

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini permintaan atau minat konsumen akan desain suatu barang sangat beragam, tidak terkecuali terhadap desain *case handphone*. Desain *case handphone* yang beredar di pasaran sangatlah banyak, tetapi itu saja belum cukup untuk memenuhi setiap keinginan konsumen, karena selera setiap individu pasti berbeda-beda.

Keterbatasan alat yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu desain kepada produsen membuat konsumen lebih memilih jalan yang tercepat dengan cara mencari-cari desain *case handphone* yang telah ada di pasaran, dan itu pun belum tentu konsumen menemukan *case handphone* yang cocok dengan selera mereka. Kenyamanan konsumen dapat menurun, karena konsumen harus lelah mencari *case handphone* yang cocok di setiap toko yang ada.

Pihak produsen juga mengalami hal yang tidak menguntungkan, seperti menumpuknya stok barang karena tidak lakunya suatu desain atau membayar desainer untuk mendesain *case handphone*. Masalah ini harus dapat ditekan sehingga keuntungan dapat lebih maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara konsumen memvisualisasikan desain *case handphone* nya kepada produsen?
2. Bagaimana cara produsen agar dapat meminimalisir stok barang?
3. Bagaimana cara mengatur pesanan yang masuk?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah yang terdapat pada sub-bab 1.2, maka tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

1. Membuat suatu aplikasi yang dapat memvisualisasikan desain dari konsumen kepada produsen
2. Sistem yang dibuat mempunyai fitur untuk mengelola setiap pesanan yang ada, sehingga barang dibuat ketika ada pesanan dan tidak ada stok yang menumpuk.

3. Membuat sistem yang menyediakan fitur untuk mengelola dan melihat pesanan yang masuk, dan fitur ini hanya terbuka untuk *admin*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan–batasan masalah di dalam pembuatan sistem desain, pemesanan dan pembelian *case handphone* berbasis *web* ini, antara lain :

- a. Untuk mendesain *case handphone* menggunakan Flash sebagai *platform*-nya.
- b. Gambar yang dapat diunggah oleh konsumen hanya gambar dengan ekstensi “.jpg”, “.gif”, “.bpm” dan “.png”.
- c. Hanya *member* yang dapat melakukan pemesanan dan desain.
- d. Ada tiga peran di dalam sistem ini yaitu *admin*, *user* dan *guest*.
- e. Sistem tidak mencakup pengelolaan pembelian bahan dari pemasok.
- f. Sistem tidak mencakup pembayaran dari konsumen kepada produsen.
- g. Template yang disediakan secara *default* hanya ada 5, tetapi dapat ditambahkan secara *manual* oleh *admin*.

1.5 Sistematika Pembahasan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisikan teori–teori yang dapat menunjang pembuatan sistem ini, meliputi teori, dan teknologi yang digunakan.

3. BAB III ANALISA DAN PERMODELAN

Berisikan arsitektur dari sistem yang dibuat, meliputi UML, ER-Diagram, *web map*, *layout* dan perancangan *user interface*.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Perancangan *web* dan implementasi dari arsitektur yang telah dijelaskan dalam bab–bab sebelumnya.

5. BAB V PENGUJIAN

Berisikan dokumentasi tentang pengujian–pengujian yang dilakukan terhadap sistem, metode yang digunakan adalah metode *black box*.

Sehingga dapat di ketahui, apakah sistem yang telah dibuat ini berjalan dengan baik atau tidak.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan–kesimpulan terhadap sistem ini, dan semua saran–saran yang masuk dalam pengembangan sistem kedepannya.