

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Toko "UNIVERSAL" adalah sebuah toko yang menjual bermacam-macam pakaian dan aksesoris seperti dompet, ikat pinggang dan lain sebagainya. Toko ini sudah berdiri sejak tahun 2009, yang terletak di kota Sukabumi JL.Mayawati Atas no 01. Saat ini Toko "UNIVERSAL" adalah toko yang sedang berkembang, sehingga dibutuhkannya suatu sistem yang dapat mengatur dan mencatat aktifitas-aktifitas yang terjadi, dan juga kegiatan pemasaran yang bertujuan untuk memberikan nilai tambah untuk toko "UNIVERSAL". Dimana saat ini sistem pencatatan *data master*, transaksi penjualan dan pembelian masih menggunakan pencatatan secara manual. Dan belum memiliki suatu sistem yang mengatur transaksi secara *online*.

Pada saat ini toko "UNIVERSAL" masih mengalami kesulitan dalam pencatatan penjualan dan pembelian serta mengorganisasi stok gudang karena pencatatan masih dilakukan secara manual dengan kata lain belum ada sistem yang terkomputerisasi. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan-kesalahan mendasar seperti ketidak cocokannya data barang terjual, beli, stok yang terdapat digudang, ketidak akuratan data, pencatatan yang sukar untuk dimengerti, dan lain sebagainya. Sehingga sistem yang diterapkan saat ini memiliki banyak kelemahan yang dapat merugikan pemilik bahkan pembeli. Belum lagi data yang tercatat secara manual sangat rentan terhadap kerusakan, sebagai contohnya terkena air, kertas sobek, termakan usia dan lain sebagainya. Sehingga menyebabkan data tersebut akan sangat sulit dibaca atau dimengerti. Penerapan sistem yang terkomputerisasi pada toko "UNIVERSAL" dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang sering

terjadi bahkan kesalahan yang tidak perlu terjadi serta mengurangi kemungkinan kerusakan-kerusakan pada data yang tidak perlu terjadi.

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, hampir semua toko yang sedang berkembang sudah mengimplementasikan penggunaan sistem yang terkomputerisasi pada toko atau perusahaan mereka, dan juga penerapan *E-Commerce* yang memiliki berbagai macam *fitur-fitur* dengan tujuan untuk menambah profit atau keuntungan suatu toko atau perusahaan. *Fitur E-Commerce* yang akan coba diterapkan pada toko “UNIVERSAL” adalah fitur *Loyalty Points*.

Dengan mengubah sistem secara terkomputerisasi pada toko “UNIVERSAL” maka pengolahan data dapat dilakukan dengan akurat, efisien, efektif serta mengurangi bahkan menghilangkan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi pada sistem yang digunakan saat ini serta menjaga data agar tidak rentan terhadap kerusakan-kerusakan yang sering terjadi pada pencatatan manual.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang di atas:

1. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat menangani penjualan dan pembelian pada toko “UNIVERSAL” ?
2. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat menangani gudang pada toko “UNIVERSAL” ?
3. Bagaimana membuat aplikasi web dan *E-Commerce* yang dapat menangani *membership* dan *loyalty points* pada toko “UNIVERSAL” ?
4. Bagaimana aplikasi *E-Commerce* yang dapat menangani penjualan *online* pada toko “UNIVERSAL” ?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan yang dapat ditarik dari perumusan masalah diatas:

1. Membuat aplikasi web yang dapat menangani penjualan dan pembelian pada toko "UNIVERSAL".
2. Membuat aplikasi web yang dapat menangani gudang "UNIVERSAL".
3. Membuat aplikasi web dan *E-Commerce* yang dapat menangani *membership* dan *loyalty points* pada toko "UNIVERSAL".
4. Membuat aplikasi *E-Commerce* yang dapat menangani penjualan *online* pada toko "UNIVERSAL".

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Untuk batasan *hardware client* :  
*Desktop Computer* dengan spesifikasi *minimum*:
  - *Processor Intel pentium dual core 2,8 GHz*
  - *Memory 2GB DDR*
  - *Harddisk 120 GB*
  - *Grafik dengan resolusi 1024x768 pixel*
  - *Keyboard + Mouse*
  - *Printer*
  - *Koneksi internet*
- Untuk batasan *software client* :  
*Desktop Computer Client* menggunakan :
  - *Sistem operasi Microsoft Windows 7 32bit*
 Pembuatan aplikasi menggunakan *software* :
  - *Sistem Basis Data: SQL Server 2008 R2 Express*
  - *Bahasa Scripting: c#, java*
  - *Editor Pemrograman: Microsoft Visual Studio 2010, Eclipse Luna, Android SDK Tools*
- Untuk batasan *mobile phone client* :

*Mobile phone* dengan spesifikasi minimum :

- Sistem operasi *android* 4.0
  - RAM 1GB
  - Storage Memory 2GB
  - Koneksi internet
- Untuk batasan aplikasi :  
Terdapat 3 *user* yang mendapat aplikasi sebagai berikut :
    1. Staff gudang :
      - Pengelolaan *data master* barang
      - Pengelolaan data transaksi pembelian
      - Pengelolaan retur pembelian
    2. Staff *front office* atau kasir :
      - Pengelolaan *data master* barang
      - Pengelolaan data transaksi penjualan
      - Pengelolaan retur penjualan
    3. Admin atau Pemilik dapat mengelola dan melihat laporan data :
      - Data *master* barang dan hak akses *user*
      - Data transaksi penjualan, retur penjualan, pembelian dan retur pembelian
      - Pengelolaan data *member*
    4. Member
      - Melakukan pemesanan dan pembelian barang secara *online*
      - Melihat *history* pembelian

### 1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan penyusunan laporan ini adalah :

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pengambilan data dari instansi terkait yakni dengan hasil *survey* dan wawancara langsung dengan pemilik toko “UNIVERSAL”.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui mata kuliah Pemrograman Dasar C, *Object Oriented Programming* (OOP), OOP lanjut, Basis Data, Basis Data Lanjut dan *User Interface Design* yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha, studi literatur, internet, *e-book* dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung keberhasilan dari kerja praktek.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, UML, *Data Dictionary*, PSPEC, dan rancangan *User Interface Design*.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Membahas mengenai fungsi dan cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Berisi hasil pengujian aplikasi.

### **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.