

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko *Melody* Agung adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan dan pembelian alat-alat elektronik seperti AC, kulkas, tv dan lain sebagainya. Terletak di Jalan Jendral Sudirman nomor 71 Purwakarta. Seiring berkembangnya waktu toko *Melody* Agung ini menjadi sebuah toko yang sangat dikenal masyarakat sehingga pajangan maupun barang elektronik yang disimpan digudang semakin banyak.

Ketika dalam menjual barang juga terkadang pemilik toko atau sales lupa kalau barang yang ditawarkan kepada konsumen tidak ada. Seringkali toko harus meminjam barang ke toko lain karena barang yang telah dijual ternyata tidak ada di gudang. Hal ini dikarenakan tidak adanya pencatatan yang rapi terhadap *stock* barang yang ada ditoko. Belum lagi hilangnya data *stock* barang yang disimpan secara sembarangan ataupun rusak karena bencana alam seperti banjir, gempa dan lain sebagainya.

Penjualan barang juga dipasarkan pada daerah sekitar Purwakarta saja, padahal harga yang ditawarkan oleh toko sangat bersaing juga dengan toko elektronik di daerah lain. Pencatatan data konsumen juga hanya dilakukan pada saat konsumen membeli barang ditoko, dan itupun hanya mencatat alamat serta nomor telepon saja. Setelah barang dikirim maka data konsumen yang dicatat akan dibuang. Ketika konsumen itu kembali lagi ke toko untuk membeli barang seringkali pihak toko lupa bahwa konsumen tersebut pernah membeli ditoko. Sehingga pihak toko harus mencatat alamat konsumen tersebut lagi untuk keperluan pengiriman barang yang tanpa disadari sedikit mengecewakan konsumen tersebut. Pihak toko masih kurang menyadari pentingnya menjaga hubungan baik dengan konsumen agar konsumen merasa dihargai sehingga konsumen bisa betah belanja ditoko dan pada akhirnya bisa meningkatkan profit toko.

Berdasarkan permasalahan dari pernyataan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Toko Elektronik *Melody Agung* memerlukan sebuah sistem informasi yang bisa mencatat semua transaksi ataupun pencatatan *stock* barang yang terkomputerisasi, serta pencatatan data konsumen secara permanen sehingga permasalahan diatas dapat diatasi. Dalam kasus diatas juga perlu ditambahkan sebuah sistem yang berpatokan pada CRM (*Customer Relationship Management*) agar loyalitas konsumen tetap terjaga sehingga profit toko bisa meningkat. Adapun CRM yang bisa dipakai dalam meningkatkan profit toko yaitu dengan sistem pemberian *point* salah satunya dan masih ada beberapa strategi yang akan dipakai.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan seputar *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem penjualan, pembelian dan inventori serta cara agar toko bisa memasarkan produknya secara luas pada Toko Elektronik *Melody Agung*?
2. Bagaimana membuat sebuah *website* yang bisa memberikan *point* atas transaksi yang telah dilakukan dalam rangka meningkatkan profit toko pada Toko Elektronik *Melody Agung*?
3. Bagaimana membuat tampilan *website* yang mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*)?
4. Bagaimana cara menarik agar konsumen loyal bertransaksi pada Toko Elektronik *Melody Agung*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah:

1. Merancang *website* yang baik dengan fitur penjualan, pembelian dan inventori serta bisa menjual produk toko secara luas untuk Toko Elektronik *Melody Agung*.

2. Membuat sebuah *website* yang bisa meningkatkan profit pada Toko Elektronik *Melody Agung* dengan pemberian *point* atas transaksi yang sudah dilakukan.
3. Membuat tampilan *website* yang mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*).
4. Membuat suatu sistem yang didasarkan atas CRM.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup *software* dalam *website* ini adalah:

1. Sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional SP 2*
2. Sistem Basis Data: *SQL Server 2008 R2*
3. Bahasa Pemrograman : *C#*
4. Editor Pemrograman: *Microsoft Visual Studio 2010*

Adapun ruang lingkup *hardware* dalam *website* ini adalah:

1. *Processor Intel pentium 4 1,8 GHz.*
2. *Memory DDR 1 Giga.*
3. *Harddisk 80 Gb.*
4. *Keyboard + Mouse*

Hak Akses pada *website* dipegang oleh *administrator* (pemilik toko) yang bisa terdiri dari beberapa orang, *member* yang hanya bisa melakukan transaksi pembelian barang pada sistem dan *guest*.

1. *Administrator* dan *member* memiliki *username* dan *password*.
2. *Administrator* dapat mengakses seluruh fungsi yang disediakan dalam *website*.
3. *Member* hanya bisa melakukan transaksi pembelian barang.
4. *Guest* hanya bisa melihat data barang yang dijual tanpa bisa melakukan pembelian, tetapi *guest* dapat melakukan registrasi agar bisa menjadi *member*.

Fitur-fitur tambahan pada *website*:

1. Tiap nominal tertentu atas pembelian konsumen ke toko akan memperoleh *point* dan berlaku kelipatan.

2. *Cross Selling* pada barang yang dijual dalam rangka meningkatkan profit toko.
3. *Up selling* barang pada *website* yang berupa diskon bagi pembelian nominal tertentu.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah :

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran mata kuliah Pemrograman Dasar C, *Object Oriented Programming* (OOP), OOP lanjut , Basis Data, dan Basis Data Lanjut yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha.

2. Data Sekunder

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

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai Latar Belakang tentang perusahaan yang dipakai didalam pembuatan website, Rumusan Masalah yang berisi masalah apa saja yang terdapat pada perusahaan tersebut yang perlu untuk diperbaharui, Tujuan yang berisi jawaban atas rumusan masalah yang telah dibuat, Sumber Data yang berisi dari mana penulis mendapatkan data-data yang diperlukan dalam pengerjaan website inidan Sistematika Penyajian yang berisi ringkasan dari semua laporan.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tentang dasar teori-teori yang menunjang dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini. Adapun teori yang dipakai didapatkan dari buka-buka yang berhubungan dan bisa

membantu menguatkan teori yang akan dipakai dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Berisi hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat antara lain: ERD, *user interface*, *database*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi tentang kumpulan-kumpulan *screenshot* dari *website* dan penjelasannya di tiap-tiap fungsi.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi tentang pengujian yang telah dilakukan pada *website* berikut serta dengan hasil-hasilnya. Adapun tahap pengujian yang dilakukan yaitu dengan sistem *black box*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini digunakan untuk memberi kesimpulan, saran dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.