

# Membangun Aplikasi *E-Commerce* Industri Rajut Binong Jati


**Oleh :**

**Romatua Daulay (10107055)**


**Penguji I**

**Riani Lubis, S.T., M.T.**

**Penguji II (Pembimbing)**

**Janivita J. S., S.T., M.Sc., PhD.**

**Penguji III**

**Irawan Afrianto S.T., M.T.**

# Latar Belakang (Apa ?)

- Industri Rajut Binong Jati dan KIRBI (Koperasi Industri Rajutan Binong Jati)






# Latar Belakang Lanjutan

2007



**Penjualan Menurun**




**No Promotion**



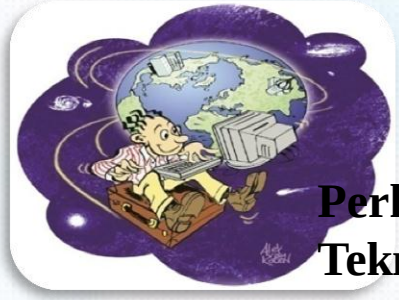
**Transaksi Konvensional**



**Laporan Manual**



**Looking For**



**Perkembangan Teknologi Internet**




**Aplikasi E-commerce**



**Memutuskan Memanfaatkan**





# Rumusan Masalah

- Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* Industri Rajut Binong Jati



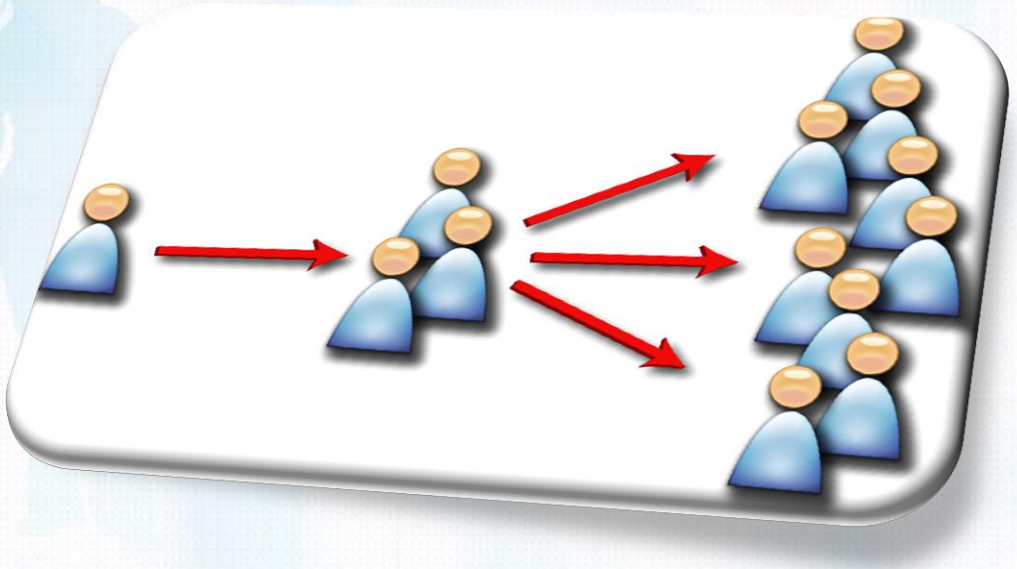
# Maksud Dan Tujuan

- Maksud penulisan tugas akhir ini adalah :

**Membangunan aplikasi *e-commerce* Industri Rajut Binong Jati.**

# Maksud Dan Tujuan Lanjutan 1

- **Tujuan yang akan dicapai adalah :**



1. **Mempermudah promosi dan pemasaran barang lebih luas lagi dengan memanfaatkan internet.**

# Maksud Dan Tujuan Lanjutan 2

- **Tujuan yang akan dicapai adalah :**




2. **Mempermudah konsumen mengetahui barang yang ditawarkan dan melakukan pembelian tanpa harus mendatangi toko.**

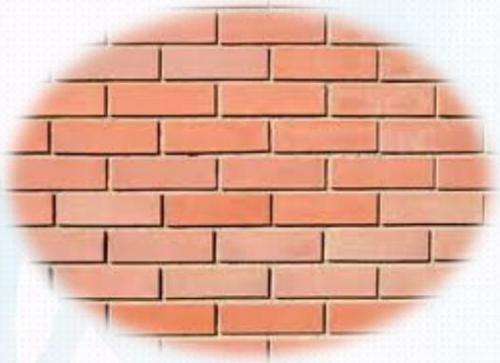
# Maksud Dan Tujuan Lanjutan 3

- Tujuan yang akan dicapai adalah :



3. Mempermudah Koperasi Industri Rajutan Binong Jati (KIRBI) mengolah data barang, pemesanan barang, penjualan barang, *member* dan administrator. Sehingga mempermudah pengelolaan laporan.

# Batasan Masalah



- Pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- Aplikasi *e-commerce* dikhususkan untuk menjual barang dari industri rajut binong jati saja tanpa ada proses pembelian bahan baku.



# Batasan Masalah Lanjutan 1

- Batasan Masalah :
  1. Data yang diolah :
     - ✓ Data admin
     - ✓ Data Petugas
     - ✓ Data *Member*
     - ✓ Data Barang
     - ✓ Data Pemesanan
     - ✓ Data Penjualan



# Batasan Masalah Lanjutan 2

- Batasan Masalah :
  2. Proses Dalam Aplikasi:
     - ✓ Pengolahan data barang
     - ✓ Pengolahan data pemesanan barang
     - ✓ Pengolahan data penjualan barang
     - ✓ Pengolahan data *member*
     - ✓ Pengolahan data petugas



# Batasan Masalah Lanjutan 3

- Batasan Masalah :
  3. Pengguna (*User*) :
     - ✓ Admin
     - ✓ Petugas
     - ✓ Pengunjung
       - ➢ *Member*
       - ➢ *Non Member*



# Batasan Masalah Lanjutan 4

- Batasan Masalah :
  3. Batasan Sistem :
     - ✓ Administrative Tools (Backend Office)
     - ✓ Fitur Belanja (Frontend)
     - ✓ Keamanan
     - ✓ Komunikasi

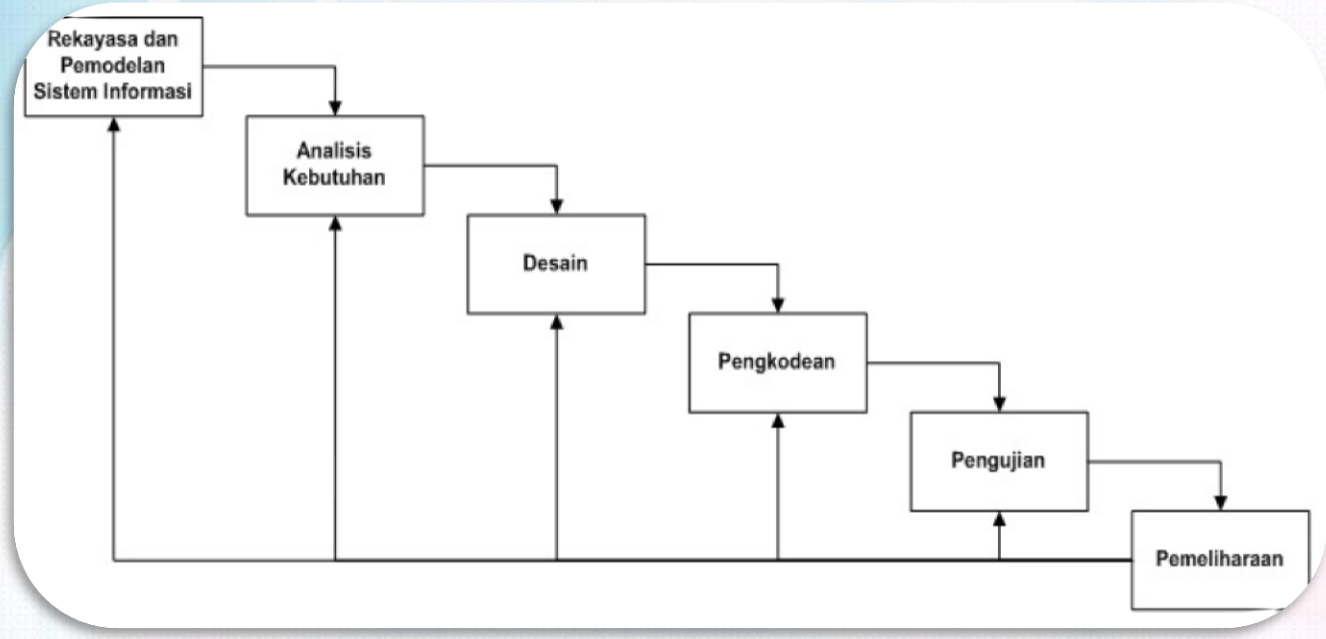


# Metodologi Penelitian

- Metode Pengumpulan Data
  - ✓ Studi pustaka
  - ✓ Studi lapangan
    - ➢ Metode Wawancara
    - ➢ Metode Pengamatan Langsung
    - ➢ Kuesioner

# Metodologi Penelitian Lanjutan

- Metode Pengembangan Aplikasi
  - ✓ Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model Waterfall



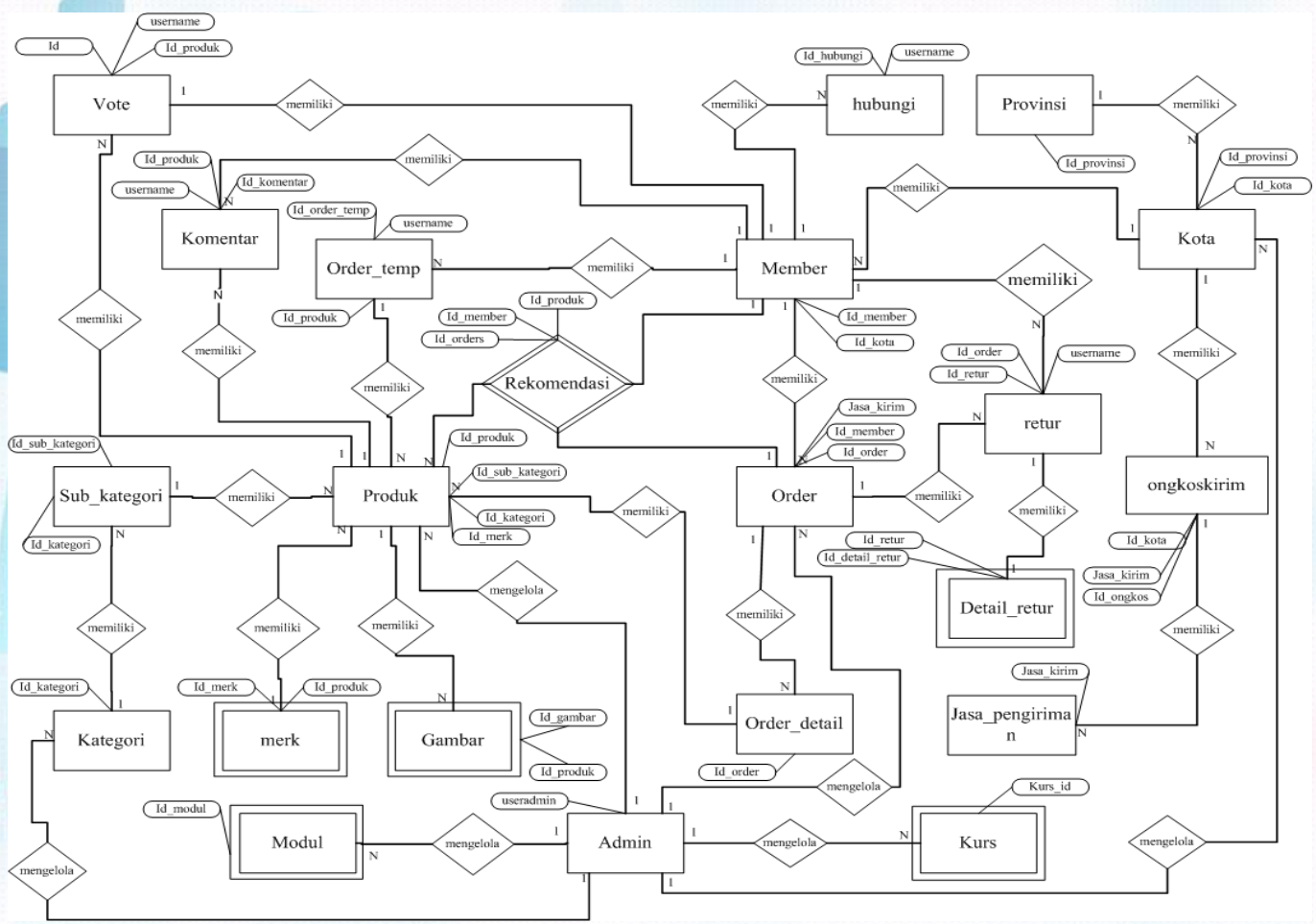


# Prosedur yang Sedang Berjalan

- Prosedur Penjualan Barang Retail
  - Prosedur penjualan barang dilakukan dengan cara konsumen mendatangi Koperasi Industri Rajutan Binong Jati.
- Prosedur Laporan Penjualan Retail
- Prosedur Penjualan Barang Grosir
  - Prosedur penjualan barang grosir dilakukan dengan cara konsumen memesan melalui telepon atau mendatangi Koperasi.
- Prosedur Retur Barang Grosir
- Prosedur Laporan Penjualan Barang Grosir

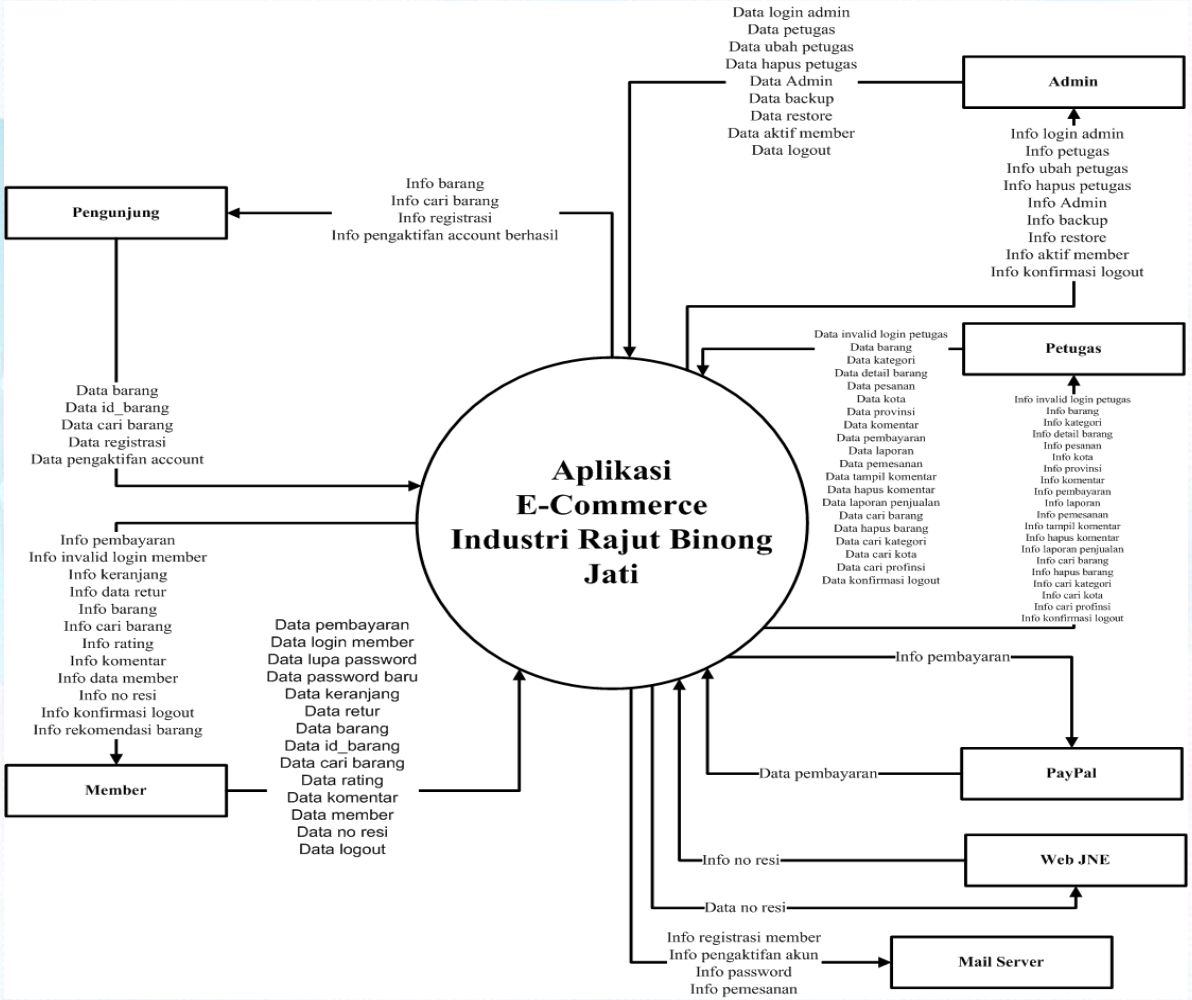
# Analisis Basis Data

- **Entity Relationship Diagram (ERD)**



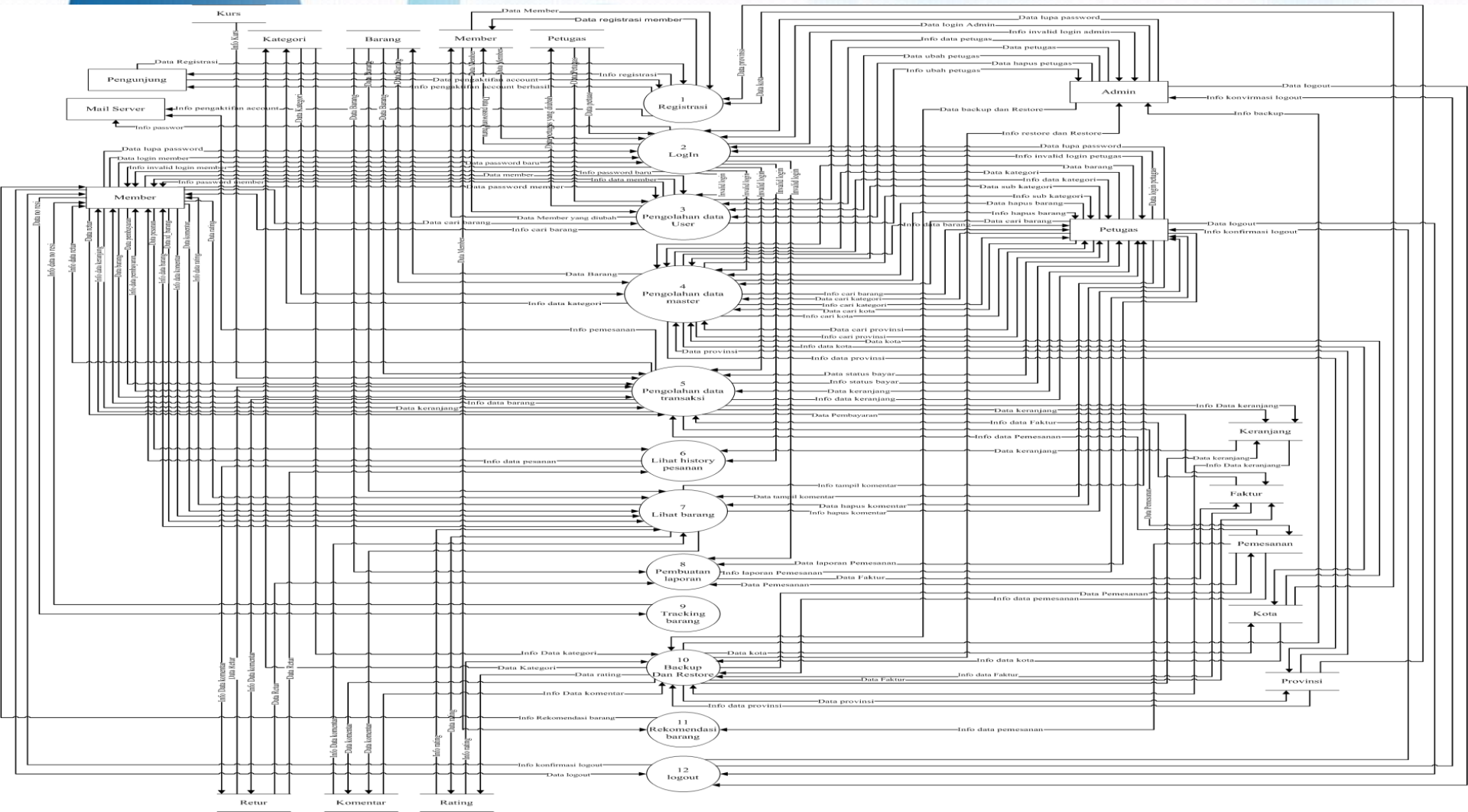
# Analisis Kebutuhan Fungsional

- **Diagram Konteks**



# Analisis Kebutuhan Fungsional (Lanjutan)

- DFD Level 1





# Pengujian Alpha dan Betha

- **Pengujian Alpha**
  - kesimpulan bahwa pada proses pada situs *e-commerce* telah melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan *output* yang diharapkan.
- **Pengujian Betha**
  - sistem penerapan *E-commerce* untuk sistem penjualan ini sudah sesuai dengan tujuan yaitu sedia berbagai macam rajutan dapat mempermudah dalam proses promosi dan penjualan produk yang ditawarkan, pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian secara online, tampilannya *user friendly,* memudahkan dalam pengelolaan data barang dan memudahkan dalam membuat laporan penjualan.



# Kesimpulan dan Saran

- **Kesimpulan**
  - Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini diharapkan mempermudah Industri Rajutan Binong Jati untuk mempromosikan dan memasarkan barang lebih luas lagi hingga luar kota Bandung.
  - Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini akan mempermudah konsumen dalam mengetahui barang apa saja yang ditawarkan oleh Industri Rajutan Binong Jati dan dapat melakukan proses pembelian tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
  - Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini akan mempermudah petugas Koperasi Rajutan Binong Jati dalam mengolah data barang, penjualan barang, *member* dan administrator.
  - Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini memudahkan calon pembeli dalam proses pembayaran karena adanya pilihan sistem pembayaran baik melalui pembayaran *offline* maupun pembayaran melalui *online* menggunakan Paypal.
  - Dengan adanya aplikasi e-commerce ini dapat memudahkan pihak Koperasi Industri Rajutan Binong Jati dalam mengelola laporan penjualan dan laporan barang.



# Kesimpulan dan Saran (Lanjutan)

- **Saran**
  - Berdasarkan hasil kuesionaer perlu adanya pengembangan pada bagian desain antarmuka, supaya penampilan antarmuka aplikasi *e-commerce* yang telah dibangun lebih menarik lagi.
  - Berdasarkan hasil wawancara dengan admin perlu adanya pengembangan pada *search engine optimation* agar aplikasi *e-commerce* dapat menjadi urutan pertama pada mesin pencari dan dapat membantu memperluas pangsa pasar Industri Rajut Binong Jati.



# SEKIAN

# TERIMA KASIH

## THANK YOU

## MERCI