

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, siapa yang tidak biasa mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat dipastikan akan menjadi orang terbelakang.

Toko Sembako Akun berlokasi di Jln.Sultan Syarif Kasim No. 342 Dumai-Riau yang bergerak dibidang penjualan barang sehari-hari. Produk yang dijual oleh Toko Sembako Akun semuanya *local* dari Indonesia. Tersedia berbagai macam produk sehari-hari seperti beras, tepung, gula, chiki-chiki, indomie, produk makanan bayi dan minuman sehari-hari.

Sistem penjualan yang digunakan di Toko Sembako Akun saat ini masih menggunakan sistem manual karena belum memiliki fasilitas yang terkomputerisasi sehingga banyak terjadi kesalahan dalam *penginputan* barang, penjualan barang, *report* barang, pengiriman barang secara manual. Dengan menggunakan sistem secara manual *penginputan* barang tidak sesuai dengan keinginan toko, penjualan barang yang sedikit dikarnakan tidak ada promosi, *report* barang yang yang tidak tercatat, pengiriman barang tidak tepat waktu dan tidak sampai tujuan.

Solusi yang akan diajukan untuk mengatasi masalah Toko Sembako Akun untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu *E-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah, pencarian barang secara efisien dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, *report* dan pencetakan katalog dan pengiriman barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, masalah-masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu mengatasi proses penerimaan barang dari *supplier*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu menjual barang ke customer?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang mengelola *inventory* barang untuk Toko Sembako Akun?
4. Bagaimana membuat aplikasi untuk pengiriman barang dalam sebuah web?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, dapat diambil tujuan pembahasan yaitu:

1. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat menginput barang dengan mudah pada Toko Sembako Akun.
2. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat menjual barang dengan mudah pada Toko Sembako Akun.
3. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat mengelola *inventory* barang pada Toko Sembako Akun.
4. Merancang dan membangun aplikasi yang mampu mengirimkan barang sesuai dengan alamat yang dituju.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup yang terdapat dalam software adalah:

1. Sistem Operasi : Windows 7-10
2. Editor Pemrograman : Notepad++
3. Bahasa Pemrograman : Html, Php, Css, Javascript
4. Basis Data : MySQL

Ruang Lingkup yang terdapat dalam Hardware adalah:

1. Processor : Intel® Core™ i5-4210U CPU @ 1.70GHz
2. Memory : DDR3 12GB

3. Harddisk : 500GB

Ruang Lingkup aplikasi adalah :

1. Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi *website*.

Hak akses dibagi menjadi 3, yaitu :

- a. *Admin* : *Admin* dapat menggunakan fitur *edit profile*, mengubah *role* akses *Staff*, melihat pesanan barang, management *Staff*, melihat alamat pengiriman barang, melihat alamat tujuan pembelian barang, melihat riwayat penjualan dan melihat riwayat pembelian.
- b. *Staff* : *Staff* merupakan karyawan yang dapat menggunakan fitur penjualan, *edit profile*, melihat inventori barang, melihat riwayat pembelian barang, pengiriman barang dan melihat pesanan barang sesuai dengan pembagian *role* akses oleh *Admin*.
- c. *Customer* : *Customer* merupakan pelanggan yang dapat menggunakan fitur *edit profile*, pembelian barang, melihat *status* barang yang dibeli, melihat barang yang akan dikirim sesuai dengan tujuan, mendapatkan notifikasi *email* dan melihat riwayat pembelian barang dengan terlebih dahulu mendaftarkan dirinya dalam web.

2. Batasan-batasan sistem :

- a. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini hanya *Admin* dan *Staff* Toko Sembako Akun.
- b. Hak akses dibagi menjadi 3, *Admin*, *Staff* dan *Customer*
- c. *Admin* dapat menentukan *role* akses bagi *Staff*.
- d. Aplikasi *website* ini dapat mengelola penjualan, pembelian barang dan pengiriman barang.

1.5 Sumber Data

Data yang akan digunakan di dalam pembangunan aplikasi ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data Primer diperoleh melalui metode observasi dengan wawancara langsung pada bagian pembelian dan penjualan sembako di Toko Akun dan melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses-proses

keluar masuknya setiap barang toko sembako. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui metode studi literatur yaitu dari buku, jurnal, koran, majalah dan artikel ilmiah lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika dari proyek tugas akhir ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan dan juga mendukung dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai analisa keadaan, kebutuhan sistem, perancangan, UML, ERD, gambaran arsitektur desain serta *user interface*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan dari setiap fungsi yang ada di dalam aplikasi serta implementasi proyek yang dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap fungsi–fungsi dan *method* dari hasil pengerjaan tugas akhir.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran pengembangan untuk ke depan dari sistem yang telah dibuat.