

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Perusahaan yang menggunakan sistem *multilevel marketing* (MLM) di Indonesia saat ini sudah banyak, mulai dari obat-obatan, *nutrilite*, kosmetik, *fashion* dan lainnya. Tidak sedikit dari perusahaan tersebut yang berhasil menjalankan bisnis MLM untuk menjual produk-produk. Perusahaan ini merekrut orang sebagai *member* dengan bertujuan menjadikannya sebagai *distributor independen*. Dengan adanya MLM, jarak antara produsen dan konsumen lebih singkat karena produk dijual langsung dari *distributor independen* ke konsumen. Perusahaan ini juga bermaksud untuk meningkatkan pemasukan dan mengurangi pengeluaran. Cara yang ditempuh untuk meningkatkan pemasukan adalah dengan cara meningkatkan omzet penjualan yang mengandalkan penjualan dari hubungan yang dimiliki dengan pelanggan. Sedangkan cara untuk mengurangi pengeluaran adalah dengan cara menambahkan beberapa *distributor* agar lebih dekat dengan masyarakat serta merekrut tenaga penjualan.

Perkembangan bisnis MLM dapat juga dijalankan melalui media *internet*. Perusahaan melihat jumlah pengguna *internet* di Indonesia terus meningkat dan melihatnya sebagai suatu pangsa pasar yang sangat potensial. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya *online shop* yang beredar di dunia maya saat ini. Ada beberapa perusahaan yang melakukan penjualan dengan menggunakan sistem MLM untuk mengembangkan usahanya. Perusahaan tersebut juga sudah menggunakan media *internet* sebagai sarana penunjang dalam penjualan produknya dan memiliki sebuah *website* dimana *website* tersebut berfungsi sebagai *online shop*. Diharapkan dengan adanya *website* ini, maka dapat menjangkau daerah yang lebih luas di Indonesia.

## I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan *website* MLM *e-commerce* ini antara lain:

1. Bagaimana cara member dapat mengetahui data perkembangan MLM dan berbelanja produk tanpa perlu datang ke perusahaan.

2. Bagaimana cara mengelola data member, pegawai, MLM, barang dan penjualan di perusahaan cabang maupun pusat.
3. Bagaimana cara member dapat melihat jaringan MLM dan mengetahui jumlah bonus yang didapat.
4. Bagaimana cara member dapat mengambil bonus yang diperolehnya.

### I.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *website* MLM *e-commerce* ini antara lain:

1. Membangun website dengan sistem multilevel marketing dan belanja online.
2. Membangun website dengan sistem yang dapat mengelola data member, pegawai, MLM, barang dan penjualan di perusahaan cabang maupun pusat.
3. Membangun website dengan system yang dapat menghitung perhitungan bonus MLM dan menggambarkan jaringan MLM secara otomatis.
4. Membangun website dengan system yang dapat mengelola data pembayaran bonus member.

### I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website MLM *e-commerce* ini adalah:

1. Aplikasi berbasis web.
2. Aplikasi MySQL yang digunakan adalah MySQL 5.0.51a.
3. Framework Codeigniter yang digunakan adalah Codeigniter versi 1.72.
4. Tidak mengurus bagian keuangan.
5. Tidak mengurus untung rugi perusahaan dari sistem MLM.
6. Tidak mengatur sistem pengiriman barang.
7. Tidak ada retur barang.
8. Tidak mengatur produksi barang.
9. Peng-*update*-an atau penambahan barang dilakukan secara manual.
10. Pembayaran baik untuk membeli produk dari sisi *member* dan pembayaran komisi dari sisi perusahaan dilakukan secara manual dengan cara mentransfer ke rekening bank *member* atau perusahaan.
11. Aplikasi terbatas pada data *account* MLM, penjualan produk dan pembayarannya, pengelolaan katalog, *user* dan *member*, pembayaran komisi ke *member*, stok

barang, laporan, penerimaan dan pengiriman pesan, permintaan stok barang oleh *distributor* cabang.

12. *Member* hanya dapat melihat satu *upline* di atasnya.
13. *Member* dapat melihat seluruh jaringan atau *downline* dibawahnya.
14. *Guest* tidak dapat membeli produk, hanya *member* yang dapat membeli produk.
15. Hanya *manager* yang dapat melihat laporan perusahaan.
16. Perusahaan cabang dapat meminta stok ke perusahaan pusat.
17. *Member* dapat mengambil uang yang diperoleh dengan cara permintaan pembayaran komisi ke perusahaan agar dikirimkan ke rekeningnya.
18. Permintaan pembayaran yang dapat dilakukan dari bonus yang didapat minimal sejumlah Rp. 100.000,00 (seratus ribu rupiah).
19. Operator cabang dapat merubah atau menghapus permintaan stok selama status belum diproses.
20. Isi dari keranjang belanja tidak akan dihapus selama *member* masih *login* dan diberi batas waktu satu minggu untuk memproses isi keranjang belanja, lebih dari jangka waktu yang diberikan, maka isi keranjang akan dihapus.

## I.5 Sistematika Pembahasan

### Bab I Pendahuluan

Berisi uraian garis besar yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

### Bab II Dasar Teori

Berisi teori – teori yang digunakan dalam menyusun laporan ini.

### Bab III Analisa dan Pemodelan

Berisi hasil analisa system yang dibuat, antara lain berisi UML (*Unified Modeling Language*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), *Web Map* serta *Layout*.

### Bab IV Perancangan dan implementasi

Berisi detail dari system yang telah di sesain dan penjabaran dari setiap fungsi utama yang dibuat pada aplikasi.

### Bab V Pengujian

Berisi laporan pengujian terhadap aplikasi hasil implementasi.

### Bab VI Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan berisi perbandingan-perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibangun dengan produk yang dihasilkan. Apakah produk yang dibangun memenuhi tujuan awal yang diinginkan. Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.