

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Dunia jaringan informasi elektronik yang juga sering disebut dengan internet terus berkembang. Perkembangan yang terjadi melingkupi perkembangan infrastruktur dan teknologi. Perkembangan infrastruktur jaringan internet ditandai dengan menjamurnya penyedia layanan internet. Perkembangan infrastruktur jaringan internet memiliki dampak positif pada pertumbuhan angka pengguna internet. Perkembangan infrastruktur juga dibarengi dengan perkembangan teknologi di bidang internet. Teknologi internet berkembang dengan sangat pesat. Teknologi yang berkembang memungkinkan berkembangnya fungsionalitas dan aplikasi yang ada.

Teknologi yang berkembang dengan pesat, infrastruktur yang menjamur dengan hebatnya dan tuntutan jaman, yakni kebutuhan manusia dalam hal budaya, sosial dan ekonomi telah memicu penggunaan teknologi internet untuk berbagai tujuan dan motif. Teknologi internet dewasa ini umumnya dimanfaatkan untuk bersosialisasi dan motif ekonomi.

Teknologi internet ditinjau dari segi ekonomi, merupakan media yang luar biasa untuk menyampaikan informasi produk kepada konsumen. Perkembangan teknologi internet memungkinkan pemanfaatan teknologi ini, khususnya di bidang ekonomi memiliki proporsi yang lebih luas. Teknologi internet di masa kini memungkinkan pengguna internet untuk memanfaatkan teknologi ini untuk membuka toko, memasarkan dan mengiklankan produknya.

Penggunaan internet untuk tujuan ekonomi kerap kali disebut dengan *e-commerce*. E-commerce memungkinkan pengusaha untuk memangkas berbagai biaya yang seharusnya dikeluarkan jika membuka usaha secara konvensional, tanpa teknologi internet. Toko yang dibuka di pusat perbelanjaan yang ramai menuntut biaya sewa yang besar, biaya

pemeliharaan, keamanan dan kebersihan. Pengusaha juga harus mengeluarkan biaya tambahan untuk memperkenalkan produknya di berbagai media. Hal ini diperparah dengan kondisi ekonomi global yang memprihatinkan.

Krisis global menuntut setiap individu untuk kreatif dalam upaya untuk bertahan. Pola bisnis konvensional yang mengandalkan tempat yang strategis, pemasaran dan iklan yang gencar memerlukan biaya yang tidak sedikit. Pengusaha harus memikirkan cara lain yang dapat memangkas pengeluaran untuk memastikan bisnisnya tetap berjalan.

*E-commerce* adalah salah satu jalan keluar dalam rangka upaya efisiensi biaya operasional usaha. Pengusaha cukup merancang sistem yang tepat, situs yang nyaman, menyediakan produk, jaminan pengiriman dan media pembayaran. E-commerce sangat cocok untuk perusahaan dalam menghadapi dampak krisis global dan terutama usaha kecil-menengah yang ingin berkembang di tengah krisis.

Perusahaan XX adalah perusahaan kecil-menengah yang bergerak di bidang sandang sebagai distributor di kota Bandung dan sekitarnya. Perusahaan XX adalah perusahaan baru yang menjalankan bisnisnya dengan sistem yang sangat tradisional. Perusahaan memiliki harapan untuk membuka toko ( sarana pendistribusian ) dengan biaya yang terjangkau dan dapat meraih pangsa pasar yang lebih luas.

Perusahaan XX adalah perusahaan yang belum lama menjalankan bisnisnya. Pola bisnisnya sangat tradisional dan tidak memiliki sistem yang terstruktur dengan baik. Pola pembayaran perusahaan pun sangat konvensional, yakni bayar di muka. Perusahaan XX berharap dengan memajukan usahanya di bidang teknologi, dapat memberi dampak baik di bidang penjualan, maupun sistem perusahaan.

Pola bisnis dari perusahaan sebelum memakai sistem *e-commerce* adalah pertama, marketing akan menawarkan barang kepada konsumen yang merupakan distributor tingkat dua. Konsumen yang tertarik akan memesan barang, selanjutnya *follow up* akan diurus oleh sales. Sales akan mengurus mulai dari pengiriman barang sampai kepada pembayaran oleh

konsumen. Jika ternyata konsumen tidak membayar setelah pengiriman dilakukan, maka dengan terpaksa barang akan ditarik untuk menghindari kemungkinan tidak baik di kemudian hari. Jika pembayaran lancar, maka nota pembelian akan disimpan oleh sales untuk diserahkan ke bagian marketing. Sales yang mengirim dan menagih harus berkoordinasi dengan bagian marketing agar koordinasi jelas dan tidak terjadi kesalahan. Marketing terkadang akan ikut sales untuk mensosialisasikan produk baru dari perusahaan. Pola proses bisnis seperti ini tentunya menimbulkan ketidaknyamanan di bidang waktu, biaya, tenaga dan hubungan dengan konsumen.

## I.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana membangun sistem di dalam perusahaan yang sesuai dengan proses bisnis sebelumnya dan melakukan perbaikan di dalam sistem dengan menggunakan sistem *website online* sebagai komponen perbaikan dari sistem agar sistem *website* dapat menjadi sarana perbaikan sistem dan efisiensi di berbagai bidang?
2. Bagaimana mengatur dan membatasi fungsionalitas setiap golongan pengguna *website* dan memastikan setiap golongan memiliki halaman tersendiri?
3. Bagaimana mengupayakan pengamanan data dari segi sistem dan menjaganya agar tidak mudah hilang?
4. Bagaimana meningkatkan kenyamanan antarmuka aplikasi *e-commerce* dan mengefisiensikan antarmuka agar meminimalkan pergantian halaman?
5. Bagaimana mensosialisasikan informasi baru kepada konsumen dan memperluas pangsa pasar?
6. Bagaimana meningkatkan kenyamanan konsumen dalam melakukan pembelian?

## I.3 Tujuan

1. Membangun sistem di dalam perusahaan yang sesuai dengan proses bisnis sebelumnya dan melakukan perbaikan di dalam sistem dengan menggunakan sistem *website online* sebagai komponen perbaikan dari sistem agar sistem website dapat menjadi sarana perbaikan sistem dan efisiensi di berbagai bidang. Perbaikan terutama terhubung proses bisnis perusahaan yang memungkinkan penarikan barang yang berdampak pada kerugian dan inefisiensi perusahaan.
2. Mengatur dan membatasi fungsionalitas setiap golongan pengguna *website* dan memastikan setiap golongan memiliki halaman tersendiri. Hal ini untuk menjaga keamanan setiap golongan.
3. Mengupayakan pengamanan data dari segi sistem dan menjaganya agar tidak mudah hilang. Hal ini dilakukan karena perusahaan akan menyewa *server* dan adanya kemungkinan kesalahan pada tempat penyewaan *server*.
4. Meningkatkan kenyamanan antarmuka aplikasi *e-commerce* dan mengefisienkan antarmuka agar meminimalkan pergantian halaman. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat dengan segera terbiasa dengan antarmuka aplikasi yang ada.
5. Mensosialisasikan informasi baru kepada konsumen dan memperluas pangsa pasar. Hal ini adalah upaya untuk menjaga loyalitas konsumen.
6. Meningkatkan kenyamanan konsumen dalam melakukan pembelian, dengan *E-Commerce*, konsumen dapat memesan 24 jam, tak perlu menunggu telepon, tak perlu keluar rumah dan ongkos untuk melakukan pemesanan terjangkau.

## I.4 Batasan Masalah

### I.4.1 Batasan Aplikasi

1. Sistem Pembayaran
  - a. Transfer bank

- b. PayPal
- 2. Otoritas Pengguna
  - a. Otoritas Pemilik
    - i. Kelola data diri
    - ii. Kelola data karyawan
    - iii. Kelola data member
    - iv. Kelola data produk
    - v. Kelola data informasi
    - vi. Kelola pembelian, lakukan dokumentasi dan print bon pembelian
  - b. Otoritas Karyawan
    - i. Kelola Data Diri
    - ii. Kelola Data Produk
    - iii. Kelola Data Informasi
    - iv. Kelola Pembelian, lakukan dokumentasi dan Print Bon Pembelian
  - c. Otoritas Member
    - i. Lakukan pembelian
    - ii. Perbaharui profil member
    - iii. Konfirmasi pembayaran dari pembelian
    - iv. Lihat seluruh pembelian
  - d. Otoritas Umum
    - i. Lihat produk
    - ii. Lihat informasi umum
- 3. Bahasa situs web adalah bahasa Indonesia dan Inggris
- 4. Data yang dikumpulkan adalah data dummies
- 5. Ukuran halaman 600 x 800
- 6. Kompatibilitas paling baik pada browser Internet Explorer
- 7. Sistem mengakomodasi model bisnis B to B saja.
- 8. Pemeriksaan pembayaran transfer dilakukan secara manual untuk semua bank, karenanya member wajib konfirmasi.
- 9. Sistem bekerja tidak sempurna di hosting gratis, yaitu fitur automail tidak bekerja di hosting gratis dan tidak bekerja dengan di *server* lokal.

10. Pembahasan sistem terkait dengan paypal hanya terbatas sampai halaman transaksi paypal, tanpa mencoba untuk mengulas fitur paypal lebih jauh.

#### **I.4.2 Batasan Hardware**

1. Prosesor Pentium 1,8 Ghz atau lebih cepat
2. RAM 512 *megabytes* (MB)
3. *Hard Drive* berkapasitas 40 *gigabytes* (GB)
4. *Keyboard dan Mouse standard*
5. VGA 64 *megabytes* (MB)

#### **I.4.3 Batasan Software**

- a. Microsoft Windows XP
- b. Macromedia Dreamweaver 8
- c. Bahasa Pemrograman PHP
- d. Basis Data MySQL PHPMyAdmin
- e. XAMPP
- f. Adobe Photoshop
- g. Internet Explorer 6
- h. Adobe Reader 7

#### **I.5 Sumber Data**

1. Proses bisnis perusahaan
2. Katalog produk
3. <http://www.paypal.com>
4. <http://www.paypalindonesia.com>
5. [www.fpdf.org](http://www.fpdf.org)
6. [www.klikbca.com](http://www.klikbca.com)

## I.6 Sistematika Penyajian

### Bab I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang yang membahas alasan mengajukan materi dan latar belakang perusahaan beserta proses bisnisnya, perumusan masalah berisi masalah-masalah yang disimpulkan dari latar belakang, tujuan sebagai goal yang dituju yang menjawab perumusan masalah, batasan masalah menguraikan keterbatasan dari aplikasi dan sistem yang dibuat, sumber data yang menguraikan sumber data yang dipakai dalam pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan yang membahas kerangka laporan.

### Bab II Kajian Teori

Kajian teori berisi dasar-dasar teori berbagai teknologi yang digunakan untuk membangun aplikasi, dan penjelasan berbagai definisi dan afiliasi yang dilakukan.

### Bab III Analisis dan Rancangan Sistem

Halaman yang berisi rancangan sistem online dan perusahaan, sketsa antarmuka, penjelasan antarmuka, ERD, DFD, Flowchart Operasional, Kamus Data dan PSPEC

### Bab IV Hasil Penelitian

Hasil pekerjaan ditinjau dari penggunaan aplikasi dan kesesuaian aplikasi dari perancangan yang dilakukan sebelumnya.

### Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Uji coba dari aplikasi, berisi *blackbox* dan akan mengulas kembali keterbatasan dari sistem.

### Bab VI Simpulan dan Saran

Simpulan dari pengerjaan TA, saran ke depannya dari aplikasi