

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

XYZ Cellular adalah sebuah instansi yang bergerak di bidang penjualan *handphone* baru yang didapatkan dari *supplier*. Instansi yang berlokasi di kota Bandung ini terbentuk karena melihat sebuah peluang dari besarnya minat masyarakat kota Bandung yang menjadikan *handphone* sebagai kebutuhan primer.

XYZ Cellular masih kesulitan untuk mengetahui apa keinginan konsumen dan *handphone* apa yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Oleh karena itu jumlah penjualan *handphone* di XYZ Cellular mengalami penurunan dibandingkan dengan pesaingnya disamping itu kurangnya penyebaran informasi sedikit menyulitkan konsumen karena dengan mengetahui informasi *handphone* konsumen tidak harus datang ke toko.

Berdasarkan pertimbangan diatas, XYZ Cellular membutuhkan teknologi informasi untuk membantu masyarakat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam membeli *handphone* sesuai dengan kebutuhan konsumen dan memudahkan konsumen untuk membeli *handphone* tanpa perlu datang ke toko. Oleh karena itu XYZ Cellular membutuhkan sebuah website dengan strategi *marketing* CRM (Customer Relationship Management) sebagai media informasi dan penjualan yang dapat meningkatkan jumlah penjualan *handphone* di XYZ Cellular.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memberi manfaat untuk konsumen *handphone* dan dapat mendukung kegiatan bisnis di XYZ Cellular.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem dapat menyajikan informasi tentang *handphone* melalui internet?
2. Bagaimana sistem menyajikan media penjualan yang memungkinkan konsumen melakukan transaksi secara online?
3. Bagaimana sistem dapat membantu XYZ Cellular untuk mengetahui keinginan konsumen?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Membuat *website* yang dapat digunakan sebagai media penyebaran informasi tentang *handphone*.
2. Membuat *website* yang dapat berguna sebagai media penjualan secara *online*.
3. Membuat *website* yang dapat mengetahui keinginan konsumen.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup dalam aplikasi ini terbagi menjadi dua yaitu ruang lingkup software dan ruang lingkup hardware.

1. Ruang Lingkup *Software*:

Sistem operasi Microsoft Windows 7 Professional 32 bit

Sistem Basis Data: SQL server

Bahasa Pemrograman : VB.NET

Editor Pemrograman: Microsoft Visual Studio 2010

2. *Ruang Lingkup Hardware:*

Processor Intel pentium 4 1,8 GHz.

Memory DDR 256 Mb.

Harddisk 40 Gb.

Keyboard + Mouse

3. Ruang lingkup Aplikasi

- a. Hak akses user dibagi menjadi 3 yaitu admin, *member* dan *guest*.
- b. XYZ Cellular hanya memiliki 1 pusat gudang sehingga tidak perlu ada pemisahan antara stok di toko dan stok di gudang.
- c. Sistem menggunakan 1 mata uang yaitu Rupiah.
- d. Membayaran dilakukan melalui transfer via bank.
- e. Peng-*update*-an konfirmasi pembayaran penjualan dan pengiriman barang dilakukan secara manual.
- f. Aplikasi tidak menangani tentang masalah keuangan dari setiap proses transaksi yang terjadi, tentang masalah pengiriman barang.
- g. Stok akan otomatis berkurang bila member melakukan transaksi.
- h. Stok akan otomatis bertambah bila admin membatalkan suatu transaksi.
- i. Admin tidak dapat menghapus barang dan *member*.
- j. *Guest* tidak dapat melakukan *order* barang.
- k. Peng-*update*-an konfirmasi pembayaran penjualan dilakukan secara manual melalui *website* atau melalui sms ke nomer yang telah tercantum.
- l. Pemberitahuan informasi *member* melalui *email*. Seperti pemberi tahanan data *member* baru, data *order*, dan data peringatan jika member lupa melakukan pembayaran.
- m. *Guest* tidak dapat melakukan komentar barang. Hanya member yang dapat memberi komentar barang.

1.5 Sumber Data

A. Primer

Wawancara dan tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

B. Sekunder

Data-data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan dan pencarian informasi di internet.

1.6 Sistematika penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek kerja praktek ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan rancangan antarmuka sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat aplikasi.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / *method* yang dibuat dalam metode testing.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.