

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi sistem bisnis. Dalam hal ini menjadikan media elektronik menjadi media paling praktis dalam melakukan komunikasi bisnis. Globalisasi serta tingginya intensitas persaingan bisnis menuntut perusahaan bisa memenuhi dan memperhatikan dinamika kebutuhan pelanggan dengan cara yang efektif.

PT.Tropica Nucifera Industry berdiri pada tahun 2007 yang didirikan oleh Prof. Dr. Bambang Setiaji, M.Sc. Pendirian perusahaan ini berawal dari penelitian beliau terkait dengan minyak kelapa. Banyak yang beranggapan bahwa minyak kelapa mengandung kolesterol tinggi. Namun tidak demikian menurut Prof. Dr. Bambang Setiaji, M.Sc. Setelah melakukan penelitian dan pengakajian yang terus menerus minyak kelapa ini ternyata bisa menghasilkan produk yang aman untuk dikonsumsi, seperti kosmetik dan minyak goreng.

Salah satu sarana untuk mempromosikan produk-produk ini adalah dengan mendirikan showroom. Show room ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, melainkan juga sebagai tempat kegiatan untuk memberikan pengetahuan kepada para konsumen atau pelanggan, terhadap produk yang dipasarkan oleh perusahaan, baik sebelum di beli oleh konsumen/pelanggan atau

sesudah produk tersebut digunakan. Hal tersebut dilakukan oleh perusahaan utamanya bagian showroom untuk membekali konsumen ataupun pelanggan dengan pengetahuan terhadap produk yang telah mereka miliki. Hal ini dilakukan mengingat umur perusahaan baru 6 tahun, sehingga produk yang dipasarkan belum terlalu meluas, dalam artian masih ada sebagian masyarakat yang belum mengetahui produk yang dihasilkan oleh perusahaan.

Di jaman serba teknologi seperti sekarang ini, metode penjualan lintas kota atau lintas pulau atau bahkan lintas negara, dengan system tradisional atau konvensional yaitu dengan cara konsumen harus datang langsung ke toko atau penyedia barang sudah jarang ditemukan. Karena memang akan membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk melakukan penjualan dengan system tersebut. Sekarang sudah banyak perusahaan penjualan di negeri kita, yang mulai mengaplikasikan e-commerce guna meningkatkan penjualan dan menyebarkan informasi secara atraktif dan juga sebagai alat bantu promosi.

Dengan mengaplikasikan e-commerce pada system penjualan dan dengan dukungan framework codeigniter sebagai media teknologi, diharapkan dapat menjadikan proses penjualan dan penyebaran informasi bisa dilakukan dengan mudah, efektif dan interaktif antara pelanggan dan perusahaan. Hal inilah yang ini dicapai oleh PT Tropicana Nucifera Industry.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah ini difokuskan pada bagaimana cara membuat website yang dapat menampilkan semua produk yang dimiliki disertai dengan sebuah transaksi berupa pemesanan online.

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka batasan masalah hanya berada pada ruang lingkup seperti :

- a. Data yang diolah hanya data barang dan data pengguna sistem .
- b. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang.
- c. Sistem yang dibangun tidak menggunakan Topologi jaringan.
- d. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang sudah ditetapkan.

1.4 TUJUAN

- a. Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah :
 - 1) Membuat website yang dapat menampilkan semua produk disertai dengan sebuah transaksi pemesanan online.

1.5 MANFAAT

Manfaat yang diperoleh :

- Bagi Konsumen :
 - Memungkinkan konsumen berbelanja atau melakukan transaksi lainnya setiap saat
 - Dapat melakukan pemesanan barang tanpa harus datang ke toko atau showroom
 - Mendapatkan informasi barang secara detail
- Bagi perusahaan atau organisasi:
 - Memperluas pasar hingga mencakup pasar nasional dan pasar global, sehingga perusahaan bisa menjangkau lebih banyak pelanggan
 - Mengurangi biaya pemasaran
 - Dapat dijadikan sebagai salah alat pengambilan keputusan

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Penelitian, yaitu :

a. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian yaitu di suatu distro di kota Bandung.

b. Wawancara

Yaitu satu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan yaitu paradigma *Waterfall (Classic Life Cycle)*, untuk lebih jelasnya tahapan dari paradigma *Waterfall* ini adalah :

- a. **System Engineering (Rekayasa Sistem)**, merupakan kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.
- b. **Analisis System (Analisis Sistem)**, dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data – data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan kegiatan pencurian kendaraan bermotor. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.
- c. **Design (Perancangan)**, merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary

(Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan Output.

- d. **Coding (Pengkodean)**, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang baru dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri.
- e. **Testing (Pengujian)**, yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.
- f. **Maintenance (Perawatan)**, yaitu merupakan suatu kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang telah dibuat, agar keutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, updating data, dan menjaga program dari serangan virus, orang yang tidak berhak yang dapat merusak program.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Pada dasarnya, penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisikan gambaran umum penelitian yang dilakukan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan, masalah tujuan penelitian, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan panduan dalam penyusunan landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi raport dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini menganalisa objek penelitian seperti struktur organisasi, membahas tentang batasan sistem, analisis prosedur yang menjelaskan uraian prosedur, Analisis Dokumen, Bagan Alir Dokumen, yang menjelaskan dokumen masukan dan dokumen keluaran. Kelemahan sistem yang berjalan, usulan sistem dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisikan rancangan prosedural, Bagan Alir Dokumen baru, Rancangan dokumen masukan maupun keluaran yang baru serta rancangan kodefikasi. Rancangan terperinci yang mencakup diagram konteks dan data flow diagram (DFD), analisis database yang mencakup entity relationship diagram,

perancangan struktur program, perancangan struktur file, perancangan struktur menu, perancangan antar muka yang mencakup masukan dan keluaran.

BAB V IMPLEMENTASI

Berisikan kaitan antara rancangan sistem yang dibuat dengan program yang telah dibuat. Dalam implementasi diuraikan tentang pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan, perangkat keras yang diperlukan, pemrograman dan pengetesan program.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dikerjakan dari bab I sampai dengan bab V serta saran-saran yang mengacu pada rancangan yang telah diusulkan, untuk dikembangkan.