

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tugas seorang *sales* adalah mencari *order* pesanan dari toko – toko yang sudah menjalin kerjasama dengan perusahaan dan mencari toko baru agar mau bekerjasama dengan perusahaan.

Sales seringkali mengalami kendala pada saat mencari alamat toko karena *sales* tidak membuat catatan kunjungan toko beserta alamatnya sehingga *sales* kesulitan mencari toko yang akan dikunjunginya dan akhirnya *sales* tidak jadi mengunjungi toko. Selain itu, *sales* juga terkadang menghadapi masalah pada saat ada toko yang melakukan pemesanan melalui telepon dimana pada saat melakukan pemesanan terkadang suara yang didengar itu tidak jelas sehingga *sales* menanyakan berulang –ulang pesanan kepada toko karena *sales* takut ada barang dikirim tidak sesuai dengan barang yang dipesan toko. Tentu saja hal ini sangat mengganggu aktifitas toko karena selalu ditanya berulang – ulang melalui telepon sehingga pihak toko kesal dan akhirnya hubungan kerjasama pun menjadi kurang baik. Maka *sales* harus rajin mengunjungi toko - toko agar tidak terjadi kesalahpahaman pemesanan barang dan agar terjalin kembali hubungan kerjasama yang baik antara toko dengan perusahaan. *Sales* juga seringkali menghadapi masalah ketika ada toko yang akan memesan namun *sales* tidak tahu karena toko tersebut tidak ada dalam daftar kunjungan *sales*.

Oleh sebab itu maka dibutuhkan sebuah sistem komputerisasi berbasis *sms gateway* yang dapat membantu memudahkan pekerjaan *sales* dan mengurangi tingkat ketidakakuratan data pesanan yang dilakukan oleh toko yang mudah diakses oleh *sales*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana cara agar *sales* mengetahui toko mana saja yang melakukan pesanan barang?
2. Bagaimana cara agar pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus menunggu *sales*?
3. Bagaimana cara mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan *sales* dalam melayani toko yang melakukan pemesanan melalui sms?

1.3. Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat *sistem* yang dapat memberi informasi tentang toko yang akan melakukan pemesanan barang pada *sales*.
2. Membuat *sistem* pemesanan barang melalui sms.
3. Membuat *sistem* yang dapat menghitung jumlah waktu yang dibutuhkan *sales* dalam melayani toko yang melakukan pemesanan melalui sms.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka ruang lingkup dari aplikasi ini adalah:

1. Ruang Lingkup Perangkat Lunak :
 1. Sistem Operasi : *Microsoft Windows XP SP 2*
 2. Bahasa Pemrograman : *PHP*
 3. Sistem Basis Data : *MYSQL*
 4. Editor : *Macromedia Dreamweaver CS3*
2. Ruang Lingkup Perangkat Keras
 1. *Processor* : Intel Pentium 4 1,8 Hz
 2. *Memory* : 1 GB DDR2
 3. *Harddisk* : 80 GB
 4. Perangkat Nirkabel : LAN, handphone
3. Ruang Lingkup Aplikasi

1. Hak akses dibagi 3, admin, *owner*, sales, operator dan pelanggan.
2. Admin dapat mengakses seluruh fitur yang ada
3. Operator, sales dan pelanggan dapat melakukan pemasukan data pemesanan ke dalam sistem.
4. Owner dapat melihat kinerja sales dan omset.
5. Aplikasi ini dapat menangani pengelolaan pemesanan barang.

1.5. Sumber Data

Sumber data primer yang diperoleh untuk aplikasi ini berasal dari data primer, diperoleh pula data dari buku-buku dengan melakukan studi kepustakaan, mencari data dari internet dan juga observasi langsung di sebuah perusahaan.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang teori yang menunjang dan berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang dibutuhkan.

Bab III Analisis dan Rancangan Sistem

Bagian ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem yang baru.

Bab IV Hasil Penelitian

Bagian ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan untuk setiap *screenshot*.

Bab V Pembahasan Dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang masukan dan keluaran dari hasil pengujian aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan, yaitu dari awal hingga akhir proses. Metode yang digunakan yaitu Black Box.

Bab VI Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa, desain dan implementasi berdasarkan dasar teori yang terkait. Dan saran yang berisi masukan-masukan yang ada bagi pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.