembayaran melalui email ke administrator setelah melakukan pembayaran.

d. Pembeli dapat melakukan pembatalan pemesanan, apabila pembatalan dilakukan sebelum pembayaran pemesanan

3. Manajemen Pembayaran

   Pembayaran/*Payment,* Aplikasi ini menangani pembayaran/payment dengan beberapa cara, yaitu:

   a. Pembayaran *offline* melalui Transfer via rekening *bank*

   b. online payment melalui *paypal*

4. Pembuatan Laporan *(Reporting)*

   Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

5. Proses pengiriman barang yang dilakukan menggunakan jasa pelayanan Dakota Cargo, Pandu logistik dan JNE. Dakota Cargo merupakan jasa pengiriman barang pengiriman yang bisa mengirim barang apa saja baik berat ataupun ringan, serta untuk biaya ongkos kirim ditanggung oleh konsumen.

6. Aplikas*i e-commerce* ini akan membatasi pelayanan pemesanan produk secara online dengan cakupan ruangan lingkup wilayah pengiriman barang untuk Pulau Jawa.
7. *Communication*

   Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

   a. Menggunakan *e-mail* yang didaftarkan *user/*pengunjung.
   b. Menggunakan *Instant Messaging* melalui *Yahoo Messanger.*
   c. Menggunakan Situs Jejaring Sosial melalui *Facebook*. dan berinteggrasi dalam halaman administrator.
   d. Menggunakan telepon untuk *custumer support*.
8. Pembuatan situs website sebagai media informasi khususnya promosi serta menyediakan data admin, data kategori, data barang, data pemesanan, data penjualan, data pembayaran, data pengiriman barang dll.
9. Pelanggan yang sudah jadi *member* yang bisa melakukan pemesanan dan pembelian.
10. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database.*
11. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan *web* CV Rika sofa adalah metode aliran data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 **Metodologi Penelitian**

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah menggunakan metodologi penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah

metodologi penelitian yang bertujuan menggambarkan atau menjelaskan sesuatu hal seperti apa adanya. Adapun tahapannya dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut [1]:

   a. Wawancara.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak dari CV Rika Sofa.

   b. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung berkaitan dengan data-data yang ada pada CV Rika Sofa.

   c. Studi Literatur.

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

2. metode pembuatan perangkat lunak.

   Model dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model *waterfall*. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup

perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu [2]:

1. Analisis dan definisi persyaratan

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

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi pesyaratan 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.

3. Implementasi dan pengujian unit

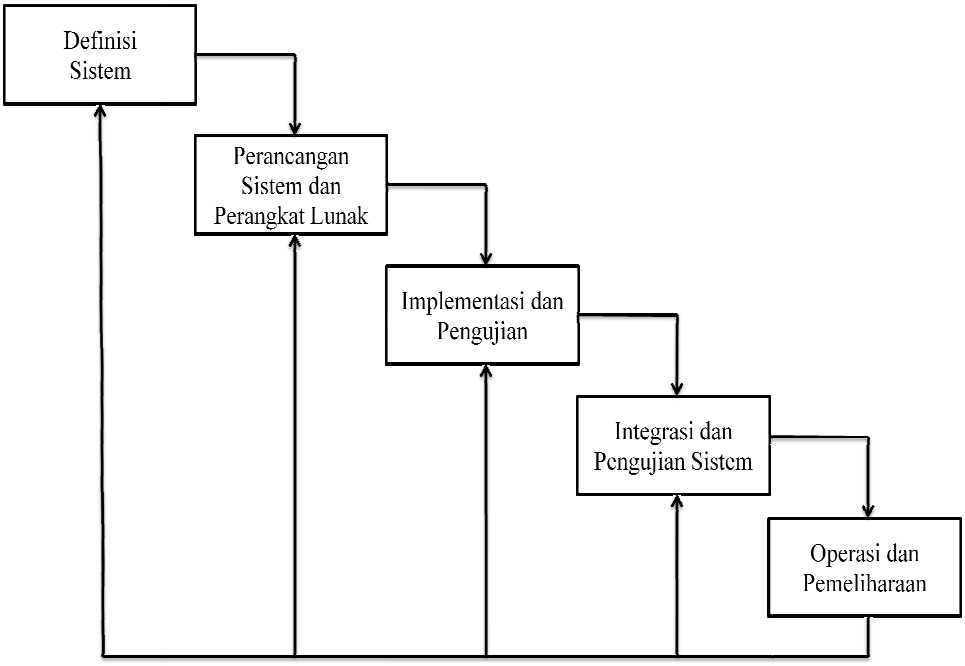
   Pada tahap ini, perancangan perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integrasi dan pengujian sistem

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

5. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem.



Gambar 1.1 Siklus Hidup Perangkat Lunak [2]

1.6 Sistematika Penulisan

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

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, serta sistematika penulisan yang sesuai dengan penelitian pembangunan aplikasi *E-Commerce* pada CV Rika Sofa ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data yang akan digambarkan dalam *Flowmap*, *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*, selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahapan yang dilakukan dalam implementasi dan pengujian aplikasi *E-Commerce* yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini serta dapat mudahkah dipahami oleh pengguna aplikasi ini untuk masa yang akan datang.