

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, perkembangan teknologi informasi sangat cepat. Hampir semua organisasi menggunakan teknologi informasi untuk membantu dalam pengolahan, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga. Salah satu contoh teknologi informasi tersebut adalah web. Web memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pelaku internet lainnya dan menelusuri (informasi) di internet. Organisasi yang akan menggunakan web adalah Sinar Maju *Furniture*.

Sinar Maju *Furniture* adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang *furniture*. Sinar Maju Furniture terletak di jl.Raya Banjaran kabupaten Bandung. Organisasi ini menjual berbagai peralatan *furniture* seperti kursi, sofa, lemari, tempat tidur, dan lain sebagainya. Pada saat ini, pencatatan transaksi pembelian dan penjualan barang masih dilakukan secara manual sehingga sulit untuk merekap datanya. Pencatatan pembelian dan penjualan dilakukan dengan cara dicatat di bon oleh karyawan. Pencatatan pemesanan barang dari konsumen yang masih manualpun membuat sulit untuk diperiksa barang pesannya karena ada catatan yang tercecer sehingga menyebabkan data hilang. Organisasi ini juga ingin pemasaran produknya melalui media web, sehingga memudahkan dalam pemasaran produk yang dijual oleh organisasi ini. Masalah lain yang dihadapi adalah ketika konsumen ingin mengetahui barang apa saja yang direkomendasikan oleh organisasi.

Dari masalah yang dijelaskan, maka diperlukan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat membantu Sinar Maju *Furniture* dalam mengelola data-data penjualan, pembelian, dan pemesanan menjadi lebih rapi dan terkoordinasi dengan baik, serta dapat lebih mudah dalam pemasaran barangnya dan membantu konsumen agar dapat mengetahui barang yang direkomendasikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu pengelolaan transaksi penjualan, pembelian pada Sinar Maju *Furniture*?
2. Bagaimana cara untuk membantu mempermudah pemasaran barang pada Sinar Maju *Furniture* secara online?
3. Bagaimana cara untuk membantu memudahkan pemesanan barang sesuai dengan keinginan konsumen?
4. Bagaimana cara untuk membantu konsumen agar dapat mengetahui barang yang direkomendasikan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah:

1. Untuk membantu Sinar Maju *Furniture* akan dibuatkan aplikasi yang dapat mengelola transaksi penjualan dan pembelian.
2. Akan dibuatkan aplikasi yang memudahkan Sinar Maju *Furniture* dalam memasarkan barangnya secara online.
3. Akan dibuatkan aplikasi yang dapat membantu memudahkan pemesanan barang yang sesuai dengan keinginan konsumen.
4. Akan dibuatkan aplikasi yang menggunakan *Cross-selling* dan *Up-selling* untuk membantu konsumen mengetahui barang-barang yang direkomendasikan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini adalah ruang lingkup kajian dalam Tugas Akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.4.1 Hardware

Berikut ini adalah spesifikasi minimum hardware dari komputer yang akan digunakan:

1. Processor Intel Pentium Pentium 4 1,7Ghz
2. Memori 512Gb
3. Harddisk 80Gb
4. Alat input yang digunakan mouse dan keyboard

1.4.2 Software

Berikut ini ada spesifikasi dari software yang digunakan dalam tugas akhir:

1. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows 7
2. Sistem *database* menggunakan PHP My Admin
3. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP
4. Editor pemrograman menggunakan Notepad++

1.4.3 Batasan aplikasi

1. Hak Akses dalam penggunaan aplikasi ini di bagi menjadi 3, yaitu:
 - Admin: Admin dapat melakukan input, ubah, dan hapus data-data penjualan, pembelian, pemesanan barang.
 - Pemilik: Pemilik atau owner dapat melihat laporan data penjualan, pembelian, pemesanan barang.
 - Pelanggan: pelanggan dapat mengakses fitur pemesanan, melihat katalog barang dan pembelian via online.
2. Aplikasi dapat melakukan pengolahan data :
 - Pengolahan data Penjualan
 - Pengolahan data Pembelian
 - Pengolahan data Pemesanan barang
 - Dapat menampilkan barang yang direkomendasikan
 - Dapat menampilkan laporan-laporan sesuai tanggal yang diinginkan.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui wawancara dengan owner.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut adalah sistematika penyajian dalam Laporan Tugas Akhir ini:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisikan tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Berisikan tentang teori teori yang akan digunakan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam bentuk *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), dan *User Interface Design* (UID).

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Berisikan tentang bagaimana aplikasi dijalankan atau dipakai beserta dengan contoh tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN HASIL UJI COBA PENELITIAN

Berisi mengenai penjelasan rencana pengujian sistem dan testing yang dilakukan.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dan saran dalam Laporan Tugas akhir.