

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring bertambahnya usia dan semakin bertambah padatnya aktivitas yang dijalani seseorang, semakin menurun pula tingkat kesadaran seseorang itu akan pentingnya berolahraga sebagai kebutuhan sehari-hari bagi kesehatan tubuhnya. Alat-alat olahraga tersebut biasanya terdapat di *fitness center* atau pusat kebugaran yang sering disebut juga dengan *gym*.

Salah satu *fitness center* yang menyadari akan pentingnya olahraga bagi kesehatan tubuh ialah My Gym. My Gym sendiri dibuka secara resmi pada bulan April tahun 2008 di Bandung. Menyadari pentingnya mengolah kebugaran tubuh bagi tiap orang, My Gym menyediakan suplemen kesehatan tubuh agar latihan lebih cepat terlihat hasilnya, ada berbagai suplemen kesehatan untuk membantu mempercepat pembentukan otot-otot tubuh yang aman dikonsumsi dan telah terdaftar di departemen kesehatan.

Suplemen merupakan asupan tambahan bagi tubuh untuk melengkapi kebutuhan tubuh tertentu. Suplemen sendiri dapat berupa obat, minuman, maupun makanan. Saat ini suplemen banyak dikonsumsi baik pria maupun wanita. Berbagai macam suplemen-suplemen yang disediakan oleh My Gym di setiap kebutuhan olahraga.

Semakin banyaknya pengguna dan member My Gym yang mengonsumsi suplemen secara rutin dan berkelanjutan hal ini dinilai berdampak positif bagi penjualan suplemen-suplemen *fitness* tersebut di My Gym. Kini My Gym menjadi tempat latihan aktif untuk sekitar 200 member setiap bulannya namun ada pula anggota baru yang (*non member*) yang datang setiap bulannya. Peningkatan member dan non member disetiap bulannya dinilai memiliki potensi pasar sebagai pendapatan dari *store* suplemen My Gym ini. Dilihat dari potensi pasar yang cukup menggiurkan tersebut penulis ingin membuatkan *Point Of Sales* berbasis Web pada My Gym.

Point of Sales (POS) merupakan sistem yang menjalankan proses dan juga transaksi keuangan yang dilengkapi dengan manajemen yang terintegrasi seperti proses transaksi penjualan layaknya mesin kasir, perhitungan *inventory/stock* barang, perhitungan hutang piutang dsb. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat keberadaan mesin kasir menjadi inspirasi beberapa inovator untuk menciptakan inovasi yang lebih baik lagi dalam mengembangkan mesin kasir berbasis komputersasi sehingga terciptalah *Point of Sales* (POS) ini. Perangkat lunak *point of sales* (POS) adalah perangkat lunak yang banyak digunakan pada usaha retail seperti swalayan, mini market, apotek, tempat gym, dan lain-lain (Rohman, 2012).

Pada My Gym ini penulis akan membuat *Point Of Sales* (transaksi penjualan). Dari sebab itu di buatlah sistem *point of sales* dari My Gym berbasis web, dimana di dalamnya terdapat informasi penjualan untuk para member serta peminat sehingga sistem *update* mengenai produk apa saja yang ditawarkan oleh My Gym akan lebih cepat dan lebih tertata.

Selain itu web my gym ini nantinya akan menampilkan daftar suplemen yang tersedia di my gym disertai dengan informasi komposisi apa saja yang terkandung dalam produk tersebut. Data mengenai stok suplemen my gym sehingga member atau masyarakat yang ingin melaksanakan gym disini dapat melakukan pembelian barang-barang tersebut tanpa harus datang langsung ke outlet my gym. Pada *web point of sales* ini penulis melakukan *benchmark* perbandingan terlebih dahulu dengan website Dewafitnes.com. Website suplemen *fitness* yang menawarkan produk-produk kebugaran.

Web point of sales ini nantinya akan membuat sistem penjualan secara *online* sehingga peminat gym ini tidak perlu mengunjungi kasir My Gym secara langsung untuk melakukan transaksi pembelian, dalam sistem penjualan ini calon member hanya perlu memasukan data pribadi yang nantinya akan langsung di cek langsung oleh admin untuk melanjutkan proses pemesanan, pembelian hingga proses pembayaran.

Manfaat *point of sales* yaitu untuk menghitung transaksi penjualan atau mencetak struk. Fitur yang didapat ialah transaksi jual dan beli. Fitur *point of sales* dapat membuat

operasional toko retail berjalan lebih cepat. Sebagai contoh, kasir tak perlu menginput data harga secara manual lagi karena data telah tersimpan di database komputer sebelumnya. Selain itu, data yang telah diinput kasir secara sistematis akan langsung terintegrasi ke server pusat sehingga memudahkan perusahaan untuk mengetahui detail penjualan tanpa perlu repot repot setiap hari memonitor toko.

Laporan pembuatan Aplikasi Penjualan (*Point Of Sales*) mungkin penjual atau pun para pedagang membuat laporan atau struk pembelian dengan cara manual menulis di secarik kertas dan menghitungnya dengan menggunakan kalkulator, tetapi dengan menggunakan Aplikasi Penjualan (*Point Of Sales*) dan di sertai komputer dapat memudahkan penjual untuk bertransaksi jual beli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat dirumuskan dalam membangun proyek akhir ini antarlain :

1. Bagaimana cara memberikan solusi kepada pembeli yang ingin membeli produk tanpa harus datang ke outlet my gym.
2. Bagaimana cara mempermudah petugas kasir dalam mengelola data pembelian suplemen pada my gym.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan akhir dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi penjualan berbasis website yang dapat mempermudah untuk menampilkan informasi serta deskripsi produk secara online.
2. Membuat aplikasi point of sales yang dapat mengelola data – data pembelian suplemen pada my gym.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya :

1. Sistem ini hanya menggunakan transfer bank kemudian konfirmasi pembayaran secara manual.
2. Sistem ini tidak memiliki sistem tracking pengiriman barang.
3. Sistem ini tidak bisa melakukan pembelian 2 produk yang berbeda dalam sekali pemesanan.

1.5 Definisi Operasional

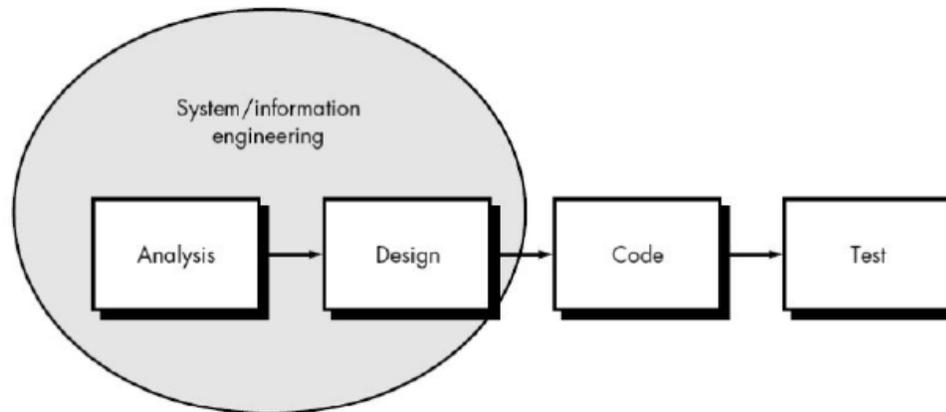
Sistem *Point Of Sales* berbasis web ini dapat memberikan informasi penjualan produk yang di sediakan di My Gym ini. Selain itu konsumen akan mendapatkan beberapa kemudahan untuk melakukan proses bisnis seperti pembelian produk, karena dalam website ini akan menampilkan definisi produk secara singkat sehingga konsumen dapat mengetahui produk yang akan di belinya.

Selain itu ada fitur My Gym Store untuk member agar dapat membeli produk kebugaran yang di sediakan di My Gym ini. Pengunjung dapat melihat daftar suplemen yang tersedia di My Gym disertai dengan informasi komposisi apa saja yang terkandung dalam produk tersebut. Sistem yang digunakan untuk *point of sales* menggunakan sistem *buy by order* sehingga konsumen yang ingin melaksanakan gym disini dapat melakukan pembelian barang-barang tersebut tanpa harus datang langsung ke outlet My Gym

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek akhir ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model proses pengembangan (Model Sekuensial Linier). Model ini pertama kali dikemukakan oleh Royce dan sering disebut model klasik atau *waterfall*. Model ini menyarankan pendekatan pengembangan secara sekuen dan sistematis untuk pengembangan perangkat lunak. *Linear Sequential* merupakan model yang tertua dan terdiri atas beberapa tahap yaitu: rekayasa dan

pemodelan sistem/*informasi*, analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, generasi kode, pengujian dan pemeliharaan[1].



Gambar 1- 1 Model Sekuensial Linier [1]

Model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas, yaitu sebagai berikut :

Pada tahap perencanaan ini melakukan studi kasus dengan mencari sumber dari tempat studi kasus yang terkait dengan topik pembahasan. Mempelajari proses–proses dan mengidentifikasi ruang lingkup informasi. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dengan cara mewawancarai pegawai yang bekerja di Fiberstar.

a. Rekayasa sistem/*informasi*

Karena perangkat lunak selalu merupakan bagian dari suatu sistem atau bisnis yang lebih besar, pekerjaan dimulai dengan membangun persyaratan untuk semua elemen sistem dan kemudian mengalokasikan beberapa kebutuhan terhadap *software*. Pandangan sistem ini sangat penting ketika perangkat lunak harus berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, manusia dan *database*.

b. Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Software requirements analysis*)

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem dan pengumpulan data yang diperlukan aplikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan mengenai aktivasi, gangguan dan *troubleshoot* di PT Mega Akses Persada (Fiberstar) . Dalam aplikasi ini analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai divisi NOC yang berperan penting dalam aplikasi ini sebagai super *admin*.

c. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini penulis membuat rancangan yang diantaranya adalah perancangan arsitektur aplikasi, perancangan alur penggunaan aplikasi (*user experience*), perancangan antarmuka aplikasi (*user interface*), perancangan basis data. Dalam aplikasi ini perancangan aplikasi dan perancangan antarmuka disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan desain antar muka yang mudah diakses oleh karyawan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS 6*, dan *MySQL*.

d. Pembuatan Kode (*Code generation*)

Penulis menerjemahkan *design* yang telah dibuat kedalam kode-kode yang akan menjadi aplikasi yang sesuai dengan tujuan awal pembangunan aplikasi. Dalam aplikasi ini pembuatan kode menggunakan bahasa *html*, *css*, *php* yang dibantu dengan aplikasi *Adobe Dreamwaver CS 6*, dan *Xampp MySQL*.

e. Pengujian (*testing*)

Tahapan akhir penulis melakukan berbagai pengujian terhadap aplikasi seperti *Black Box Testing* dan *white box testing* untuk memeriksa apakah aplikasi sudah dapat berjalan sesuai dengan harapan atau belum. Penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dalam melakukan pengujian. Dalam aplikasi ini pengujian dilakukan dengan cara *Black Box Testing* dilakukan dengan cara pengecekan aplikasi sesuai fungsi yang sudah dibuat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1

No	Jadwal Kegiatan	2016																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Communication	■	■																		
2	Planning		■	■	■																
3	Modeling					■	■	■	■												
4	Construction									■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Deployment											■	■	■	■	■	■				
6	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Seminar											■									
8	Sidang																			■	

Jadwal
pengerjaan