

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi dalam bidang IT sangat berkembang dengan pesat, teknologi itu di kembangkan untuk membantu pekerjaan manusia agar lebih mudah dalam proses penyelesaiannya. Teknologi jaman sekarang dituntut selain untuk memudahkan pekerjaan manusia tapi juga dituntut untuk lebih efektif dan efisien.

Adapun toko buku Abadi Jaya yang berlokasi di Jalan Palasari, Bandung yang ingin menggunakan teknologi berbasis WAP untuk dapat memudahkan pelanggan toko buku tersebut dalam hal memesan buku yang disediakan di toko buku tersebut.

Pelanggan dapat memesan buku dengan menggunakan perangkat *handphone* yang berbasis WAP dengan cepat dan mudah. *Handphone* yang digunakan harus mempunyai fitur GPRS untuk dapat akses ke dalam aplikasi ini.

Bagi administrator aplikasi ini dapat memudahkan semua kegiatan di toko buku tersebut, antara lain :

- *Maintenance* data admin, buku, pelanggan, pembelian, supplier, transaksi (*add, delete, update*).
- *Inventory* barang.
- Analisa Perhitungan harga, stok buku termasuk diskon.
- Mencetak surat jalan.
- Laporan-laporan (*topmember, topbrand, laporan transaksi, pembelian, dll*).
- Perhitungan akuntansi (rugi-laba, profit penjualan).

Bagi karyawan toko buku tersebut, aplikasi ini juga memudahkan dalam transaksi langsung yang terjadi di toko buku tersebut baik dalam hal pembayaran dan mencari buku yang dicari oleh pelanggan yang datang langsung ke toko tersebut.

Setiap pelanggan yang ingin menggunakan aplikasi ini harus terdaftar sebagai member di toko buku yang bersangkutan agar proses transaksi yang terjadi lebih aman, setiap member di beri *username* dan *password* untuk login ke dalam aplikasi ini.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan salah satu tahap untuk menjelaskan masalah apa saja yang akan dibahas oleh penulis. Perumusan masalah tersebut akan dijelaskan di bawah ini:

1. Bagaimana pelanggan dapat memesan buku dengan mudah dan cepat (efisien)?
2. Bagaimana para pelanggan dapat melihat buku yang tersedia di toko buku tersebut sesuai kategori yang ada?
3. Bagaimana admin dapat mengolah semua yang ada di toko tersebut?
4. Bagaimana admin dapat mencetak surat jalan?
5. Bagaimana admin dapat melihat laporan-laporan termasuk laporan rugi laba dari toko buku tersebut?
6. Bagaimana karyawan dapat mengolah setiap transaksi langsung di toko buku tersebut?
7. Bagaimana karyawan dapat mencari buku yang di cari oleh pelanggan di toko buku tersebut?

I.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pelanggan dapat memesan buku melalui perangkat *mobile* seperti *handphone* yang berbasis WAP, sehingga lebih cepat, efisien dan *uptodate*.
2. Pelanggan dapat melihat buku yang tersedia di toko buku tersebut sesuai dengan kategori yang ada.

3. Admin dapat mengolah semua yang ada di toko buku tersebut termasuk buku, pelanggan, transaksi, pembelian, kategori dan lain-lain.
4. Admin dapat mencetak surat jalan seluruh transaksi yang dilakukan secara *mobile*.
5. Admin dapat melihat dan mencetak laporan dari toko buku tersebut termasuk laporan rugi laba.
6. Admin dapat menghitung transaksi langsung yang terjadi di toko buku tersebut.
7. Karyawan dapat membantu pelanggan dalam mencari buku yang dicari dengan cepat dan mudah.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

I.4.1 Ruang Lingkup Kajian Teknis

1. Pelanggan harus mendaftar dulu jika ingin mengakses aplikasi ini (register)
2. Pelanggan yang ingin mendaftar harus terdaftar sebagai member di toko buku yang bersangkutan.
3. Pelanggan harus mempunyai *handphone* yang berbasis *WAP*.
4. Tidak semua buku yang di jual melalui perangkat *mobile*.
5. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan barang melalui aplikasi *mobile* harus memenuhi syarat minimum order Rp.100.000.
6. Barang akan dikirim selambat-lambatnya 5 hari setelah pemesanan dan dikenakan ongkos kirim sebesar Rp.20.000.
7. Pemesanan dan pengiriman barang hanya melayani untuk wilayah Bandung saja.

I.4.2 Ruang Lingkup Kajian Software

1. Sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional SP 2*
2. Sistem *Database: MySQL*
3. Bahasa *Scripting: PHP*
4. Editor Pemrograman: *Macromedia Dreamweaver 8*

5. Emulator: *OpenWave V7*

I.4.3 Ruang Lingkup Kajian Hardware

1. *Processor Intel pentium 4 2,4 GHz.*
2. *Memory DDR 256 Mb.*
3. *Harddisk 80 Gb.*
4. *Keyboard + Mouse.*
5. *Perangkat Handphone*

I.5 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian garis besar tugas akhir yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi uraian tentang teori yang memuat identifikasi, proses bisnis, teori penunjang yang menjelaskan tentang teori *ERD*, *DFD*, dan program penunjang seperti PHP dan MySQL server.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan membahas mengenai *event list*, perancangan *ERD* kamus data, *PSPEC*, dan aliran data (*DFD*).

BAB IV HASIL PENELITIAN

Hasil tercapai berisi tampilan dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Evaluasi berisi hasil evaluasi secara singkat dari sistem / aplikasi yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Penutup berisi uraian kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penerapan sistem dan kemungkinan pengembangannya pada masa yang akan datang.