

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Putra Bontot adalah salah satu usaha penjualan daging sapi yang terletak di desa Ciledug Kulon Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon. PT. Putra Bontot menjual daging sapi, kulit garaman seperti kulit kerbau dan sapi. Di dalam mengelola usahanya PT. Putra Bontot ini memiliki beberapa mitra kerja seperti warung bakso dan rumah makan sebagai pelanggan daging dan beberapa industri pakaian khusus dompet dan sepatu kulit sebagai pelanggan kulit. Sebagai tindakan ekspansi, PT. Putra Bontot juga menerima pesanan dari beberapa daerah seperti Slawi dan Garut.

Proses pemesanan daging dan kulit masih dilakukan secara langsung atau melalui pesan singkat. Proses yang berlangsung ini menjadi masalah utama karena PT. Putra Bontot tidak dapat melayani dan memberikan tanggapan kepada pelanggan dengan cepat. Oleh sebab itu pelanggan sering kesulitan terkait dengan info pemesanan yang dilakukan seperti pertanyaan ketersediaan pesanan, pertanyaan tentang kualitas kulit atau daging, Info *approved* pembayaran, seringkali tertunda beberapa hari karena jumlah pemesanan dan pertanyaan yang masuk cukup banyak. Hal tersebut membuat pelanggan sering komplain karena kurang nyaman.

Jumlah penjualan dalam rentang waktu sebulan hanya tersimpan dalam pesan singkat. Pemilik seringkali salah hapus pesan pemesanan sehingga pendataan penjualan tidak akurat. Pendataan penjualan yang akurat tersebut terkait dengan jumlah terjual.

PT. Putra Bontot yang telah melayani banyak pemesanan baik dari dalam maupun dari luar Cirebon, membutuhkan perangkat lunak yang dapat membantu pemilik dalam melakukan transaksi penjualan baik menyediakan informasi stok daging dan kulit serta mencatat dan mengatur penjualan dari pemesanan hingga pembayaran.

Perangkat lunak tersebut diharapkan membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran. Selain itu sistem juga harus dapat memberikan konfirmasi penagihan pembayaran melalui SMS Gateway, sehingga diharapkan dapat membantu pelanggan pada pemesanan yang tidak tersedia dan membantu proses pembayaran agar lebih mudah disampaikan dan tepat sesuai pengguna perangkat lunak.

Berdasarkan masalah yang ada maka perlu dibuat perangkat lunak yang membantu semua pihak terlibat dalam bisnis PT. Putra Bontot. Perangkat lunak ini diharapkan dapat memberikan informasi stok dan kualitas barang dagangan kepada pelanggan atau calon pelanggan, mencatat data transaksi penjualan (yang meliputi pemesanan dan pembayaran) dan laporan penjualan (seperti jumlah terjual dan *cash flow*) secara berkala (perbulan, pertiga bulan dan pertahun).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan tersebut, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu pelanggan untuk mengetahui ketersediaan stok kulit dan daging?
2. Bagaimana membantu PT. Putra Bontot mengelola pemesanan?
3. Bagaimana membantu PT. Putra Bontot mengelola transaksi pembayaran?
4. Bagaimana membantu pelanggan dalam mengetahui history pemesanan secara berkala?
5. Bagaimana membantu PT. Putra Bontot dalam mengelola laporan transaksi penjualan yang meliputi jumlah pemesanan, jumlah terjual secara berkala?
6. Bagaimana membantu pelanggan untuk mengetahui stock terbaru atas pemesanan, pembayaran dan pengiriman daging dan kulit?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah perangkat lunak yang memiliki:

1. Fitur melihat data stok yang digunakan untuk membantu pelanggan dalam mengetahui ketersediaan stok kulit dan daging.
2. Fitur kelola pemesanan yang membantu PT. Putra Bontot dalam menyediakan pemesanan.
3. Fitur kelola pembayaran yang membantu PT. Putra Bontot dalam menyediakan transaksi pembayaran.
4. Fitur melihat history yang digunakan untuk membantu pelanggan dalam mengetahui jumlah pemesanan secara berkala.
5. Fitur pembuatan laporan yang membantu PT. Putra Bontot dalam menyediakan dan dapat menampilkan hasil laporan transaksi penjualan yang meliputi jumlah pemesanan, jumlah terjual secara berkala atau dalam periode tertentu.
6. Fitur SMS Gateway yang membantu pelanggan untuk mengetahui stock terbaru atas pemesanan, pembayaran dan pengiriman daging dan kulit.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini tidak menangani posisi pengiriman kulit dan atau daging, hanya menginformasikan status pemesanan dan pengiriman.
2. Aplikasi hanya menangani pencatatan pembayaran tidak menangani pembayaran dalam sistem, baik itu pembayaran tunai maupun transfer.

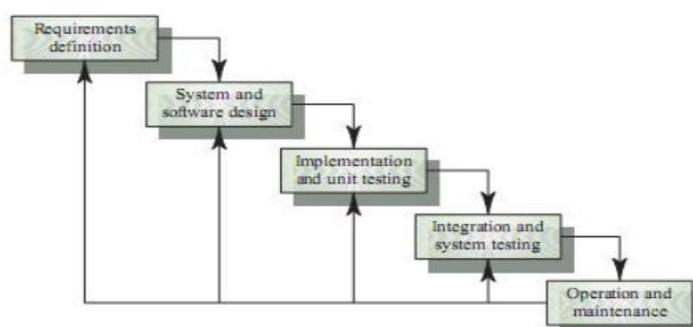
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pengolahan Data Pemesanan, Penjualan dan Pembayaran Daging Sapi dan Kulit Garaman Berbasis *Web* dan *SMS Gateway* adalah aplikasi yang digunakan oleh PT. Putra Bontot untuk menangani pemesanan, penjualan dan pembayaran daging berbasis *Web* dan *SMS Gateway*. Pengguna dari aplikasi ini adalah Pemilik dan Pelanggan. Pemilik hanya bisa mengakses sistem fitur pencatatan pemesanan, fitur pencatatan pembayaran, dan fitur pembuatan laporan yang meliputi jumlah pemesanan, jumlah terjual dalam jangka waktu satu bulan, tiga bulan dan satu tahun. Pelanggan bisa mengakses fitur data pemesanan, fitur cek daftar stok daging dan kulit.

Aplikasi ini dibuat berbasis *WEB* sehingga penjualan tidak terbatas oleh waktu dan jarak serta bermanfaat dapat mempermudah pemilik dalam melakukan komunikasi antar pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran daging sapi dan kulit garaman, yaitu dengan adanya fitur yang disebutkan diatas.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam membuat proyek akhir ini digunakan model *Waterfall*, model *Waterfall* merupakan model yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari model *Waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Proses *Waterfall* selalu bertahap dari langkah pertama sampai dengan langkah selanjutnya.



Gambar 1.1
Pendekatan Waterfall

Berikut rincian pada setiap model *Waterfall* yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini :

a. Analisis Kebutuhan (*Requirements Definition*)

Pengumpulan data-data yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara tentang proses bisnis yang sedang berlangsung di PT. PUTRA BONTOT. Analisis kebutuhan yang berupa data-data nota penjualan, pemesanan dan transaksi pembayaran antara pemilik dan pelanggan.

b. Desain Sistem (*System and Software Design*)

Desain yang digunakan dalam bentuk pembuatan *flowmap*, *USE CASE*, dan *ERD*. *Flowmap* digunakan untuk menerjemahkan proses bisnis pada PT. Putra Bontot.

c. Penulisan Kode Program (*Implementation and unit testing*)

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa pemrograman yang dapat dikenali oleh komputer. Dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, Javascript, CSS dan MySQL. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian untuk tiap unitnya.

d. Penerapan dan Pengujian Program (*Integration and system Testing*)

Integration and System Testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian sistem ini menggunakan *Black Box testing*.

e. Pengoperasian Dan Perawatan (*Operation and Maintenance*)

Pada tahap ini tidak dilakukan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1

Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2016																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September							
		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>Requirement Definition</i>	■	■	■	■	■																							
2.	<i>System and Software Design</i>				■	■	■	■	■	■	■	■	■																
3.	<i>Implementation and Unit Testing</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.	<i>Integration and System Testing</i>																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5.	<i>Documentation</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■