

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Nada Karapitan adalah toko yang menjual berbagai alat musik. Untuk toko nada berada di jalan Karapitan Bandung. Toko ini berdiri sejak tahun 1970. Selain menjual berbagai alat musik, toko ini juga menjual berbagai aksesoris musik yang memenuhi semua kebutuhan pelanggan.

Untuk pelanggan Toko Nada sendiri tidak hanya berasal dari dalam kota saja, tetapi banyak juga yang berasal dari luar kota. Dalam proses pembelian alat musik, untuk pelanggan luar kota harus datang ke toko untuk membeli barang yang diinginkan dan melakukan transaksi di toko. Terkadang pelanggan yang sudah jauh dari luar kota bisa tidak mendapatkan barang yang diinginkan, karena stok barang yang tidak tersedia. Hal lain nya yang dialami pelanggan luar kota merasa kesulitan untuk melakukan pembelian alat musik karena harus melakukan transaksi langsung ke toko nada. Oleh karena itu, pelanggan luar kota membutuhkan informasi terlebih dahulu mengenai alat musik yang akan dibeli nantinya mengenai spesifikasi, harga, *merk* dan stok barang. Untuk proses pencatatan penjualan Toko Nada juga laporan yang dilakukan masih dilakukan dengan cara pembukuan. Pelayan atau pemilik toko seringkali mengalami hambatan dalam melakukan laporan penjualan seperti melakukan kesalahan dalam penulisan laporan, salah menghitung barang yang terjual dan terkadang laporan yang sudah dibukukan hilang. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses rekapitulasi penjualan di toko tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukannya sebuah “*Aplikasi Toko Alat Musik Berbasis Web*” untuk dapat memudahkan pelanggan dalam membeli alat musik. Aplikasi *web* ini dapat melayani berbagai kebutuhan pelanggan yang akan membeli alat musik di toko ini secara *online* melalui jaringan internet, diantaranya adalah pelanggan dapat melihat terlebih dahulu katalog barang-barang

yang dijual beserta spesifikasi, merk, harga dari barang tersebut dan ketersediaan stok barang. Hal ini berguna untuk mempertimbangkan dan mengestimasi *budget* yang dikeluarkan terlebih dahulu untuk membeli alat musik tersebut, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan. Selain itu juga, di aplikasi web ini bisa menampilkan laporan hasil penjualan yang dilakukan, agar memudahkan rekapitulasi dari hasil penjualan secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang terjadi, yaitu:

1. Bagaimana cara menyediakan fasilitas penjualan alat musik sehingga mempermudah proses penjualan alat musik kepada pelanggan yang berasal dari luar kota Bandung?
2. Bagaimana cara merekapitulasi hasil penjualan alat musik di toko nada secara otomatis setiap periode yang diinginkan?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan Aplikasi Toko Alat Musik ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menyediakan fasilitas penjualan alat musik sehingga mempermudah proses penjualan alat musik kepada pelanggan yang berasal dari luar kota Bandung.
2. Dapat melakukan rekapitulasi penjualan secara otomatis setiap periode yang diinginkan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menangani proses jurnal keuangan toko nada, proses penanganan barang dan proses *tracking* barang.

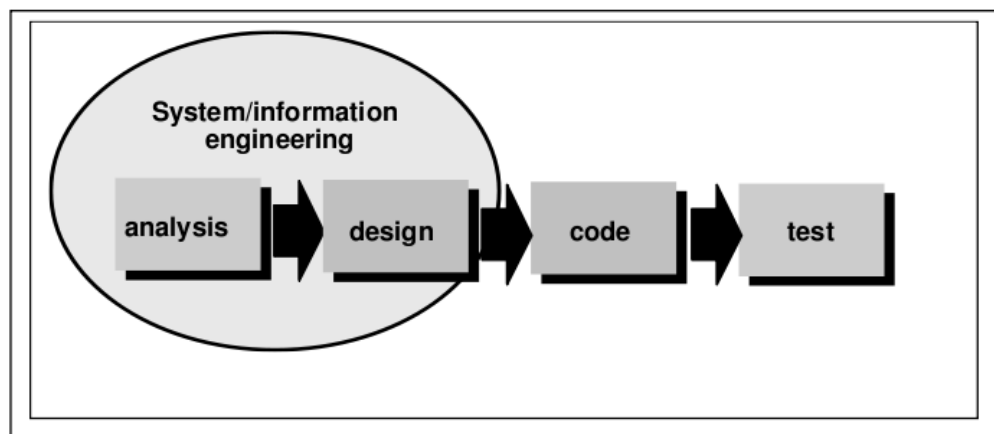
2. Proses pengiriman barang hanya menggunakan paket ekspedisi JNE dan TIKI.
3. Paket pengiriman ekspedisi hanya bisa dengan layanan *Reguler* (2-3 hari).
4. Aplikasi ini memiliki harga produk sesuai dengan yang ditetapkan tidak ada proses potongan harga ataupun diskon.
5. Aplikasi ini tidak bisa melakukan proses tawar menawar.
6. Aplikasi ini hanya bisa melakukan pembayaran dengan cara *transfer* nomor rekening dan *bank* yang telah disediakan.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi ini merupakan sebuah *program* yang dibuat untuk menjual alat musik dan melakukan pembelian alat musik secara *online* di toko musik Nada Karapitan. Pengguna aplikasi ini yaitu semua orang atau pelanggan yang akan membeli alat musik dari toko nada musik tersebut. Aplikasi ini dapat menjual berbagai kebutuhan alat musik yang dibutuhkan pelanggan. Pelanggan juga dapat melihat semua daftar alat musik yang dijual berdasarkan *merk*, berdasarkan harga, melihat spesifikasi alat musik tersebut dan mengetahui stok ketersediaan barang. Selain itu juga aplikasi ini dapat *login* sebagai *member* agar bisa melakukan transaksi *online* di Toko Nada. Setiap pelanggan yang sudah melakukan transaksi dengan cara *transfer*, akan diberi notifikasi faktur pembelian barang yang telah dilakukan di *web* Toko Nada. Di samping itu, aplikasi ini bisa menampilkan laporan hasil penjualan secara otomatis untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan laporan penjualan. Untuk memudahkan pengaksesannya, maka dibuat dalam bentuk *website* dengan Bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework* CI (*Code Igniter*) dan *MySQL* untuk *database* nya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan atau pengembangan yang digunakan yaitu *Software Development Life Cycle* (SDLC). Karena SDLC merupakan tahapan penting bagi para pengembang *software*, karena pelaksanaannya dilakukan secara bertahap tujuannya agar fokus dalam setiap tahapan yang dikerjakan, seperti *analysis*, *design*, *code* dan *testing*. Model yang digunakan dalam pembangunan aplikasi toko alat musik berbasis *web* ini menggunakan model air terjun (*waterfall*). [1]



Gambar 1-1 Model Waterfall

1. **Analisis**, untuk memperoleh informasi agar aplikasi sesuai dengan yang diharapkan pengguna antara lain:

a. Wawancara

Dalam tahapan ini melakukan sebuah wawancara ke Toko Nada Karapitan. Disini akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pemilik toko, sehingga akan tercipta sebuah aplikasi diinginkan oleh *user* tersebut.

b. Survey

Disini melakukan survey ke Toko Nada dengan tujuan untuk melihat dan memahami masalah yang terjadi.

2. **Design**, proses *design* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*. Untuk *tools* yang digunakan adalah *Star UML* untuk perancangan basis data nya seperti *use case diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Untuk perancangan ERD memakai *tools* DIA. Selain itu juga, ada *tools* yang lainnya seperti, *Microsoft Visio* untuk membuat *flowmap* nya dan *Mockplus* untuk membuat *mockup* nya.

3. **Code**, tahap ini merupakan proses penulisan bahasa pemrograman untuk pembuatan Aplikasi Toko Alat Musik dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* CI (*Code Igniter*), *HTML*, *CSS* dan *database MySQL*.

4. **Testing**, untuk proses *testing* memastikan semua pernyataan telah diuji ataupun masih terdapat kesalahan apa tidak, agar hasilnya sesuai yang diharapkan. Untuk jenis pengujian yang digunakan adalah *Blackbox Testing* dan UAT (*User Acceptance Test*).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan pada proyek akhir ini:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No.	Tahapan	November 2016				Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<i>Analysis</i>																																
2.	<i>Design</i>																																
3.	<i>Code</i>																																
4.	<i>Testing</i>																																
5.	Dokumen tasi																																