BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Firebolt Citra Indotama adalah sebuah *clothing* industri yang mempunyai tujuan mengembangkan kreativitas para *founder* yang ingin menciptakan produk-produk yang kreatif, fleksibel serta bisa mencerminkan gaya hidup kaum muda, meningkatkan citra dan memberikan suatu kepedulian terhadap masyarakat urban perkotaan tentang lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil observasi di PT Firebolt Citra Indotama, Perusahaan ini belum memiliki suatu sistem yang baik dalam pemasaran produknya karena masih menggunakan penjualan yang konvensional, pengelolaan data produk, data pelanggan, dan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut perlu dibangun suatu sistem penjualan dalam bentuk *e-commerce*.

Dalam era yang disebut "*information age*" ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan *extension* dari *commerce* dengan mengeksploitasi media elektronik. Meskipun penggunaan media elektronik ini belum dimengerti, 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 sebuah usaha bisnis. Banyaknya penggunaan Internet dan teknologi *World Wide Web* (WWW atau sering juga disebut Web saja) menyebabkan munculnya teknologi *e-Commerce* yang berbasis web. Dengan *e-Commerce* ini dimungkinkan terjadinya kegiatan transaksi jual beli yang lebih cepat dan efektif jika dibandingkan dengan transaksi jual beli secara konvensional. Jadi masyarakat yang tempatnya sangat jauh dari toko-toko yang menyediakan produk PT Firebolt Citra Indotama dapat membeli langsung secara *online*, tanpa harus pergi ke toko.

Berdasarkan permasalahan yang ada di PT Firebolt Citra Indotama, maka hal inilah yang menjadi latar belakang terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis yaitu berupa Layanan *e-Commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama. Diharapkan dengan dibangunnya *e-Commerce* dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan alternatif proses penjualan dibandingkan sebelumnya dengan penjualan secara konvensional di PT Firebolt Citra Indotama.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melakukan penelitian di PT Firebolt Citra Indotama dan berdasarkan latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi sistem informasi pejualan *online* pada PT. Firebolt Citra Indotama.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi sistem informasi penjualan *online* pada PT. Firebolt Citra Indotama

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini diantaranya :

1. Memperluas pemasaran dan penjualan produk pada PT. Firebolt Citra Indotama
2. Mempromosikan dan memperkenalkan produk yang ditawarkan kepada masyarakat luas
3. Membantu meningkatkan penjualan produk pada PT. Firebolt Citra Indotama
4. Mempermudah pengelolaan data produk dan layanan yang disediakan PT Firebolt Citra Indotama serta membangun sistem pejualan yang baik, cepat, dan mudah.
5. Memberikan solusi alternatif untuk proses pembelian barang secara *online* dari proses pembelian yang sebelumnya secara konvensional.
6. Menerapkan pembayaran online melalui jasa pembayaran *PayPal*

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibangun berupa website penjualan *online* pada PT. Firebolt Citra Indotama yang akan menyediakan informasi produk yang hanya dibuat oleh PT. Firebolt Citra Indotama.

2. Data yang diolah pada aplikasi penjualan *online*:
    a. Data Kategori
    b. Data Produk
    c. Data Bank
    d. Data Ongkos Kirim
    e. Data Pemesanan
    f. Data Retur
    g. Data Operator
    h. Data Pelanggan
    i. Data Provinsi
    j. Data Kota
3. Proses yang dapat dilakukan pada aplikasi penjualan *online*:
    a. Pemesanan produk *online*
    b. Pencarian produk
    c. Pembayaran
    d. Pengiriman barang
    e. Pembuatan laporan
    f. Retur produk
4. Keluaran yang dihasilkan dari aplikasi penjualan *online*:
    a. Informasi produk
    b. Informasi pemesanan

c. Informasi pembayaran

d. Informasi pengiriman

e. Informasi pelanggan

f. Laporan produk, penjualan dan retur.

5. Media komunikasi yang digunakan antara pengelola dan konsumen dapat dilakukan melalui *Chat* via *Yahoo Messanger (YM).*
6. Produk terlaris dilihat dari banyaknya pesanan produk yang dipesan oleh konsumen.
7. Produk yang terbanyak dilihat diperoleh dari kunjungan pelanggan atau pengunjung terhadap barang tersebut.
8. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi penjulaan *online* ini berdasarkan pendekatan analisis terstruktur.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal- hal yang diperlukan dalam penelitian, adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi pustaka

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

2. Observasi

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

3. Wawancara

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

1.5.2 Pembangunan perangkat lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak pada pembuatan aplikasi penjualan *online* ini menggunakan Model *Waterfall* yang digambarkan pada gambar 1.1, Adapun tahapan model ini meliputi :

1. *Communication*

   Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah komunikasi dan kolaborasi dengan *customer* dan *stakeholder* lain yang meliputi kesepakatan waktu kerja, cakupan proyek dan pengesahannya. selain itu proses pengumpulan

kebutuhan sistem dan penyusun kebutuhan sistem dilaksanakan pada tahap ini.

2. *Planning*

   Pada tahap ini dilakukan perencanaan kerja yang akan dilakukan dalam pengembangan sistem. Aktivitas pada tahap ini mencakup perencanaan teknis pengembangan, resiko yang mungkin akan muncul, sumber daya yang dibutuhkan, dan jadwal pengembangan

3. *Modeling*

   Pada tahap ini dilakukan pembuatan model sistem yang dapat membantu pihak pengembang dan customer memahami kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan memenuhi kebutuhan tersebut. Aktivitas pada tahap ini terdiri dari analisis dan perancangan sistem.

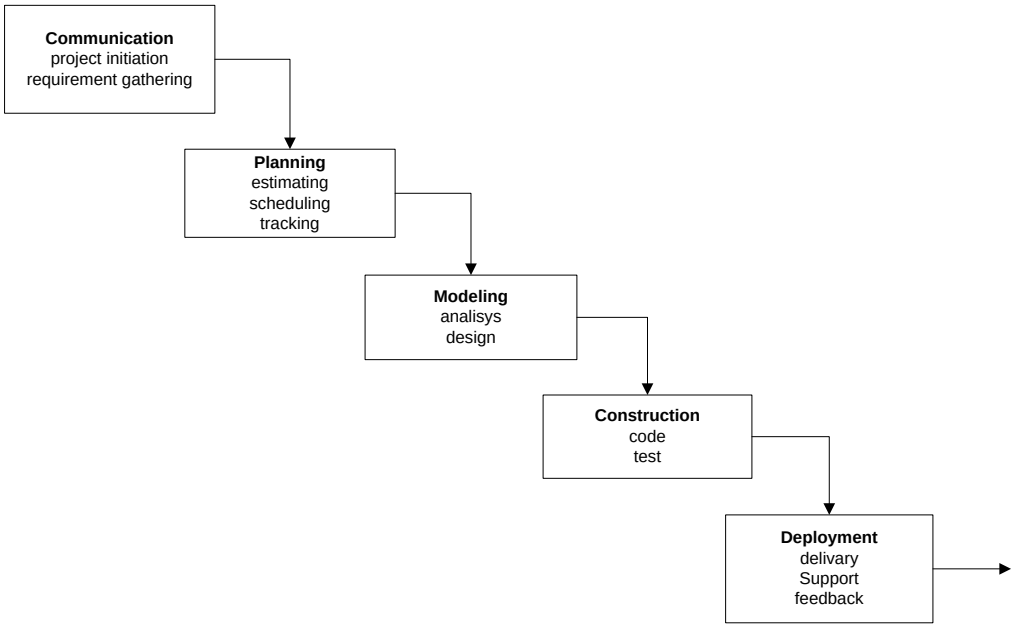
4. *Construction*

   Pada tahap ini merupakan tahap implementasi dimana pengembang melakukan aktivitas pembuatan code dan pengujian yang dibutuhkan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi.

5. *Deployment*

   Pada tahap ini dilakukan penyampaian sistem yang telah dikembangkan kepada *customer*. *Customer* akan mengevaluasi dan memberikan umpan balik atas evaluasi yang telah dilakukan dari sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini pengembang memutuskan untuk menyebarkan kuesioner untuk

menangkap umpan balik yang diberikan customer akan sistem yang sedang dikembangkan.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* (Pressman 2010)

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini akan memaparkan profil perusahaan secara umum, seprti sejarah perusahan, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan, dan pada Bab II ini akan memaparkan berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini akan membahas kebutuhan sistem untuk pembuatan aplikasi penjualan *online* dengan konsep Busines To Customers (B2C) pada PT. Firebolt Citra Indotama. Adapun yang dibahas dalam Bab III ini adalah sistem yang berjalan di perusahaan dan perancangan pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV ini akan dilakukan proses implementasi pada aplikasi yang telah dibuat, dan akan dilakukan pengujian pada aplikasi menggunakan metode *Blackbox,* dan pengujian langsung oleh *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.