

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

ReVin Souvenir adalah industri yang bergerak di bidang souvenir, dan ReVin Souvenir sendiri terletak di kota Bandung, berdiri sejak tanggal 6 Agustus 2015 bertempat di Jl. Pagarsih No. 94 Bandung dan di kelola oleh Widea. Revin Souvenir saat ini sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat dan ingin mengubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi khususnya dalam hal melakukan promosi dan penyebaran informasi. Pada saat ini industri ReVin Souvenir masih melakukan promosi secara sosialisasi, sehingga sulit untuk memperluas pemasaran produk.

ReVin Souvenir melaksanakan pendistribusian tidak terlepas dari penjualan, pembelian serta pemasaran produk. Adapun sejauh ini belum mempunyai aplikasi penjualan, dan pemasaran produk sehingga mengalami kesulitan dalam memproses dan mengolah data, seperti data barang penjualan. Selain itu pengelolaan data barang masih menggunakan *document* atau berkas yang ditulis menggunakan tangan. Akibatnya terdapat beberapa kelemahan dalam pengarsipannya seperti: Kesulitan dalam pencarian data, data barang yang sudah dijual, data pemesabab, dan data customer. Selain itu dalam penyimpanan data beresiko kehilangan data atau hancurnya data tersebut akibat kesalahan yang tidak disengaja.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan *owner*, *owner* ingin memperluas pemasaran produk khususnya di industri souvenir untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Dalam hal ini penulis berencana untuk membuat suatu aplikasi e-commerce berbasis website pada Revin Souvenir dengan menerapkan metode *up selling cross selling* dan algoritma apriori. Dengan adanya aplikasi e-commerce ini, ReVin Souvenir dapat memperluas penyebaran informasi produk kepada customer, data disimpan dalam bentuk digital dan tidak usang maupun rusak, dapat menanggulangi terjadinya kehilangan data, juga membantu meningkatkan penjualan produk dengan menggunakan metode *up selling cross selling*. Selain itu dapat memudahkan dalam pencarian data,

memasukan data, dan pemasaran produk ke customer. Untuk membantu dalam memperluas pemasaran produk maka perlu dibangun suatu aplikasi sistem yang mudah diaplikasikan serta digunakan dengan menerapkan metode *up-selling* *cross-selling* dan dengan menerapkan algoritma apriori.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat membantu pengolahan data master yaitu, data barang jadi, data pemesanan, dan data customer pada ReVin Souvenir?
2. Bagaimana aplikasi dapat membantu meningkatkan penjualan pada ReVin Souvenir dengan menggunakan metode *up selling* *cross selling* dan algoritma apriori?
3. Bagaimana aplikasi dapat memudahkan penyebaran informasi produk kepada pelanggan?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan tujuannya antara lain :

1. Menganalisa, merancang, dan membuat aplikasi untuk pengolahan data master pada ReVin Souvenir.
2. Menganalisa, merancang, dan membuat aplikasi untuk meningkatkan penjualan pada ReVin Souvenir dengan menerapkan metode *up selling* *cross selling* dan algoritma apriori.
3. Menganalisa, merancang, dan membuat aplikasi untuk memudahkan pelanggan agar dapat mengetahui detail produk, dan melakukan pemesanan secara *online*.

## 1.4 Ruang Lingkup

- Perangkat Keras
  - Processor : Core 2 Duo E4500 – 2.2 GHz
  - Memory : DDR3 2GB

- Harddisk : sisa ruang 60GB
- Perangkat Lunak
  - Editor : Netbeans IDE 8
  - Bahasa Pemrograman : HTML, HTML 5, CSS, dan PHP
  - Basis *Data* : MySQL
- Batasan Aplikasi
 

Pengguna aplikasi ini terbagi menjadi 3 jenis *user* yaitu *Super admin*, *admin*, dan *customer*.

  - *Super admin* dapat mengelola semua *data* master.
  - *Admin* hanya dapat mengelola *data* pemesanan.
  - *Customer* dapat melakukan menambah, mengubah dan menghapus *data* pemesanan barang, mencari barang, melihat detail barang penjualan, memasukan barang ke dalam keranjang pembelian, dan mengubah info *data customer*.

### 1.5 Sumber Data

#### •Data Primer

Data-data primer diperoleh dari hasil wawancara pihak yang terkait antara lain *owner* tersebut.

#### •Data Sekunder

Data-data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung data primer.

### 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, serta sistematika penyajian dari proyek kerja praktek.

#### BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek kerja praktek ini.

### BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

### BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan screenshot dan digunakan untuk menjelaskan setiap fungsi utama yang dibuat dalam aplikasi.

### BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan rencana pengujian terhadap masing-masing fungsi dari sistem aplikasi serta testing akan diuji dan dilakukan.

### BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran untuk sistem ini yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi.

### Daftar Pustaka

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

