

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Instansi yang menjadi topik dalam pembuatan *website* penjualan dan pemesanan buku baru dan bekas merupakan sebuah toko *online* yang menjual buku baru dan bekas. Penjualan buku tersebut terbatas pada komik dan novel. Instansi melakukan pemasaran produk yang dijualnya secara *online* dengan bantuan aplikasi jejaring sosial yang ada, *Facebook*. *Member* dapat melihat-lihat buku yang dijual di album foto, sehingga *member* dapat melihat kondisi fisik dari buku yang akan dibeli. Banyaknya buku yang harus ditampilkan dalam album menjadi kendala bagi instansi karena keterbatasan waktu untuk mengambil gambar setiap buku sehingga pengambilan gambar untuk seluruh buku tidak dilakukan dalam satu waktu. Pendataan buku secara manual menyebabkan instansi kebingungan dalam pendataan buku yang sudah dan belum diambil gambar, sehingga seringkali ada buku yang terlewat maupun yang terambil gambar lebih dari satu kali. Masalah yang ditimbulkan akibat pendataan yang masih manual adalah banyaknya buku yang keluar dan masuk dari sistem untuk pemesanan, pembelian, dan penjualan yang seringkali dilakukan dengan *SMS (Short Message Service)* atau bertemu dan berbicara langsung sehingga perubahan yang ada tidak tercatat dengan baik.

Instansi memiliki sistem *request*, yaitu *member* dapat memesan buku yang tidak dimiliki instansi untuk dicarikan. Jika buku telah ditemukan, maka *member* wajib untuk membeli buku tersebut. Sistem yang ada sekarang memiliki beberapa kendala, setiap orang dapat melakukan *request* buku dengan menyertakan nomor telepon dan nama dalam *Facebook*. Hal tersebut menimbulkan permasalahan yaitu jika *member* yang telah memesan tersebut menghilang begitu saja dan nomor telepon yang diberikan adalah palsu. Jika terjadi maka instansi akan mengalami kerugian karena buku yang telah dipesan tidak jadi dibeli dan instansi harus menjual

buku yang telah dipesan kembali sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Untuk menghindari penipuan, instansi memerlukan sistem yang dapat memastikan bahwa nomor telepon yang diberikan adalah benar.

Setelah pembayaran lunas, instansi mengirimkan barang yang dibeli melalui instansi pengiriman barang. Setelah barang dikirim, instansi menghubungi *member* untuk memberitahukan nomor pengiriman agar *member* dapat memastikan keberadaan barangnya. Pemberitahuan nomor pengiriman kepada setiap *member* menimbulkan masalah jika terjadi pengiriman dalam jumlah banyak dan instansi harus menghubungi *member* satu per satu.

Aplikasi *website* yang akan dibuat merupakan sebuah *website* yang dapat melakukan pendataan setiap buku yang keluar dan masuk, setiap buku pesanan, data *member*, data *event* yang diselenggarakan instansi. *Website* penjualan dan pemesanan buku diharapkan dapat mengirimkan *SMS* untuk memastikan keaslian nomor telepon *member* dan mengirimkan nomor pengiriman barang. Aplikasi diharapkan dapat meningkatkan pemasaran barang dengan melakukan *posting* terhadap aktivitas yang terjadi pada *website* pada *Facebook* dan *website* akan dapat menawarkan barang lain kepada *member* yang diambil secara acak dari dalam *database*. Melalui *website* penjualan dan pemesanan buku, *member* dapat memberikan *feed back* untuk instansi berupa *testimonial*, pemberian *rating* untuk setiap buku, dan *member* akan memiliki sistem poin yang suatu saat dapat dipakai dalam *event* tertentu.

1.2. Rumusan Masalah

Pada pembuatan *website* penjualan dan pemesanan buku akan dibahas beberapa masalah, antara lain:

1. Bagaimana mendata setiap buku yang keluar, masuk, dan dipesan secara *online*?
2. Bagaimana membantu instansi dalam mengirimkan nomor pengiriman kepada *member*?

3. Bagaimana *member* dapat memberikan *feed back* kepada instansi agar instansi dapat meningkatkan pelayanannya?
4. Bagaimana meningkatkan pemasaran dan penjualan buku yang dijual instansi?

1.3. Tujuan Pembahasan

Pada pembuatan *website* penjualan dan pemesanan buku memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Instansi dapat medata seluruh buku yang masuk, keluar, dan dipesan.
2. Instansi tidak perlu lagi mengirimkan nomor pengiriman kepada *member* satu per satu.
3. Member dapat memberikan *feed back* dengan cara pemberian *rating* untuk setiap buku dan *testimonial* kepada instansi.
4. Instansi dapat meningkatkan pemasaran dan penjualan buku.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi yang akan dibuat secara umum akan menangani hal-hal sebagai berikut:

1. *User* dibagi menjadi 3, yaitu *administrator*, *member* dan *guest*.
2. Pembayaran dan pengiriman barang tidak termasuk dalam sistem.
3. *SMS* hanya dilakukan satu arah, yaitu dari sistem ke *member*, dan tidak sebaliknya.
4. Buku yang dijual terbatas pada novel dan komik.
5. Kondisi buku yang dijual adalah baru dan bekas.
6. Pemberian *rating* hanya untuk setiap judul buku.
7. Setiap *member* hanya dapat memberikan *feed back* berupa *testimonial* sebanyak satu kali.
8. *Website* akan dibuat dengan bahasa pemrograman ASP.NET dengan *framework* 3.5.
9. *Database website* akan dibuat dengan SQL Server 2008 R2 dan akan dibuat langsung di dalam *project website*.

1.5. Sumber Data

Penelitian dalam pembuatan *website* penjualan dan pemesanan buku memiliki beberapa sumber data yang terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer didapat dari pengamatan secara langsung di lapangan dan data tersebut akan dicatat sebagai sumber referensi. Data sekunder didapat dari studi pustaka baik melalui *internet* maupun media cetak.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dalam laporan tugas akhir akan dijabarkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian laporan tugas akhir.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab kajian teori berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika membuat *web project* dalam tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan rancangan sistem berisi Use Case Diagram, Class Diagram, Activity / State Diagram (bilamana menggunakan UML) atau Flowchart + DFD, ERD, Web Map dan Layout dari *web project*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab hasil penelitian berisi penjabaran dari setiap halaman utama yang digunakan dalam *web project* dalam tugas akhir.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab pembahasan dan uji coba penelitian berisi laporan pengujian terhadap setiap *class* / metoda / fungsi dari *web project*. Pengujian untuk *web project* berupa *blackbox testing*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab simpulan dan saran berisi kesimpulan dan saran mengenai *web project* dalam tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi dalam tugas akhir.