

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan Cornaga adalah perusahaan yang beralokasi di jalan Gandawijaya no 64 didirikan sekitar tahun 2001 yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam buku, dari buku komik, novel, pelajaran dan lain-lain. Setiap saat Cornaga mendapat buku baru ataupun adanya promo, kosumen hanya akan mengetahui hal tersebut bila datang langsung ke perusahaan, belum lagi kepada konsumen luar kota yang sangat jarang datang ke perusahaan, sehingga Cornaga tidak mengalami peningkatan dibandingkan jumlah penjualan. Karena hal tersebut diperlukan media yang menghubungkan antara perusahaan dengan konsumen dan dalam rangka tersebut maka dibuatlah penjualan buku secara *online*. Hal ini akan mempermudah perusahaan dalam menjalin relasi dengan konsumen serta memberikan informasi yang terbaru dan konsumen pun dapat memilih dan membeli buku secara *online* tanpa perlu datang ke perusahaan.

Berdasarkan yang dihadapi Cornaga tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi *Customer Reationship Management* berbasis Web agar relasi Cornaga dengan konsumennya dapat Terorganisir serta mendukung penjualan Cornaga dan membantu konsumen untuk mudah membeli buku secara praktis lewat *web* tanpa perlu datang ke perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Sistem Penjualan secara *online*?
2. Bagaimana membuat aplikasi *CRM* berbasis *Web* yang dapat mendukung Relasi Cornaga dengan konsumen-konsumennya?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan berdasarkan rumusan masalah diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Membuat Sistem Penjualan secara *online*.
2. Membuat aplikasi *CRM* berbasis *Web* yang dapat mendukung Relasi Cornaga dengan konsumen-konsumennya.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Software*

- A. Perancangan, analisis, dan pembuatan *Database* menggunakan *SQL Server*
- B. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *VB.net*
- C. Sistem Operasi menggunakan *Microsoft Windows XP*.

2. *Hardware*

Spesifikasi minimum untuk *client* adalah sebagai berikut :

- a. *Processor* INTEL *Pentium 4* 1,8 GHz
- b. *Memory* DDR 512 Mb
- c. *Harddisk* yang tersedia 80 Gb
- d. Alat *input keyboard* dan *mouse*

3. Batasan Masalah

- a. Hak akses dibagi menjadi 3, yaitu *admin*, *member*, dan *guest*. Rincian hak akses untuk setiap tingkatan pengguna :
 - *Admin*
Memiliki hak akses penuh terhadap sistem
 - *Member*
Mendapatkan akses untuk membeli suatu produk. Dapat melakukan dan memberikan *review* serta *rating* terhadap produk yang dibeli.
 - *Guest*
Hanya dapat melihat produk yang ditawarkan *website*, tidak bisa mengakses fitur pembelian barang seperti fitur yang ditawarkan untuk *member*.
- b. Aplikasi dilengkapi fitur *shopping cart* untuk membantu *member* dalam memesan barang dan untuk pembayaran melayani pembayaran melalui bank- bank lokal .
- c. Untuk membantu *member* dalam pemilihan barang, aplikasi dilengkapi dengan fitur *review* dan *rating*.
- d. Untuk *member* yang telah mengumpulkan poin maka *member* dapat menukarkan *poin* tersebut dengan hadiah yang disediakan.
- e. Admin dapat mengirim *email* kepada para *member* tentang *produk* baru maupun yang sedang di *diskon* sehingga para *member* merasa tertarik.

1.5 Sumber Data

Data - data yang akan diambil dalam penyusunan makalah ini adalah :

1. Sumber *data* primer

Data primer merupakan *data* yang diperoleh melalui Cornaga bersama melalui kegiatan wawancara dengan pemilik perusahaan.

2. Sumber *data* sekunder

Data sekunder merupakan *data* yang diperoleh melalui studi literatur, *internet*, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kebenaran dari *data* primer.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan Tugas Akhir.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori-teori yang digunakan untuk mendukung laporan Tugas Akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai Analisis dan Rancangan Sistem dalam Tugas Akhir yang meliputi penelitian kebutuhan seperti ketentuan yang diberlakukan dan kondisi yang terjadi. Dari analisis ini dirancang sistem yang sesuai dengan kondisi dan ketentuan yang berlaku.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User interface Design* yang sudah dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai evaluasi hasil aplikasi yang dilakukan setelah uji coba dari penelitian dan sistem yang telah dirancang.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir ini.