

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini menjelaskan tentang pendahuluan dalam menyusun dokumentasi dan pembuatan aplikasi

## 1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Adhikarya Busana merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha garment. Proses pemasaran dan penjualan yang dilakukan yaitu masih secara manual, dimana konsumen datang ke toko – toko yang dimiliki oleh PT. Adhikarya Busana jika hendak membeli produk – produk yang dijual oleh PT. Adhikarya Busana.

Pengelolaan data barang masih dilakukan dengan cara pengarsipan, dimana cara ini dianggap kurang baik dilihat dari segi biaya penyimpanan arsip –arsip dan keamanan data. Pengelolaan informasi tentang produk terbaru pun masih dilakukan dengan mencetak atribut pada sebuah kertas dan karyawan untuk memasarkannya pada konsumen.

Sistem pengumpulan data transaksi barang dan pengelompokkan barang berdasarkan total barang yang terjual pun diserahkan kepada staff khusus. Staff pengelola data transaksi barang dan pengelompokkan barang yang terjual ini kemudian akan membuat dan memberikan laporan kepada pemilik PT. Adhikarya Busana.

Berdasarkan masalah – masalah yang ada, PT. Adhikarya Busana merasa kesulitan dalam melakukan pengelolaan barang, peningkatan penjualan barang, dan pengambilan keputusan dalam meningkatkan penjualan barang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dibuat Website Online Shop berbasis CRM (*Customer Relationship Management*) berdasarkan salah satu aspek *inventory management* yaitu *FMSN Analysis* (*Fast, Moving, Slow, Non Moving Analysis*) pada penjualan produk.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan pada sub bab 1.1, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi online store untuk konsumen dalam melakukan pembelian secara online untuk PT. Adhikarya Busana?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola data barang, member, dan transaksi serta penyimpanan data yang penting sehingga sistem online store lebih efektif dan efisien?
3. Bagaimana membuat aplikasi untuk admin dalam melakukan *update* terhadap produk yang ada?
4. Bagaimana membuat aplikasi untuk *owner* PT. Adhikarya Busana untuk mengetahui perkembangan perusahaan?
5. Bagaimana membuat aplikasi untuk membantu konsumen dalam mencari produk yang diinginkan untuk menghasilkan kepuasan konsumen dalam berbelanja secara online?
6. Bagaimana membuat aplikasi online store yang bisa memaksimalkan keuntungan dan pendapatan PT. Adhikarya Busana?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada sub bab 1.2, maka tujuan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat website dengan sistem basis data dengan proses pembelian secara online untuk konsumen.
2. Proses pengelolaan data disimpan baik dengan menggunakan basis data dan melakukan backup data yang disimpan di basis data dalam beberapa waktu tertentu.
3. Pembuatan halaman untuk admin akan dipersiapkan fitur – fitur yang membantu untuk mengelola data dan info terbaru dari produk yang ada.
4. Pembuatan aplikasi untuk owner PT. Adhikarya Busana agar mengetahui perkembangan perusahaan, maka akan disediakan fitur – fitur rincian

barang berdasarkan 4 tipe, yaitu *fast moving*, *moving*, *slow moving*, dan *non moving*.

5. Pembuatan aplikasi untuk pencarian produk maka akan ada fungsi search berdasarkan tipe kategori yang diinginkan konsumen dan pemberian alternatif produk untuk konsumen.
6. Pembuatan aplikasi yang akan menggolongkan barang yang banyak dibeli oleh konsumen ke dalam beberapa tingkatan (*fast moving moving*, *slow dan non moving*) dan pembuatan aplikasi pun berbasis CRM (*Customer Relationship Management*).

## **1.4 Ruang Lingkup Kajian**

Ruang lingkup kajian dalam pembuatan website online store PT. Adhikarya Busana ini mencakup beberapa hal, sebagai berikut:

### **1.4.1 Perangkat keras**

Batasan perangkat keras yang diperlukan dalam pembuatan website online store PT. Adhikarya Busana adalah sebagai berikut:

1. *Procecor* AMD Anthlon XP 1.7 GHz
2. Hardisk 80GB.
3. *RAM* 512 MB.
4. *VGA* 128 MB.
5. *Keyboard* dan *Mouse*.
6. Monitor 15 inch.
7. Printer.

### **1.4.2 Perangkat Lunak**

Batasan perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan website online store PT. Adhikarya Busana adalah sebagai berikut:

1. Microsoft Windows XP Service Pack 3 sebagai sistem operasi (OS).
2. PHP sebagai script pemrograman web.
3. MySQL sebagai pengelolaan basis data.

4. Dream Weaver untuk desain web.
5. Javascript untuk membuat tampilan website menjadi lebih atraktif.
6. CSS untuk tampilan pembuatan desain yang mendukung.
7. Penggunaan Google Chrome sebagai browser untuk kerja lebih optimal dengan bahasa pemrograman yang berkembang sekarang.

### 1.4.3 Aplikasi

Batasan pengguna dari aplikasi website online store PT. Adhikarya Busana adalah sebagai berikut:

1. Admin sebagai pengelola sistem.
2. Pemilik sebagai pemantau proses di PT. Adhikarya Busana.
3. Supplier sebagai pemasok barang untuk PT. Adhikarya Busana.
4. Aplikasi ini dibuat khusus untuk PT. Adhikarya Busana.
5. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis web.

Modul yang terdapat dalam website online store PT. Adhikarya Busana adalah sebagai berikut:

- Modul pengelompokan pergerakan barang.  
Aplikasi ini dibuat untuk mengelompokkan barang yang dijual berdasarkan tingkat penjualannya. Sehingga dapat memudahkan PT. Adhikarya Busana untuk melakukan stok barang dan memaksimalkan keuntungan.
- Modul pemberian alternatif barang yang dicari oleh konsumen.  
Aplikasi ini dibuat untuk memberikan alternatif barang yang sedang dicari oleh konsumen. Sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan keuntungan dan meminimalisir dari kejadian *loss selling* dalam penjualan barang.

## 1.5 Sumber Data

Pada bagian ini akan dijelaskan darimana saja pengambilan sumber data dalam pembangunan aplikasi.

### 1. Primer

Dalam pengumpulan data perancang mengadakan diskusi dengan pemilik perusahaan untuk mengetahui proses bisnis dan masalah yang sedang dihadapi oleh perusahaan.

### 2. Sekunder

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini perancang mendapatkan bantuan dari pembimbing tugas akhir, buku sebagai penunjang teori, mata kuliah pemrograman web lanjut, basis data lanjut, dan internet.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini merupakan intisari dari setiap bab dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB 1. Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan dalam penelitian terhadap pengembangan aplikasi pengaksesan informasi PT. Adhikarya Busana yang berbasis website.

### BAB 2. Kajian Teori

Bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

### BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini membahas mengenai proses bisnis pada sistem manual, ERD, web map, DFD, perancangan tampilan beserta penjelasannya.

### BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini membahas mengenai implementasi aplikasi dalam penyimpanan data dan tampilan beserta penjelasan dari setiap fungsi yang ditunjukkan dengan potongan kerja program.

## BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Penelitian

Bab ini membahas mengenai hasil pengujian yang dilakukan terhadap fungsional setiap halaman yang dibuat dalam Blackbox Testing dan pengujian terhadap fungsi yang dibuat dalam Whitebox Testing serta laporan dari perkembangan web online store PT. Adhikarya Busana yang diberikan pada pemilik PT. Adhikarya Busana.

## BAB 6. Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini membahas mengenai penjelasan tentang pengetahuan yang dicapai setelah mengerjakan penelitian pengembangan aplikasi pengaksesan informasi PT. Adhikarya Busana yang berbasis web dan saran berupa hal – hal yang dapat dilakukan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.