

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah. Berkat dukungan teknologi komputer dan internet terbukti bahwa mekanisme kerja menjadi lebih efektif dan efisien. Komputer dan internet memegang peran penting dalam menunjang kelancaran aktivitas pekerjaan di dalam menghasilkan suatu informasi serta cara pengaturan data dengan menggunakan sistem basis data yang selama ini telah mendukung kinerja banyak instansi.

Instansi yang dipilih untuk penerapan *E-Commerce* dan *Customer Relationship Management* bagian *cross selling* adalah Toko Olympic Indah Baru yang bergerak di bidang furniture. Alasan memilih Toko Olympic Indah Baru karena Toko Olympic Indah Baru merupakan tempat usaha yang sedang berkembang dan membutuhkan sistem yang lebih baik untuk membantu pekerjaan.

Masalah yang dialami oleh Toko Olympic Indah Baru adalah penjualan masih dilakukan secara langsung. Contohnya adalah penjualan perhari konsumen harus datang untuk melihat barang dan memilih barang. Hal tersebut menyebabkan kinerja di Toko Olympic Indah Baru menjadi kurang efektif dan efisien baik dalam segi waktu, biaya, maupun sumber daya yang tersedia.

Untuk mengatasi masalah yang dialami oleh Toko Olympic Indah Baru akan dirancang suatu perangkat lunak yang dapat melakukan penjualan secara online dan penerapan *Customer Relationship Management* bagian *cross selling* sehingga konsumen tidak perlu langsung datang ke toko, dapat terhubung dengan data stok sehingga dapat menampilkan stok barang, dapat mengestimasi waktu pengiriman dan dapat mengetahui kebutuhan

konsumen dengan metode CRM bagian *cross selling*. Tentu saja hal tersebut dapat membuat kinerja di Toko Olympic Indah Baru menjadi lebih efektif dan efisien baik dalam segi waktu, biaya, maupun sumberdaya yang tersedia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah meliputi:

1. Bagaimana membuat aplikasi penjualan secara online?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengetahui kebutuhan konsumen?
3. Bagaimana membuat aplikasi untuk konsumen mengetahui ketersediaan barang?
4. Bagaimana membuat aplikasi untuk konsumen mengetahui status pengiriman barang?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan meliputi:

1. Membuat perancangan perangkat lunak untuk penjualan secara online.
2. Membuat perancangan perangkat lunak untuk mengetahui kebutuhan konsumen.
3. Membuat perancangan perangkat lunak untuk konsumen mengetahui ketersediaan barang.
4. Membuat perancangan perangkat lunak untuk mengetahui status pengiriman.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup software meliputi :

- Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- Sistem Basis Data : MySql
- Bahasa Pemrograman : java
- Editor Pemrograman : Netbeans

Ruang lingkup Perangkat keras

Sistem Penjualan Toko Olympic Indah Baru ini dapat dijalankan dengan perangkat keras personal computer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

- *Processor* Intel Pentium M 1.6 GHz.
- *Memory* RAM 768 MB.
- *Harddisk* 80 GB.

Aplikasi E-Commerce ini akan memiliki fitur-fitur yang mencakup

Ruang lingkup permasalahan meliputi

- Proses penjualan
- Proses pemesanan
- Proses pembelian

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dari wawancara dengan pihak terkait.

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan karya ilmiah ini dibagi menjadi enam bab. Secara garis besar penulisan karya ilmiah ini berisi:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi desktop yang meliputi Proses Bisnis, Entity Relation Diagram (ERD), Unified Modelling Language (UML), User Interface Design (UID).

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.