BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil wawancara yang terlampir pada lampiran 1, didapatkan hasil bahwa PT. Globalindo Perkasa Makmur merupakan sebuah perusahaan yang telah berdiri sejak 2003 dan bergerak di bidang *fashion* khususnya pada celana Jeans. Aktivitas utama dari perusahaan yaitu memproduksi garmen berupa celana *jeans* dan kemudian memasarkannya. Merk dari celana *jeans* yang diproduksi yaitu WestLee Jeans dan Lelo Jeans. Selain memproduksi jeans merk sendiri, perusahaan juga merupakan distributor *jeans* dari luar, yaitu Lois Jeans. Disamping memproduksi dan menjadi distributor, aktivitas sampingan dari perusahaan yaitu menerima jasa jahit dari para pelanggan.

Aktivitas pemasaran dalam perusahaan masih menggunakan cara yang manual yaitu hanya dari mulut ke mulut ataupun menggunakan fasilitas *chatting* via WA. Tentu saja hal tersebut akan memperlambat laju pemasaran produk terhadap masyarakat luas. Hanya masyarakat sekitar dan orang-orang terdekat saja yang akan mengetahui mengenai informasi pemasaran produk dari perusahaan. Kemungkinan perkembangkan pemasaran tetap akan terpenuhi tetapi membutuhkan waktu yang lama. Selain itu, kemungkinan akan adanya pengurangan maupun penambahan informasi yang tidak akurat juga akan terjadi jika penyebarannya hanya berupa dari mulut ke mulut saja.

Kemudian, aktivitas penjualan juga masih menggunakan cara yang manual. Mulai dari pembeli yang datang langsung ke toko untuk membeli produk, atau datang langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan *custom*, hingga proses pencatatan laporan penjualan. Hal tersebut tentu kurang mengefisiensikan waktu. Selain itu, juga sangat beresiko jika terjadi bukti penjualan atau catatan pemesanan *custom* yang telah dilakukan hilang, rusak atau terselip sehingga dapat merugikan kedua belah pihak.

Maka dari itu, dibutuhkan suatu aplikasi *e-commerce* berbasis *website* yang berguna bagi PT. Globalindo Perkasa Makmur dalam melakukan kegiatan pemasaran produk sehingga semakin dikenal oleh masyarakat luas karena aplikasi tersebut berada di jejaring internet. Selain itu juga terdapat fasilitas pembelian dan pemesanan *custom* secara *online* sehingga pembeli tidak perlu datang langsung ke toko maupun kantor gudang. Kemudian, aplikasi ini juga dapat menyediakan fitur pencatatan laporan penjualan dan pemesanan *custom*. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk membuat laporan relatif lebih cepat serta bukti catatan pemesanan maupun laporan keuangan lebih aman karena tersimpan pada *database* dalam sistem. Aplikasi ini diharapkan dapat memperluas pemasaran dari PT. Globalindo Perkasa Makmur serta membantu pekerjaan Divisi Marketing sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan kinerja dari perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada perngerjaan Proyek Akhir antara lain sebagai berikut.

a. Bagaimana cara untuk memperluas penyebaran informasi mengenai produk PT. Globalindo Perkasa Makmur agar dapat lebih dikenal?

b. Bagaimana cara agar pembeli dapat melakukan pembelian dan pemesanan *custom* tanpa harus datang langsung ke toko?

c. Bagaimana cara membuat laporan penjualan dengan cepat dan terhindar dari resiko kehilangan ataupun rusak?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Membangun aplikasi *e-commerce* pemasaran produk di PT. Globalindo Perkasa Makmur berbasis *web* yang berisi informasi katalog agar pembeli dapat lebih mengenal produk dari perusahaan.

b. Menyediakan fitur yang dapat melakukan pembelian dan pemesanan *custom* secara *online* bagi pembeli pada aplikasi.

c. Membangun aplikasi yang terdapat fitur pembuatan laporan penjualan dan pemesanan yang tersimpan pada *database*.

1.4 Batasan Masalah

Pengerjaan Proyek Akhir ini dibatasi oleh beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Pada aplikasi ini pembayaran dilakukan dengan transfer bank di luar sistem kemudian pembeli melakukan konfirmasi bukti pembayaran.

2. Pengiriman barang kepada konsumen melalui jasa pengiriman pihak ketiga.

3. Pada pemesanan *custom,* pembeli dapat menentukan sendiri celana yang ingin dipesan mulai dari bahan, model, ukuran hingga merk yang mereka inginkan.

4. Pada pemesanan *custom*, terdapat batas minimal pemesanan yang diterima.

5. Retur barang dilakukan diluar sistem dengan cara menghubungi nomor telepon yang tersedia atau langsung datang ke perusahaan.

6. Pada fitur pengisian formulir untuk pengiriman, pengguna hanya dapat menentukan kurir atau jasa pengiriman, namun tidak dapat memilih layanannya.

7. Pada laporan penjualan maupun pemesanan *custom,* hanya dapat melihat laporan pada periode tahun yang sama.

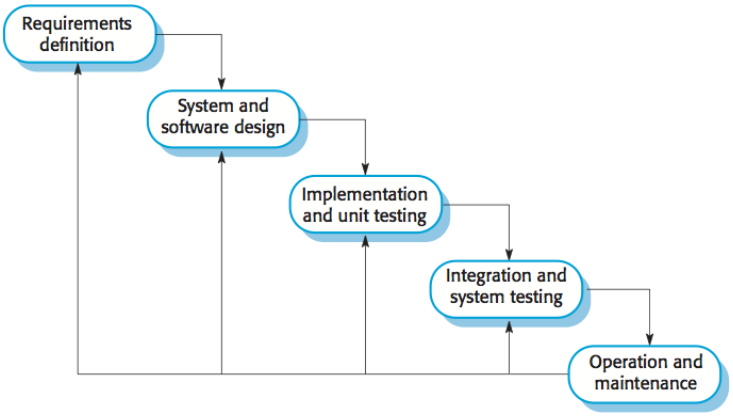
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pemasaran dan Penjulan Produk ini merupakan sebuah aplikasi yang nantinya akan digunakan oleh PT. Globalindo Perkasa Makmur. Pada proyek akhir ini, penulis akan menjelaskan megenai aplikasi yang menangani permasalahan bagian pemasaran produk dan penjualannya. Aplikasi ini akan digunakan oleh pembeli yang akan dapat melihat katalog, melakukan pemesanan *jeans* hingga proses transaksi. Selain itu, pembeli juga dapat menentukan sendiri celana yang dipesan mulai dari bahan, model, ukuran hingga merk. Kemudian aplikasi ini juga akan digunakan oleh Divisi Pemasaran untuk melakukan pengelolaan data pemesanan barang, serta pengolahan katalog barang yang dipamerkan. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun ini berbasis *web* sehingga bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP. Sedangkan untuk penyimpanan *database* yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi ini diharapkan dapat memperluas pemasaran dan penjualan dari PT. Globalindo Perkasa Makmur serta membantu pekerjaan Divisi Marketing sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan kinerja dari perusahaan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan Proyek Akhir yang digunakan adalah metode *Waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC). *Waterfall model* adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari lima tahap yang saling terkait dan mempengaruhi yaitu meliputi: *Requirements definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, and Operation and Maintenance* [1]. Berikut gambar tahapan dari *waterfall model*

.



Gambar 1 Waterfall Model

1. *Requirements Definition*

   Seluruh kebutuhan aplikasi harus didapatkan dalam fase ini, termasuk kegunaan aplikasi yang diharapkan pengguna serta batasan aplikasi. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada perusahaan PT. Globalindo Perkasa Makmur Divisi Pemasaran untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

2. *System and Software Design*

   Pada tahap dilakukan proses desain yang akan menerjemahkan kebutuhan yang telah didapat pada tahap sebelumnya ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat menggunakan bahasa pemrograman. Pembuatan desain yang digunakan dalam penggambaran sistem saat ini dan usulan menggunakan *flowmap*, dalam menggambarkan analisis kebutuhan menggunakan *Usecase Diagram,* dan untuk menggambarkan perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* serta dalam membuat *class-class* pada sistem dan hubungan antar kelas menggunakan *Class Diagram*.

3. *Implementation and Unit Testing*

   Pada tahap ini dilakukan pengkodean atau *coding* sebagai penerjemah desain dalam bahasa pemrograman yang dikenali oleh komputer. Pengkodean yang dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP atau *Hypertext Prepocesor* yang dipadukan dengan *HyperText Markup Language* (HTML) serta *Cascading Style Sheet* (CSS) untuk memperindah

tampilan. Selain itu, juga dilakukan pengujian terhadap tiap unitnya apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

   Pada tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian sistem ini menggunakan *black box testing.*

5. *Operation and Maintenance*

   Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall.* Akan tetapi pada proyek akhir ini, pemeliharaan dan perbaikan tidak bahas.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel pengerjaan penulis dalam membangun aplikasi.

Tabel 1 Jadwal Pengerjaan

No	Nama Kegiatan	2016												2017																	
		Bulan																													
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	*Requirements Analysist*																														
2.	*System and Software Design*																														
3.	*Implementation and Unit Testing*																														
4.	*Integration and System Testing*																														
5.	Dokumentasi																														