BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang Pengusaha yang bergerak dalam bidang usaha jasa maupun barang tentunya akan mengutamakan kualitas dan kuantitas dari perusahaan tersebut untuk memuaskan pelanggan diberbagai segi, untuk mendukung usaha tersebut. Apabila dalam perusahaan kita belum menggunakan sistem komputer tentunya akan sangat lama dalam melayani konsumen karena menggunakan metode *first come first serve* yang artinya pelanggan harus datang ke Petshop dimana pelanggan yang datang pertama akan langsung dilayani, dan pelanggan berikutnya yang hendak membeli harus menunggu melalui sistem antrian yang tersedia, untuk mencegah terjadinya pelanggan yang tidak merasa puas karena kurang maksimalnya sistem pelayanan.

Memenuhi kebutuhan pelanggan dalam pemesanan barang yang dikelola oleh admin Petshop tentunya tidak semudah yang diharapkan, maka aplikasi yang akan dibuat ini menggunakan tampilan yang mudah di pahami dan mudah digunakan baik dari segi admin maupun dari segi pelanggan.

Beragam layanan dapat diberikan melalui sistem web ini, yaitu untuk memesan perlengkapan hewan, melihat info perlengkapan hewan terbaru, melihat harga perlengkapan hewan, dan lain – lain, layanan SMS pun ditujukan untuk melayani pelanggan dalam pemesanan perlengkapan hewan dalam ruang lingkup tertentu.

Seringnya pelanggan tidak mendapatkan pelayanan yang maksimal dengan adanya aplikasi *Petshop Online* ini, sangat diharapkan agar pemasaran barang – barang keperluan untuk hewan peliharaan semakin luas serta dapat mengurangi hambatan

jarak dan waktu dalam mencari informasi mengenai produk serta pemasaran barang.

Laporan yang dihasilkan oleh aplikasi ini berupa lima barang terlaris dan jumlah pembelian pelanggan yang di hitung dalam jangka waktu tertentu, dengan demikian admin dapat melihat pelanggan – pelanggan yang sering membeli barang dari aplikasi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan, yaitu :

- Bagaimana cara memenuhi kebutuhan perusahaan dalam pengelolaan pemesanan perlengkapan hewan?
- Bagaimana cara pelanggan melihat dan memesan perlengkapan hewan melalui web?
- Bagaimana cara pelanggan memesan perlengkapan hewan melalui SMS?
- Bagaimana pelanggan dapat melihat informasi mengenai produk – produk baru yang ditawarkan?
- Bagaimana perusahaan dapat mengevaluasi penjualan barang?

1.3 Tujuan

Tujuan penulis membangun aplikasi ini ialah sebagai berikut:

- Aplikasi ini mempermudah perusahaan dalam pengelolaan pemesanan perlengkapan hewan, dengan berbasiskan *website* dengan tampilan yang *user friendly*, pengguna dapat dengan mudah menggunakannya.
- Pemesanan perlengkapan hewan dapat dilakukan dengan mengakses *website* ini.
- Layanan pesanan barang melalui SMS yaitu dengan menggunakan *handphone* yang mempunyai layanan SMS dan menuliskan kata kunci yang benar. SMS yang telah dikirimkan

akan dikoreksi oleh sistem, apabila SMS benar maka pesanan akan langsung tercatat, untuk SMS yang salah, sistem akan memberikan konfirmasi salah serta memberitahukan format SMS yang benar.

- Informasi produk – produk terbaru yang ditawarkan akan diinput pada halaman perlengkapan hewan pada bagian yang paling atas di *website* ini (khusus pelanggan yang mempunyai *account* dan dapat *login* pada *website*).
- Aplikasi ini terdiri dari dua tampilan, yaitu tampilan untuk admin dan tampilan untuk pelanggan. Pengelolaan evaluasi penjualan barang hanya dapat dikontrol dalam sistem admin (admin juga dilengkapi dengan *username* dan *password*).

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi yang akan dibuat memiliki batasan – batasan sebagai berikut:

a. Batasan – batasan perangkat lunak

1) Server

- ❖ Sistem Operasi : *Microsoft Windows XP Professional* SP2
- ❖ Sistem Basis Data : MySQL
- ❖ Bahasa *Scripting* : PHP
- ❖ *Editor* Pemrograman : *Macromedia Dreamweaver* 8.0
- ❖ *Web Server :* Apache
- ❖ SMS *Gateway : Gammu*

2) Pengguna

- ❖ Sistem Operasi : *Microsoft Windows XP Professional* SP2
- ❖ *Browser* : IE atau *Mozila* atau lainnya.

b. Batasan – batasan perangkat keras

1) Server

- *Processor Intel Pentium* IV
- *Memory* 1 GB
- *Hardisk* 100 GB
- *Keybord* + *Mouse*
- Perangkat nirkabel yang digunakan berupa telpon selular yang memiliki fasilitas SMS.

2) Pengguna

- *Processor Intel Pentium* IV
- *Memory* 512 MB
- *Hardisk* 100 GB
- *Keybord* + *Mouse*
- *Handphone* yang memiliki fasilitas SMS(untuk menggunakan layanan SMS).

c. Batasan – batasan Pengguna

1) Admin

- Harus memiliki *username* dan *password.*
- Admin dapat masuk ke halaman admin dan pelanggan.
- Admin harus meng-*hosting* aplikasi ini ke internet.
- Admin menangani proses pembayaran melalui *transfer* oleh pelanggan.
- Admin tidak berhak menghapus pemesanan barang oleh pelanggan.

2) Pelanggan

- Harus memiliki *username* dan *password.*

- ❖ Pelanggan tidak dapat masuk ke halaman admin.
- ❖ Pemesanan melalui SMS, harus menyertakan nomor *handphone* pada saat registrasi, dan menulis kata kuncinya dengan benar dan hanya dapat memesan satu macam barang.

1.5 Sumber Data

- Studi kasus: Musi Kennel
- Studi literatur untuk pemahaman teori dan pengaplikasian cara pemograman dengan bahasa HTML, PHP, JavaScript dan jQuery.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam enam bab, disusun sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan

  Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup, batasan masalah, sumber data, dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir dan aplikasi.
- Bab II Kajian Teori

  Bab ini berisi landasan – landasan teori yang digunakan dalam merancang dan menganalisis dan mendesain aplikasi dan laporan tugas akhir.
- Bab III Analisis dan Perancangan

  Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.
- Bab IV Hasil Penelitian

  Bab ini berisi tampilan dari aplikasi yang dicapai dari analisis dan perancangan.
- Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi evaluasi yang didapat dari beberapa pengguna aplikasi.

- Bab VI Simpulan dan Saran

  Bab ini berisi tentang kesimpulan – kesimpulan dari aplikasi yang dibuat berdasarkan hasil yang didapat dari analisa dan berisi saran untuk proses pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.