

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjual bukan lagi menjadi persoalan yang sulit untuk dilakukan sekarang ini dikarenakan banyaknya *tools* yang dapat membantu penjualan itu sendiri. Banyak buku-buku yang beredar saat ini yang membahas tentang bagaimana melakukan penjualan. Zaman teknologi informasi saat ini, sistem penjualan juga terkena dampak positif dari perkembangan teknologi, contohnya seperti yang kita ketahui saat ini banyak bermunculan toko *online* atau yang kita kenal sebagai *online shop*.

Online shopping saat ini menjadi salah satu trend bertransaksi dalam jual beli di karenakan suatu akses yang dapat memudahkan seseorang untuk mendapatkan barang yang diinginkan. *Online shopping* merupakan terobosan terkini dengan adanya *online shop* orang tidak perlu mendatangi sebuah toko yang dia ingin membeli barang tersebut dimana itu juga dapat menyita waktu dan biaya. Sejak kelahiran internet, para pedagang telah berusaha membuat toko *online* dan menjual produk mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat dengan mudah mengunjungi toko online tanpa menyita banyak waktu dan biaya dikarenakan aktivitas ini dilakukan di rumah, kantor, tempat wisata yang mendukung koneksi internet.

Berhubungan dengan *online shop* tentunya akan menghasilkan suatu data yang tersimpan dalam setiap aktifitas *online shop* tersebut, tak terkecuali sebuah data transaksi penjualan dan *database* pelanggan. Dengan semakin banyaknya pelanggan dan transaksi yang dilakukan semakin tinggi juga intensitas data-data yang dihasilkan dan akan sulit untuk mengontrol data-data penjualan.

OlshopHerbalTiens merupakan sebuah *online shopping* yang bergerak dalam bidang penjualan produk makanan kesehatan (*supplement*) dari sebuah perusahaan *Tiens Internasional*. Setiap transaksi penjualan produk yang terjadi pastinya akan menghasilkan sebuah data pelanggan. Dari data tersebutlah pemilik masih melakukan pencatatan setiap transaksi dan data konsumen yang kurang efisien

dikarenakan data masih berupa lembaran kertas yang dapat mudah rusak atau hilang tanpa adanya *backup*.

Oleh karena itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi berbasis apex untuk memberikan fasilitas berupa data transaksi penjualan dan database konsumen yang terkomputerisasi pada olshoperbaltiens dan juga terdapat pemberitahuan tentang promo yang berlangsung dan juga kepada setiap pelanggan yang sudah pernah melakukan transaksi dan terdata dalam aplikasi tersebut dapat melakukan transaksi dengan membalas pesan yang disebarakan oleh sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Proyek akhir ini akan membahas beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang membantu proses penjualan *supplement food*?
2. Bagaimana membuat laporan akhir yang dapat membantu kinerja admin?
3. Bagaimana membuat sebuah fitur yang dapat menyebarkan informasi tentang promo yang berlangsung?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi penjualan *supplement food* yang didalamnya terdapat fitur antara lain untuk pembelian barang yang dilakukan pelanggan, pelanggan memasukkan data pelanggan, menampilkan barang yang dijual, input, update, dan delete data barang.
2. Membuat sebuah aplikasi penjualan *supplement food* dengan fasilitas penyimpanan data pelanggan dan seberapa sering transaksi yang dilakukan pelanggan sehingga dihasilkan laporan penjualan setiap bulannya untuk membantu perhitungan omset pada online shop tersebut.
3. Menambahkan fitur sms gateway agar penyebaran informasi promo dapat dengan mudah di sebarakan ke seluruh data pelanggan yang sudah terinput ke sistem.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

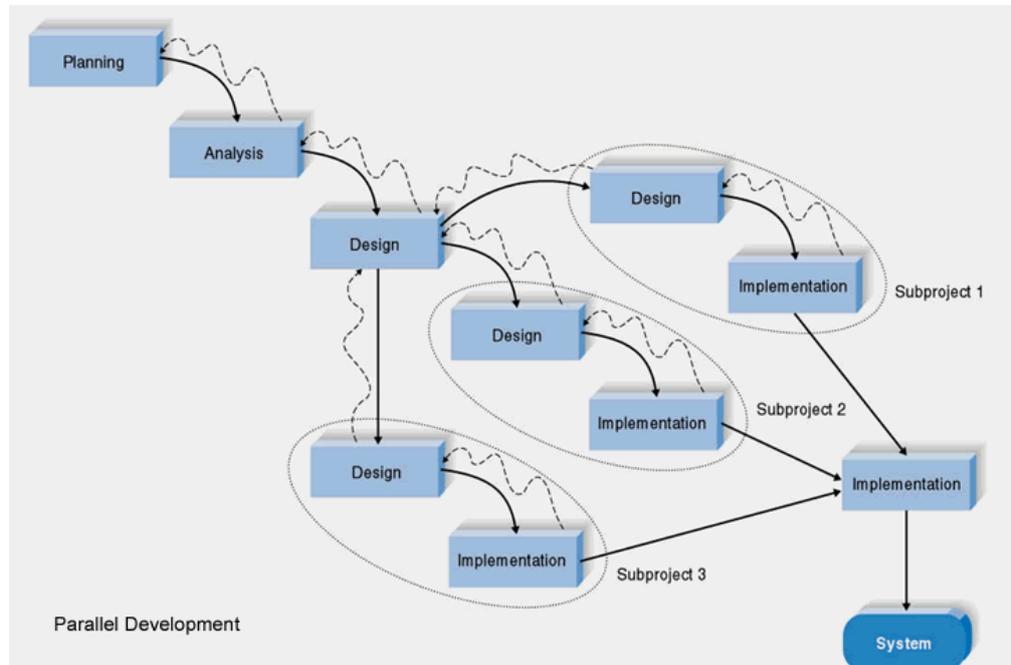
1. DBMS ini hanya dapat diakses oleh admin dan owner.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pelanggan melakukan transfer uang ke rekening yang telah ditentukan.
3. Aplikasi yang dibangun tidak menangani pre-order, pemesan hanya bisa dilakukan jika barang tersedia.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penjualan merupakan sebuah perangkat lunak yang menangani proses pengolahan data transaksi, data pelanggan, data produk yang dijual serta pemberitahuan pesan siaran. Dalam pembuatannya aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah proses transaksi serta penyimpanan data dengan melakukan pengembangan terhadap sistem yang telah berjalan. Aplikasi ini berguna untuk admin dan juga pelanggan dalam proses transaksi. Pelanggan dapat dengan mudah memesan produk yang diinginkan dan admin dapat dengan mudah melakukan proses pendataan transaksi yang ada.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)* atau pada umumnya dikatakan sebagai metode pengembangan secara cepat dan singkat. Model *Rapid Application Development (RAD)* ini mengadopsi Model *Waterfall*. Tahap pada metode ini juga sama dengan metode *Waterfall*, dimana terdapat 4 tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak yaitu *Planning, Analysis, Design, Implementation dan Testing*. Dimana konsep dari metode ini adalah melihat suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas ke bawah.



Gambar 1.1 Rapid Application Development [1]

Berikut ini akan diuraikan tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode RAD, yaitu:

- a. *Planning* : merupakan proses yang akan dilakukan pertama kali dalam pengembangan sistem informasi dimana bertujuan untuk mengetahui mengapa sebuah sistem informasi dibangun, serta menentukan rancangan awal sumber daya apa saja yang kira-kira akan dibutuhkan dalam pembangunan sistem informasi yang kita bangun.
- b. *Analysis* : merupakan tahap lanjutan dari *planning*, dan merupakan tahapan yang akan dapat menghasilkan pertanyaan dan jawaban siapa yang akan menggunakan sistem tersebut, apakah sudah memiliki sistem sebelumnya. Sampai fase ini, tim yang akan membangun sistem tersebut akan menginvestigasi beberapa sistem yang ada saat ini, membangun sistem sesuai dengan keperluan, dan memberikan konsep perkembangan untuk sistem yang baru. Di samping itu, pada tahap ini juga telah ditetapkan segala sumber daya yang akan dibutuhkan dan digunakan dalam pembangunan maupun pengembangan sistem informasi .

- c. *Design* : proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk perangkat lunak sehingga desain dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Dan dalam pembuatan *design* dibagi menjadi 3 yang merupakan sebuah sub-bagian yang dapat membantu para tim untuk membangun sebuah sistem dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk membangunnya.
- *Design A* : proses ini merupakan salah satu sub-bagian yang ada pada bagian *desain*. Dan pada bagian ini akan membuat desain ERD dan Skema Relasi.
 - *Design B* : proses ini merupakan salah satu sub-bagian yang ada pada bagian desain. Dan pada bagian ini akan membuat desain *flowmap* dan UML.
 - *Design C* : proses ini merupakan salah satu sub-bagian yang ada pada bagian desain. Dan pada bagian ini akan membuat desain *mock-up*.
- Implementation and testing* : proses ini merupakan tahap pengecekan dan pengujian untuk semua aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi yang kita buat sudah berjalan semua atau tidak.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan proyek akhir ini :

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Maret 2016				April 2016				Mei 2016				Juni 2016				Juli 2016				Agustus 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Planning	■	■	■	■																				
Analysis					■	■	■	■	■	■														
Design																								
a. Design A											■	■	■	■	■									
b. Design B													■	■	■	■								
c. Design C													■	■	■	■	■							
Implementation and testing																	■	■	■	■	■	■	■	■
Documentation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■