

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Sambel Mertua beralamat di Jalan Dalem Kaum No. 91, Bandung. Toko ini sudah berdiri sekitar 3 tahun. Saat ini, sistem yang digunakan oleh Toko Sambel Mertua untuk mendukung kegiatan transaksi sehari-hari merupakan aplikasi berbasis *desktop*, sehingga proses pengolahan data masih bersifat lokal. Selain itu, terdapat kendala dalam memasarkan produk. Sampai saat ini, pemasaran produk yang dilakukan sangat terbatas, seperti dari mulut ke mulut, aplikasi *social media*, serta pemasaran langsung ke pelanggan maupun ke pelaku bisnis. Masalah lain yang tidak kalah penting yang dialami Toko Sambel Mertua yaitu kesulitan untuk mencatat pesanan. Pencatatan setiap pesanan dilakukan secara manual pada aplikasi desktop. Sedangkan kegiatan bisnis pada masa ini membutuhkan sistem berbasis web yang mudah diakses baik oleh pengelola bisnis maupun pelanggan.

Sehubungan dengan masalah tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi *web e-commerce* yang dibutuhkan untuk memajukan Toko Sambel Mertua dalam berbagai aspek, seperti pemasaran dan penjualan. Aplikasi web ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman ASP.NET, dengan *database* SQL Server.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada bagian 1.1, rumusan masalah yang penulis ajukan adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat digunakan sebagai media pemasaran online?
2. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat memberikan ramalan penjualan kepada pemilik toko?

3. Bagaimana membuat aplikasi web yang dapat memfasilitasi konsumen untuk melakukan pemesanan barang?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2, dibuatlah tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Untuk digunakan sebagai media pemasaran online, akan dibangun aplikasi *web e-commerce*.
2. Aplikasi *web* yang dibangun akan melakukan peramalan penjualan dengan menggunakan metode *forecasting* agar pemilik toko dapat mengetahui kisaran penjualan yang akan datang.
3. Aplikasi *web* akan dihosting sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan barang melalui akses internet.

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk menjalankan aplikasi desktop Toko Sambel Mertua ini maka dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

- Perangkat keras:
  - Prosesor : Intel Pentium 4 (2.0GHz) / AMD Athlon 64 (2.0GHz)
  - Ram : 2 GB
  - Harddisk : 80GB
- Perangkat Lunak:
  - Sistem Operasi Windows 7
  - Microsoft Visual Studio 2012
  - Microsoft SQL Server 2008 R2

Sedangkan untuk pengembangan aplikasi desktop Toko Sambel Mertua ini maka dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

- Perangkat keras:

- Prosesor :Intel Core i3 (2.5GHz) / AMD Phenom II (2.6GHz)
- Ram :4GB
- Harddisk :250GB
- Perangkat Lunak:
  - Sistem Operasi Windows 7
  - Microsoft Visual Studio 2012
  - Microsoft SQL Server 2008 R2

Aplikasi ini dapat diakses oleh 2 tipe user:

- *Admin*
- Pelanggan

Admin dapat mengakses fitur-fitur sebagai berikut:

- Menonaktifkan *member*
- Sinkronisasi *email member*
- Melihat ramalan penjualan
- Mengelola pesanan penjualan
- Mencetak *invoice* penjualan
- Konfirmasi pembayaran
- Mengelola *promo*
- Mengelola produk
- Mengelola agen pengiriman
- Mengelola pelanggan
- Melihat laporan *promo*
- Mencetak laporan *promo*
- Melihat laporan produk
- Mencetak laporan produk
- Melihat laporan penjualan
- Mencetak laporan penjualan

Pelanggan dapat mengakses fitur-fitur:

- Membuat pesanan penjualan dengan *shopping cart*
- Melihat produk yang tersedia
- Mendaftar sebagai *member*

## 1.5 Sumber Data

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara langsung terhadap pihak Toko Sambal Mertua. Sedangkan sumber data sekunder akan diperoleh dari proses pembelajaran mata kuliah Basis Data, Pemrograman Berorientasi Objek, Pemrograman Web, Pemrograman Berorientasi Objek Lanjut di Universitas Kristen Maranatha, referensi-referensi mengenai bahasa pemrograman .NET dan Javascript, serta data lainnya yang berkaitan dan mendukung data primer.

## 1.6 Sistematika Penyajian

### Bab 1. Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, metodologi, dan sistematika penyajian dari kerja praktek ini.

### Bab 2. Kajian Teori

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

### Bab 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

### Bab 4. Hasil Penelitian

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

### Bab 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi pengujian terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi.

### Bab 6. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi ini serta kata-kata penutup dalam Laporan.