

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari memberi dampak yang sangat besar terutama dalam hal pemasaran dan penjualan produk perusahaan. Salah satu teknologi yang sering digunakan untuk pemasaran dan penjualan produk adalah internet (Interconnected Network). Pemasaran melalui media internet yang lebih dikenal dengan *E-Commerce* merupakan media yang paling efektif karena konsumen tidak harus datang ke tempat untuk membeli barang dan hanya memerlukan media internet untuk melihat barang-barang yang ditawarkan. Pemasaran dan penjualan furniture merupakan kebutuhan bagi sebagian orang karena furniture merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam hidup. Maka dengan adanya media internet konsumen dapat melihat barang-barang yang mereka butuhkan dan dapat langsung melakukan pemesanan pembelian.

Perusahaan furniture CV.Mulia Jaya Abadi yang terletak di Bandung berkeinginan untuk membuat media alternative dalam hal pemasaran dan penjualan melalui media internet dikarenakan metode pemasaran yang digunakan hanya metode pemasaran manual yang terbatas penyebarannya sehingga target penjualan sangatlah minimum. Selain itu, perusahaan furniture CV.Mulia Jaya Abadi ini berkerjasama dengan perusahaan sofa, dimana bila ada produk baru dari perusahaan sofa maka pemasaran sofa hanya dilakukan ditempat display yang menyusahakan dalam memenuhi target kerjasama dengan perusahaan sofa.

Berdasarkan masalah diatas maka akan dirancangkan sebuah *website* CRM berbasis *ASP.NET* dengan bahasa pemrograman *C#* dan untuk pengolahan basis data akan digunakan *SQL server 2008* yang memfokuskan pada *behavior prediction* dan *partner relationship management*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan konsumen dapat dengan mudah mencari produk yang diinginkan dan melakukan pembelian langsung serta

memudahkan partner sofa dalam memasarkan sofa agar penjualan meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi *website* dapat membantu perusahaan *furniture* dalam memberikan informasi tentang barang jualan?
2. Bagaimana aplikasi dapat membantu *customer* dalam pembelian barang melalui strategi *Behaviour Prediction*?
3. Bagaimana aplikasi dapat membantu partner sofa dalam memudahkan pemasaran dan penjualan produk?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada 1.2 , maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari seminar tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *website* online yang *user friendly* dan memiliki informasi barang yang lengkap sesuai dengan kriteria pengguna.
2. Membuat aplikasi *website* yang menyediakan fitur tambahan dimana konsumen diberikan pilihan sesuai dengan kategori yang diinginkan.

Membuat aplikasi *website* yang membedakan hak akses konsumen dengan partner sehingga partner dapat memasukan data barang yang ingin dipasarkan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk pembuatan aplikasi ini akan menggunakan software Microsoft Visual Studio 2010, sedangkan untuk basis data nya akan menggunakan software *SQL Server 2008*. Bahasa yang digunakan adalah bahasa pemrograman *ASP.NET*. Aplikasi *website* ini akan berfungsi bila dijalankan diatas sistem operasi windows (XP/7).

Untuk perangkat lunak yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut :

1. Batasan Perangkat Lunak / Software
 - a) Microsoft Visual Studio 2010
 - b) *SQL Server 2008*
 - c) Microsoft Windows XP SP3
 - d) Bahasa Pemrograman *C#*

2. Batasan Perangkat Keras / Hardware
 - a) RAM 1GB
 - b) Processor Intel(R) Atom(TM) CPU N280
 - c) Hard Disk 120GB

3. Batasan Aplikasi
 - a) Aplikasi tidak menangani masalah akuntansi hanya membahas penjualan dan supplier dengan menggunakan metode *Customer Relationship Management*.
 - b) Pengguna dari aplikasi ini harus sudah terdaftar dalam pengaturan hak aksesnya.
 - c) Pengguna *website* ini adalah konsumen, admin, partner.

d) Aplikasi hanya menggunakan mata uang rupiah dan hanya dipakai untuk CV.Mulya Jaya Abadi dan tidak ada cabang sampai saat ini.

e) Fitur yang terdapat dalam aplikasi :

1. Pengolahan penjualan barang dengan pemasaran web.
2. Pengolahan data barang.
3. Pengolahan data partner.
4. Terdapat Behaviour Prediction yang dapat memberikan tampilan barang yang memiliki serupa dengan kategori yang dipilih.
5. Terdapat Partner Relationship Management dimana hak akses untuk partner akan dibedakan sehingga partner dapat memasukan data barang yang akan dijual.

Hak Akses dalam Aplikasi dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Admin

- Dapat mengolah data barang
- Dapat mengolah data member
- Dapat mengolah data promo
- Dapat mengolah data cart
- Dapat mengolah data message
- Dapat mengolah data supplier

2. Member

- Dapat melihat info barang
- Dapat melakukan pembelian barang yang tersedia
- Dapat memberikan testimonial

3. Pengunjung

- Dapat melihat info barang

4. Supplier

- Dapat mengolah data supplier

1.5 Sumber Data

Sumber data yang dibutuhkan akan diambil dari sumber-sumber sebagai berikut :

1.Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui internet, buku-buku yang berkaitan dengan *Customer Relationship Management*, tanya jawab dengan orang yang sudah berpengalaman di bidangnya, dan juga proses pembelajaran beberapa mata kuliah yang diajarkan oleh para dosen Universitas Kristen Maranatha.

2.Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur yang meliputi pembelajaran mengenai informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi *Customer Relationship Management* dan tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan yaitu kepada pemilik daripada CV. Mulya Jaya Abadi.

1.6 Sistematika Penyajian

- BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek kerja praktek ini.

- BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

- BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

- BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat aplikasi.

- **BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / *method* yang dibuat dalam metode *whitebox* testing.

- **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.