

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salon Fang Fang merupakan studi kasus dalam aplikasi *web* ini. Sampai saat ini Salon Fang Fang masih menggunakan cara lama atau manual untuk mengolah data yang ada seperti menggunakan kertas atau buku sebagai media pencatatan dan penyimpanan data mereka. Data yang disimpan masih berupa arsip yang sedikit sulit untuk dikelola. Data dalam arsip tersebut mudah tercecer, hilang, terkena tumpahan, sobek, bahkan mudah untuk rusak karena media penyimpanannya masih berupa kertas. Pihak salon membutuhkan aplikasi yang bisa memudahkan pihak salon dalam mengelola data, seperti penambahan data, pengubahan data, maupun penghapusan data itu sendiri.

Selain memerlukan aplikasi yang bisa memudahkan pihak salon dalam mengelola datanya, Salon Fang Fang juga memerlukan suatu media untuk memperkenalkan salon mereka. Saat ini mereka hanya memperkenalkan salon mereka dengan menggunakan spanduk-spanduk. Hal ini menyebabkan hanya yang melewati dan melihat spanduk itu saja yang mengetahui keberadaan salon ini. Selain itu spanduk tidak bisa memuat banyak informasi. Melalui aplikasi *web* ini diharapkan, masyarakat bisa mengakses berbagai informasi tentang salon Fang Fang.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang muncul seputar hal tersebut, adalah:

1. Bisakah aplikasi ini memuat berbagai informasi mengenai salon?
2. Bagaimana membuat aplikasi *web* yang dapat memudahkan pengolahan data di salon?

3. Bagaimana pelanggan bisa mendapat informasi tentang salon tanpa harus mengunjungi salon secara langsung dan tidak perlu mengantri dalam salon?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi *website* ini adalah :

1. Memuat berbagai informasi yang tepat dan terbaru seputar salon.
2. Membuat sebuah aplikasi yang membantu pihak salon dalam pengolahan data salon.
3. Membantu pelanggan untuk dapat melakukan pemesanan *online* pelayanan salon dan memperoleh berbagai informasi salon melalui aplikasi *web* ini.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi membahas data salon seperti data pelanggan, data barang, data *service*, data penjualan, data pembelian, dan data reservasi. Pengguna, yaitu admin bisa melakukan sistem *insert*, *update*, dan *delete* data pelanggan, barang, supplier, *service*, penjualan, pembelian, dan reservasi. Pelanggan bisa melakukan pemesanan tempat secara *online* tetapi tidak bisa membayar secara *online*. Aplikasi *website* ini berjalan maksimal pada *Mozilla firefox internet browser* dan dengan monitor beresolusi 1024 x 768. Tidak ada fitur *diskon* dalam aplikasi ini.

1.5. Sumber Data

Penelitian yang dilakukan mengambil sumber-sumber data yang dibutuhkan secara langsung dari pihak instansi. Sedangkan untuk landasan teori, sumber-sumber data yang dibutuhkan diambil dari berbagai sumber termasuk buku dan *internet*.

1.6. Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan uraian garis besar yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan dasar teori yang dipergunakan dalam menyusun laporan Kerja Praktek ini.

BAB III ANALISIS DAN PEMODELAN

Berisi arsitektur aplikasi, ERD, dan *layout*.

BAB IV PERANCANGAN dan IMPLEMENTASI

Berisi tampilan akhir aplikasi dan *database* diagram

BAB V PENGUJIAN

Menjelaskan evaluasi tentang *website* yang telah dibuat. Pengujian ini menggunakan *black box testing*.

BAB VI KESIMPULAN dan SARAN

Menjelaskan kesimpulan dan saran-saran untuk pengembangan *website* ini kedepannya.