BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV.Bagoes merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk *printing* dan *advertising*. Pada mulanya CV.Bagoes hanya sebuah bengkel *advertising* kecil dan statusnya masih industri rumahan. Seiring berjalannya waktu, bengkel ini berkembang cukup baik sehingga berubah status dari industri rumahan menjadi CV.Bagoes. produk-produk yang ditawarkan oleh CV.Bagoes diantaranya adalah pembuatan spanduk, *billboard*, *sticker*, *neonbox* dan masih banyak lagi.

CV.Bagoes terletak di Jl. Babakan Sari No.180/3, Pemasaran biasanya hanya melalui perbincangan para pelanggan ke pelanggan lain atau dengan pemasangan spanduk-spanduk kecil di daerah sekitar. Sehingga pelanggan harus datang langsung ke lokasi untuk membeli produk-produk CV.Bagoes, hal ini dapat memperlambat proses penjualan dan pemasaran di CV.Bagoes. sehingga di perlukan media lain untuk melakukan pemasaran produk.Selain itu banyaknya perusahaan *advertising* baru yang bermunculan membuat persaingan dalam penjualan semakin berat. Agar tetap dapat bersaing dengan perusahaan advertising baru, CV.Bagoes perlu memperluas pemasaran dan penjualan produk.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang *e-commerce*, dapat mempercepat proses penjualan dan memperluas

proses pemasaran yang selama ini dirasa kurang optimal. Selain itu pelanggan akan mendapatkan kenyamanan dalam proses pemesanan produk, karena dapat langsung melihat contoh barang dengan harga yang sudah ditampilkan.

Pemanfaatan teknologi *e-commerce* akan memperluas pasar penjualan dan pemasaran produk CV.Bagoes. Selain itu konsumen akan dimudahkan dalam hal pemesanan produk, tanpa terkendala oleh jarak dan waktu.

Berdasarkan permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang untuk pembangunan *website e-commerce* penjualan produk *printing* dan *advertising* di cv.bagoes. sebagai alat transaksi penjualan elektronik, media promosi dan sebagai alat penyebaran informasi di CV.Bagoes.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada antara lain :

1. Lokasi yang kurang strategis membuat pemasaran kurang optimal dan menyulitkan pelanggan untuk bertransaksi karena lokasi yang sulit ditemukan.
2. Meningkatnya persaingan bisnis di bidang advertising sehingga dibutuhkan media lain untuk memperluas pemasaran dan penjualan produk.
3. Masih sulitnya pengolahan data di CV.Bagoes karena masih menggunakan sistem manual.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun sebuah *Website E-commerce* penjualan produk *printing* dan *advertising* di CV.Bagoes.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pelanggan untuk bertransaksi secara *online* tanpa harus kesulitan mencari lokasi kantor CV.Bagoes.
2. Membangun sarana promosi melalui *website* Sehingga dapat mengurangi anggaran pemasaran melalui spanduk-spanduk kecil.
3. Mempermudah pengolahan data di CV.Bagoes.

1.4 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada maka dibuat beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dari CV.Bagoes, dan data yang digunakan berdasarkan data yang ada di CV.Bagoes. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan CV.Bagoes dapat dilihat berdasarkan kategori.
2. Aplikasi bisa menyediakan dua cara pembayaran:
    a. Pembayaran *offline*, Pembayaran tunai, *COD (Cash On Delivery)* dan transfer antar bank.
    b. Pembayaran *online*, Paypal.
3. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman barang TIKI dan JNE. Pengiriman Barang menggunakan TIKI dan JNE hanya untuk produk

printing. Untuk produk *Advertising* pengiriman dapat dilakukan oleh CV.Bagoes ataupun diambil langsung oleh pelanggan.

4. Untuk uang muka minimal 50% dari harga pesanan.
5. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang kecuali jika pelanggan ingin produk dikirim langsung oleh CV.Bagoes.
6. Tersedia *management* pemesanan, konfirmasi desain dan retur barang.
7. Proses produksi pesanan dilihat dari jumlah pesanan.
8. Terdapat rating barang yang paling sering dibeli.
9. Terintegrasi dengan situs *social network*.
10. Untuk desain produk pelanggan bisa *upload* langsung desain yang diinginkan ke *website* CV.Bagoes
11. Aplikasi menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database.*
12. Untuk keamanan validasi data *customer* menggunakan *MD5*, *Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan Aplikasi *Capthca* untuk memastikan bahwa yang bertransaksi adalah manusia bukan mesin.
13. Pemodelan analisis sistem menggunakan model analisis terstruktur. Alat dalam menggambarkan model fungsi menggunakan *DFD (Data Flow Diagram)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)* untuk menggambarkan model data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang menggambarkan secara terperinci keadaan suatu objek atau

peristiwa tanpa membuat suatu hipotesis dan mebuktikannya. Tahap penelitian terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi pengkajian.

a. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan adalah melakukan survei langsung ke bagian penjualan di CV.Bagoes untuk mendapatkan gambaran secara langsung mengenai sistem yang diinginkan.

b. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pegawai di CV.Bagoes yang akan menggunakan atau berinteraksi langsung dengan *website* yang akan dibangun.

c. Studi Literatur(*Library Research)*

   Studi literatur adalah pengambilan sumber data yang ada hubungannya dengan teori aplikasi yang diambil. Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode pembuatan perangkat lunak.

Tahap yang dilakukan untuk pembangunan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* yang mengacu pada aturan Sommerville dimana

tahap demi tahap proses yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut

1. *Requirements analysis and definition*

Requirements analysis and definition adalah Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap

2. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Modeling*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit .

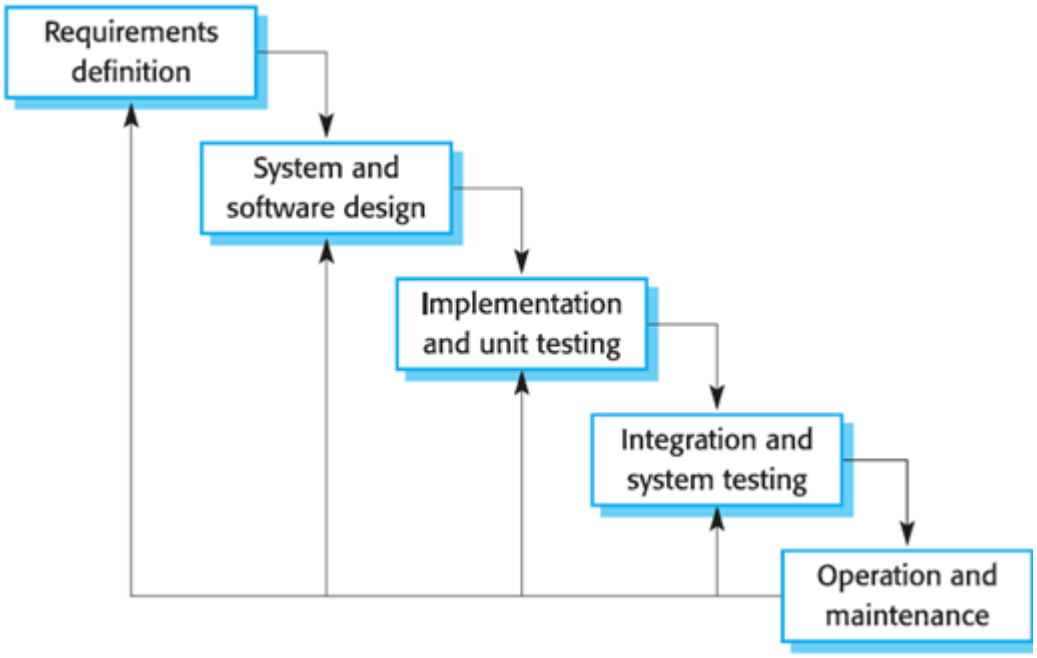
4. *Integration and system testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and maintenance*

Operation and maintenance adalah mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut ini



Gambar 1.1 Metode Waterfall [Sommerville, Ian. "Software Engineering". 6th. Addison Wesley. 2001]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 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.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembangunan website *e-commerce* penjualan produk *printing* dan *advertising* di CV.Bagoes dan tinjauan umum perusahaan tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS MASALAH

Pada bab ini memaparkan analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem berupa analisis masalah, analisis fungsional yang terdiri dari prosedur-prosedur yang terlibat dari sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-fungsional yang membahas analisis dan kebutuhan pengguna (*user*), perangkat keras, dan perangkat lunak, ERD, analisis kebutuhan fungsional yang memaparkan diagram konteks, DFD, spesifikasi proses, dan kamus data dari sistem yang akan dirancang. Sedangkan perancangan sistem berupa tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi berupa perancangan baik perancangan data yang dibuat dalam skema relasi, perancangan arsitektur, perancangan antarmuka aplikasi yang terdiri dari perancangan tampilan, pesan, dan jaringan semantic, serta perancangan procedural.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulkan bahwa kriteria dan tujuan dari penulisan skripsi ini telah terpenuhi atau belum, serta memberikan beberapa saran atau masukan terhadap *website* yang sudah dibangun.