

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Save's Photo Studio adalah bisnis fotografi terletak di Kabupaten Bandung Barat. Proses pemesanan barang dan/atau jasa fotografi terjadi antara pelanggan dan karyawan untuk menggunakan pelayanan di Save's Photo Studio. Selain layanan foto studio, studio foto ini menyediakan jasa cetak foto dan penjualan bingkai foto. Segala pelayanan tersebut tentunya perlu dicatat oleh karyawan sebagai bukti bahwa terjadi transaksi dengan pelanggan. Berdasarkan hasil wawancara dengan direktur perusahaan dan karyawan Save's Photo Studio terdapat beberapa kendala yang terjadi, seperti pencatatan pesanan masih ditangani secara konvensional menggunakan selembar kertas sehingga hasil rekap nota pesanan untuk laporan sering tidak tersimpan di satu tempat bahkan hilang. Ketika mencatat pesanan, karyawan sering melakukan kesalahan dalam penulisan pesanan atau pelanggan ingin mengganti pesanan yang telah ditulis oleh karyawan sehingga karyawan harus menulis ulang di kertas nota baru sebagai bentuk pelayanan yang baik terhadap pelanggan. Dengan mengganti kertas nota secara terus-menerus dapat merugikan perusahaan. Kendala selanjutnya adalah pembuatan laporan pemasukan foto studio. Karyawan administrasi keuangan harus menyimpan foto nota atau mencatat ulang pesanan yang telah dibuat sebelum diberikan kepada pelanggan untuk keperluan rekap data perusahaan mengenai pesanan yang masuk setiap hari. Hal ini membuang waktu pelanggan untuk menunggu pencatatan nota pesanan.

Direktur Save's Photo Studio sering menawarkan harga promo dengan cara menyebarkan brosur kepada masyarakat. Penyebaran informasi biasa dilakukan dengan cara mendatangi beberapa sekolah dan bekerja sama dalam acara yang akan diadakan oleh sekolah di waktu mendatang. Ketika kegiatan tersebut berlangsung, direktur perusahaan akan menutup studio dan memanfaatkan waktu untuk melakukan promosi ke masyarakat luas selama beberapa hari sehingga

menghambat pemasukan perusahaan dan terjadi pengeluaran untuk membeli keperluan alat serta bahan yang menunjang kegiatan promosi.

Berdasarkan kendala tersebut, sistem pada Save's Photo Studio perlu dikembangkan dengan dibuatnya Aplikasi Web untuk Penjualan Barang dan Jasa. Aplikasi ini dapat memfasilitasi proses pemesanan oleh karyawan studio foto sehingga karyawan dapat menambah, menghapus, sunting pesanan, melihat daftar pesanan yang tersimpan, cetak nota, dan cetak laporan untuk diberikan kepada direktur perusahaan. Pencatatan pesanan pun dapat tersimpan di *database* sehingga karyawan dapat melihat histori pemesanan dengan mudah tanpa perlu mencatat ulang atau mengambil foto nota. Informasi mengenai promo atau informasi penting lainnya dapat muncul di halaman depan web sehingga pelanggan dapat melihatnya langsung. Aplikasi Web untuk Penjualan Barang dan Jasa di Save's Photo Studio ini pun menyediakan fungsionalitas *booking* yang dapat dilakukan oleh pelanggan melalui Aplikasi Web Save's Photo Studio dengan masuk menggunakan akun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dikemukakan hal-hal yang menjadi permasalahan, antara lain:

1. Bagaimana memfasilitasi karyawan Save's Photo Studio dalam proses mengelola pesanan dan menyimpan data pesanan agar lebih tersusun?
2. Bagaimana memfasilitasi Save's Photo Studio dalam memberikan informasi terbaru kepada pelanggan?
3. Bagaimana memfasilitasi karyawan Save's Photo Studio agar dapat membuat laporan pemasukan?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi Web untuk Penjualan Barang dan Jasa di Save's Photo Studio yang:

1. Memfasilitasi karyawan Save's Photo Studio dalam mengelola pesanan dan menyimpan data pesanan agar lebih tersusun.

2. Membantu Save's Photo Studio dalam memberikan informasi terbaru kepada pelanggan.
3. Memfasilitasi karyawan Save's Photo Studio dalam membuat laporan pemasukan.

1.4 Batasan Masalah

Agar suatu sistem penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diberikan suatu batasan masalah sebagai ruang lingkup kajian meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur transaksi daring.
2. Aplikasi tidak bekerjasama dengan pihak bank manapun.
3. Aplikasi ini tidak menangani aturan kepegawaian.
4. Aplikasi ini tidak menyediakan fungsi untuk mengelola keuangan perusahaan, hanya mengenai pencatatan pemasukan.
5. Fungsionalitas *booking* oleh pelanggan tidak sampai pada proses pencetakan nota.
6. Aplikasi ini tidak menyediakan fungsi unggah atau unduh hasil foto untuk dicetak oleh pelanggan.
7. Pelanggan dapat melakukan *booking* maksimal sekali perharinya.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan adalah sebagai berikut:

1) Penentuan Topik

Tahap penentuan topik ini merupakan proses mencari studi kasus yang memiliki kesulitan atau kekurangan dalam sistem berjalan. Setelah dilakukan wawancara dengan pihak terkait maka dapat dijadikan permasalahan yang ada sebagai studi kasus dalam pembuatan aplikasi.

2) Identifikasi Masalah

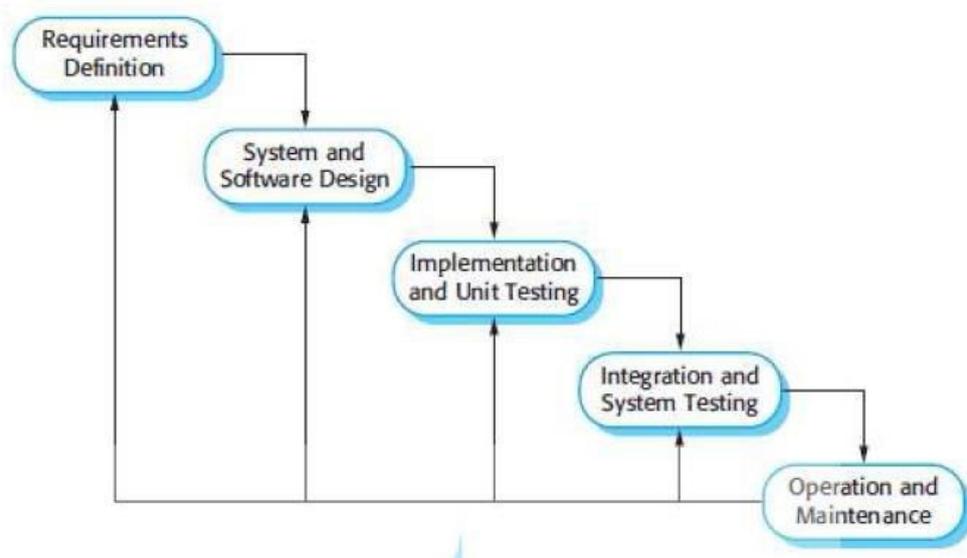
Proses mendefinisikan kembali permasalahan pada sistem yang dihadapi oleh pihak terkait pada tempat studi kasus. Kemudian menentukan usulan yang dapat membantu memperbaiki sistem dan membantu pekerjaan pihak terkait.

3) Studi Literatur

Dokumentasi sangat penting bagi pihak terkait yang membutuhkan agar dapat memahami proses dalam pembuatan aplikasi. Maka diperlukan sumber informasi dari pihak tempat studi kasus agar dapat membantu dalam menyelesaikan aplikasi dan dokumentasi secara baik.

4) Pembangunan Aplikasi dengan Model *Waterfall*

Aplikasi Web untuk Penjualan Barang dan Jasa di Save's Photo Studio ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Metode pengerjaannya tersusun, jika sudah menyelesaikan tahap satu baru dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. Salah satu kelebihan menggunakan model *Waterfall* yaitu adanya sistem *deadline* sehingga proses dapat didefinisikan secara utuh sampai selesai satu tahap [1].



Gambar 1. 1 Model *Waterfall*

Metode untuk aplikasi yang akan dibangun hanya sampai tahap Pengujian. Adapun penjelasan mengenai tahapan model *Waterfall* yang diterapkan sebagai berikut:

a. *Requirements Definition*

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pembuatan aplikasi ini:

1. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab secara langsung dengan pihak terkait pada Save's Photo Studio.

2. Tinjauan pustaka yaitu mempelajari suatu sumber yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat [1].

b. *System and Software Design*

Desain adalah tahap perancangan sistem dan perangkat lunak untuk pembangunan aplikasi. Setelah pengumpulan data, maka digambarlah BPMN sebagai gambaran proses bisnis yang ada pada Save's Photo Studio. Perancangan Basis Data digambarkan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan basis data menggunakan MySQL [1].

c. *Implementation and Unit Testing*

Setelah merancang desain sistem, pembuatan aplikasi ini direalisasikan dalam bentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta MySQL untuk penyimpanan basis data. Proses ini menghasilkan suatu produk berupa aplikasi atau sistem informasi [1].

d. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini, semua modul akan digabungkan lalu dilakukan pengujian untuk diperiksa jika terjadi kesalahan atau fungsi yang tidak sesuai. Pengujian ini menggunakan *Black Box Testing* di mana fungsionalitas perangkat lunak diuji tanpa melihat kode sumbernya [1].

e. *Operation and Maintenance*

Tahap yang terakhir, aplikasi yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan di tempat studi kasus, Save's Photo Studio. Aplikasi ini akan digunakan oleh karyawan Save's Photo Studio bagian administrasi. Untuk pemeliharannya, akan diadakan *update* atau *maintenance*. Namun, pengerjaan proyek ini tidak sampai tahap *Operation and Maintenance* sehingga proses pengerjaan hanya berupa dokumentasi [1].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan Proyek Akhir ditunjukkan dengan tabel 1.1:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (2020)																												
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni								
		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	Penentuan Topik	■	■	■																										
2	Identifikasi Masalah				■	■																								
3	Studi Literatur						■	■	■																					
4	Pembangunan Aplikasi dengan Model <i>Waterfall</i>																													
	a. <i>Requirements Definition</i>																													
	b. <i>System and Software Design</i>																													
	c. <i>Implementation and Unit Testing</i>																													
	d. <i>Integration and System Testing</i>																													
	e. <i>Operation and Maintenance</i>																													
5	Dokumentasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	