

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet sekarang ini sudah mengalami kemajuan, semua kegiatan cenderung menggunakan teknologi yang terkomputerisasi dan berhubungan dengan internet. Saat ini web bukan hanya merupakan sebuah halaman *online* yang cenderung bersifat statis, tapi telah berkembang menjadi web yang lebih dinamis dan interaktif terhadap pengaksesnya.

Yummy Bakery merupakan toko kue yang sedang berkembang dan akan menerapkan teknologi informasi pada proses bisnisnya dengan menggunakan media *website online*. Namun hingga kini proses penjualan dan pemesanan produk dari pelanggan masih dilakukan secara manual, yaitu dengan penggunaan telepon, terkadang pemesanan lewat telepon menjadi salah satu kendala, karena pelanggan tidak dapat melihat langsung produk kue apa saja yang ditawarkan. Kendala lain yang dihadapi sering dihadapi oleh pelanggan adalah keterbatasan jenis produk yang tersedia, sehingga pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan produk sesuai keinginan mereka. Agar proses penjualan dan pemesanan dapat berjalan dengan baik, maka Yummy Bakery membutuhkan suatu *website* sebagai sarana promosi juga penghubung dengan pelanggan. Pelanggan dapat melakukan *login* untuk dapat masuk ke situs penjualan dan pemesanan untuk memesan maupun melihat langsung produk-produk yang ditawarkan dan juga dapat memesan produk sendiri sehingga dapat mempermudah transaksi tanpa harus bertatap muka ataupun lewat telepon.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi *website* ini adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat melakukan pencatatan setiap transaksi yang terjadi pada YummyBakery?

2. Bagaimana membuat aplikasi web *bakery* dimana pelanggan dapat memesan produk sesuai dengan keinginan variasi bentuk atau rasa yang telah disediakan?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi web ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah aplikasi web yang dapat mencatat setiap yang pernah terjadi pada YummyBakery.
2. Membuat pelanggan dapat melakukan pemesanan produk sesuai dengan desain pribadi dari pelanggan, sehingga pelanggan dapat berkreasi terhadap produk yang akan dipesan, pelanggan tidak hanya terbatas pada produk-produk yang sudah tersedia di Yummy Bakery.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam aplikasi web ini adalah sebagai berikut:

1. Hak akses *user* dibagi menjadi 4, yaitu: admin, super admin, pelanggan dan *guest*.
2. Aplikasi menyediakan fitur desain produk dengan desain yang sudah disediakan, desain produk hanya dapat menentukan bentuk/ukuran dari produk, bahan dasar rasa dari produk, serta desain tampilan (hiasan/tulisan) produk.
3. Aplikasi tidak menangani sistem keuangan dari YummyBakery.
4. *Guest* tidak dapat melakukan transaksi pembelian.
5. Pembayaran dilakukan melalui transfer rekening *bank*. Pengecekan pembayaran dilakukan secara *manual*.
6. Pengiriman informasi pembelian atau pesanan ke email pelanggan.

### 1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penyajian dari laporan.

## 2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi web seperti ERD (*Entity Relationship Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), Kamus Data, PSPEC, Platform .NET Framework, Microsoft Visual Studio .NET, Microsoft SQL Server, Relational Database Management System, ASP .NET, Visual Basic .NET, Flash, Action Script.

## 3. BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Bab ini berisi tentang analisa, perancangan, dan desain sistem menggunakan Proses Bisnis, Web map, Data Flow Diagram, Kamus Data, PSPEC (*Process Specification*), Entity Relationship Diagrams dan Layout.

## 4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang implementasi dari desain sistem menjelaskan bagian – bagian dan fungsi – fungsi utama yang ada dalam sistem tersebut.

## 5. BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pengujian terhadap sistem dengan menggunakan *blackbox testing*.

## 6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, desain, dan implementasi berdasarkan teori yang terkait dan saran terhadap pengembangan sistem di masa yang akan datang.