

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang dan tujuan membuat aplikasi ini.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan layang telepon seluler (*wireless communication*) semakin hari semakin meningkat. Layanan yang dimiliki oleh telepon seluler juga semakin bervariasi. Mulai dari layanan *text messaging* konvensional, layanan *browsing internet* kecepatan tinggi sampai layanan *video call*.

Teknologi seluler dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan sehari-hari. Salah satu teknologi yang paling mudah digunakan tetapi memiliki banyak kegunaan adalah *text messaging* atau biasa disebut dengan SMS (*Short Message Service*).

Gading Battery adalah toko yang bergerak dalam bisnis pembelian, penjualan aki mobil serta aksesoris aki. Saat ini, penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual, data penjualan dan pembelian masih berdasarkan nota yang telah disimpan. Gading Battery memberikan layanan *delivey* aki untuk *customer* atau calon *customer* yang tinggal di daerah Tangerang. Dalam waktu tertentu pemilik Gading Battery melakukan promo aki. Penyebaran promo dilakukan dengan menyebarkan brosur atau memasang iklan promo dimajalah khusus daerah Tangerang, sedangkan untuk *customer* masih belum. Pada pembelian, pihak Gading Battery mengecek stok kemudian membuat SMS pemesanan. Lalu pada penjualan, data hanya berdasarkan nota, belum disimpan di suatu tempat penyimpanan data. Selain itu, pemilik Gading Battery tidak selalu berada di toko disebabkan bekerja di tempat lain. Sehingga pemilik tidak dapat mengetahui apa saja yang terjadi di toko.

Oleh karena itu, Gading Battery membutuhkan sebuah aplikasi untuk membantu pengelolaan data pembelian ke *supplier* dan penjualan dari *customer*

serta membantu pemilik mengetahui *event* apa saja yang terjadi di Gading *Battery*. Gading *Battery* juga membutuhkan sebuah aplikasi yang memiliki fitur SMS *Gateway* untuk membina relasi dengan *customer* atau calon *customer*. SMS *Gateway* ini digunakan untuk menyebarkan promo, menerima pesan dari *customer* atau calon *customer* baik untuk bertanya maupun memesan aki (*delivey*), memberikan notif kepada pemilik saat terjadi penjualan, pembelian, retur aki.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dirumuskanlah masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat pengelolaan data penjualan dan pembelian di Gading *Battery* menjadi lebih baik?
2. Bagaimana memberikan rekomendasi aki yang cocok kepada *customer* melalui SMS?
3. Bagaimana menyebarkan promo kepada *customer* melalui SMS?
4. Bagaimana memberikan notif *event* kepada pemilik Gading *Battery* melalui SMS?
5. Bagaimana memesan aki ke *supplier* menggunakan SMS?

1.3 Tujuan

Tujuan menjelaskan mengenai masalah-masalah yang terdapat dalam rumusan masalah yang telah disebutkan diatas sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi untuk mengelola data penjualan dan pembelian.
2. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur SMS *Gateway* untuk memberikan rekomendasi aki.
3. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur SMS *Gateway* untuk menyebarkan promo kepada *customer*.
4. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur SMS *Gateway* untuk memberikan notif *event* kepada pemilik.
5. Membuat aplikasi yang mempunyai fitur SMS *Gateway* untuk memesan aki kepada *supplier*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi yang akan dibuat antara lain :

1. Batasan Perangkat Lunak

Sistem Operasi	: <i>Microsoft Windows XP SP2</i>
Bahasa Scripting	: <i>C#</i>
Editor Pemrograman	: <i>Microsoft Visual Studio</i>
Basis Data	: <i>Microsoft SQL Server</i>

2. Batasan Perangkat Keras

<i>Processor</i>	: <i>Intel Processor Dual Core (1,8 Ghz)</i>
<i>Memory</i>	: <i>DDR2 2GB</i>
<i>Harddisk</i>	: <i>160 GB</i>
<i>Input Device</i>	: <i>Keyboard, Mouse</i>
<i>Outpu Device</i>	: <i>Standar Monitor</i>

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 Landasan Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori – teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

BAB 3 Analisis dan Disain

Bab ini membahas mengenai analisa sistem yang digunakan toko dan diimplementasikan dalam UML, ERD yang akan digunakan untuk perancangan *database*.

BAB 4 Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang telah dicapai oleh perancang aplikasi dan cara penggunaan aplikasi.

BAB 5 Testing dan Evaluasi Sistem

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

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Bab 6 ini merupakan kesimpulan akhir dari laporan yang telah dibuat dan juga saran – saran yang didapat untuk pengembangan sistem lebih lanjut.