BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Venson berdiri sekitar pada tahun 1996 dan bertempat di kota Garut. Toko Venson merupakan sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan alat rias dan komestik. Untuk barang penjualan, toko Venson mendapatkannya dari supplier yang sudah menjadi supplier utama. Pada saat ini, toko Venson masih melakukan penjualan barang – barang terhadap *customer* secara manual. Sehingga keuntungan masih belum mencapai maksimal dan barang – barang penjualan belum dijual secara online. Toko Venson memiliki kesulitan untuk melakukan promosi – promosi ataupun informasi potongan harga terhadap barang penjualan karena yang dapat melihat informasi hanya pembeli yang datang ke toko Venson tersebut. Toko Venson ingin mendapatkan suatu kredibilitas lebih, menjangkau pasar yang lebih luas, dan juga ingin mengikuti cara konsumen berbelanja pada zaman *modern*. Terlebih dari itu pemilik toko Venson ini menerapkan metode *cross selling* dan *up selling.* Pemilik melihat potensi lebih yang dimiliki oleh *customer* dalam hal membeli peralatan kosmetik. Oleh karena itu pemilik ingin menawarkan beberapa barang – barang yang dianggap dapat meningkatkan omset dari setiap transaksi yang terjadi.

Setelah melihat permasalahan – permasalahan pada toko Venson, maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *web* untuk menangani kebutuhan – kebutuhan tersebut. Aplikasi akan mempermudah toko Venson untuk melakukan promosi – promosi dan informasi diskon terhadap barang penjualannya serta juga dapat menjual barang penjualannya secara *online.* Aplikasi ini juga dapat membuat pembeli menandai dahulu barang yang ingin dibelinya dengan melakukan register terlebih dahulu, lalu barang yang ditandai pembeli akan masuk ke dalam keranjang pembeli. Sistem juga akan memberikan beberapa *suggested items* kepada *customer* sesuai dengan metode *cross selling* dan *up selling.*

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang ada, maka ditemukan beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengolah data order dan penjualan?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang produk terbaru dan produk terlaris kepada *customer* ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menawarkan produk yang bersangkutan sesuai dengan produk yang ingin *customer* beli?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi dengan mengolah data transaksi agar pemilik dapat melihat data produk dan order.
2. Membuat aplikasi untuk mempermudah *customer* untuk mengetahui barang terbaru/terkini dan produk terlaris dengan memberikan langsung informasi tersebut melalui fitur *subscribe email*.
3. Membuat aplikasi untuk menawarkan produk lainnya dengan mengolah data sesuai dengan penerapan metode *cross selling* dan *up selling*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk membuat aplikasi *website* ini akan menggunakan *NetBeans IDE 8.0* dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *PHP*, *CSS* dan *JavaScript*. Untuk basis data nya akan menggunakan *XAMPP Control Panel v3.2.1*. Untuk perangkat keras yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras :
   a. *Processor* Intel(R) Xeon(R) CPU E5606 @ 2.13GHz
   b. *Harddisk : minimum* 1GB Disk Space
2. Perangkat lunak
   a. Fasilitas Email
   b. Apache 2.2+, mySQL 5.x+, PHP 5.2+, PhpMyAdmin
   c. *Linux hosting platform 32 bit /* Windows 2008 Server

Pengguna aplikasi ini terbagi menjadi dua jenis *user* yaitu admin dan member.

1. Admin dapat melakukan :
   a. Menambah barang penjualan

      Proses yang dilakukan untuk melakukan penambahan barang baru.
   b. Menghapus data barang penjualan

      Proses yang dilakukan untuk melakukan penghapusan barang yang sudah tidak ada.
   c. Mengubah data barang penjualan

      Proses yang dilakukan untuk melakukan mengubahan detail dari barang yang sudah ada.
   d. Mengelola Admin

      Proses yang dilakukan untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data admin.
   e. Melihat Order Detail.

      Proses yang dilakukan untuk melihat barang yang *customer* order dan alamat untuk tujuan pengiriman barang.
   f. Mengirim Email Subscribe

      Proses yang dilakukan untuk mengirim informasi kepada setiap *customer* dan *guest* yang mengirim emailnya ke fitur *email subscribe*.
   g. Mengelola Brand Barang

      Proses yang dilakukan untuk menambah, menghapus dan mengubah *brand* dari produk.
   h. Mengelola Kategori Barang

      Proses yang dilakukan untuk menambah, menghapus dan mengubah kategori barang.
   i. Mengelola Customer

      Proses yang dilakukan untuk mengubah dan menghapus *customer* yang telah berhasil melakukan *register*.
   j. Membuat Laporan Produk, Konsumen, Status Pengiriman

      Proses yang dilakukan untuk melihat produk apa saja yang dijual, sisa stok produk, konsumen yang melakukan registrasi, melihat produk menurut brand, dan status pengiriman

k. Mengelola Testimony

Proses yang dilakukan untuk menghapus dan mengubah status testimony agar dapat ditampilkan pada halaman testimony.

2. Member dapat melakukan :

a. Melihat detail barang penjualan

Proses yang dilakukan untuk melihat detail dari barang.

b. Menambah, mengubah, dan menghapus data pemesanan barang

Proses yang dilakukan untuk melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan barang penjualan yang akan dibeli.

c. Memasukan barang ke dalam keranjang pembelian

Proses yang dilakukan untuk memindahkan barang penjualan yang ingin dibeli ke dalam keranjang untuk diorder.

d. Memasukan barang ke dalam *wishlist*

Proses yang dilakukan untuk menandai barang yang *customer* ingin beli dikemudian hari dan memindahkannya ke dalam *wishlist*.

e. Mengubah data member

Proses yang dilakukan untuk mengubah data dari member yang sudah ditulis sebelumnya.

f. Melihat *history* order

Proses yang dilakukan untuk melihat order apa saja yang sudah dilakukan *customer* sebelumnya.

g. Menulis Testimony

Proses yang dilakukan untuk menulis testimony tentang toko atau produk yang dibeli.

h. Mengontak Penjual

Proses yang dilakukan *customer* untuk mengontak penjual barang untuk suatu kebutuhan.

i. Melakukan Konfirmasi Pembayaran

Proses yang dilakukan *customer* setelah melakukan transfer agar barang yang dipesan dapat segera diproses.

j. Mengubah Password

Proses yang dilakukan *customer* untuk mengubah *password* untuk melakukan *login.*

k. Mengubah Data Akun

Proses yang dilakukan *customer* untuk mengubah data akun jika terjadi kesalahan dalam mengisi data.

l. Tracking Product

Proses yang dilakukan *customer* untuk melihat status pengiriman barang yang dipesan sesuai dengan layanan pengiriman dari suatu perusahaan kurir.

1.5 Sumber Data

Data-data yang didapat dalam pembuatan aplikasi *online store* ini diambil dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari observasi langsung ke instansi yaitu toko Venson. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data-data juga didapatkan dari studi pustaka buku dan internet.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, pembuatan sistem, DFD, PSPEC dan kamus data.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.