

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Toko Yanie's Cakes and Cookies adalah Toko yang menjual berbagai jenis kue kering dan basah. Untuk toko Yanie's Cakes and Cookies beralamat di jalan Dago barat no 4 Bandung. Untuk penjualan, Yanie's Cakes menjual kue dan kue basah. Yanie's Cakes and Cookies tidak hanya memiliki pelanggan dari dalam kota, namun juga ada pelanggan yang berasal dari luar kota.

Menurut hasil wawancara dari pemilik toko, saat ini Yanie's Cakes and Cookies memasarkan produknya melalui media sosial *instagram* dan *facebook*, dan untuk penjualan Yanie's Cakes melayani pelanggan yang datang ke toko dan pelanggan yang melakukan pembelian melalui media sosial *WhatsApp*. Dengan sistem pemasaran yang dilakukan saat ini, pelanggan tidak mendapatkan informasi yang lebih lengkap seperti jumlah stok yang tersedia dan harga produk sehingga pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu ketersediaan stok dan harga produk yang akan dipesan.

Adapun proses pencatatan data penjualan yang masih menggunakan buku catatan untuk menyimpan data, sehingga memungkinkan faktor non teknis seperti rusak atau hilangnya buku catatan yang ada.

Selain itu dalam melakukan komunikasi transaksi jual beli dengan pelanggan, seperti pengiriman bukti pembayaran, pemilik toko menggunakan media sosial *WhatsApp*. Hal ini tentunya juga memungkinkan faktor non teknis seperti data pengiriman bukti pembayaran yang terhapus, sehingga akan menghambat proses penjualan.

Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini dibangun Aplikasi Penjualan Kue Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies yang diharapkan pada nantinya akan dapat memfasilitasi

penjualan serta pengelolaan pencatatan penjualan pada Toko Kue Yanie's Cakes and Cookies.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar pemilik toko dapat menjual dan memasarkan produk kue yang ada dengan menyampaikan informasi secara lengkap kepada calon pelanggan ?
2. Bagaimana cara agar pemilik toko bisa mengelola data penjualan tanpa perlu mencatat secara manual ke dalam buku ?
3. Bagaimana cara agar pemilik toko mendapatkan bukti pembayaran dengan akurat ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Proyek Akhir ini adalah:

1. Memiliki fitur penjualan kue secara *online* sehingga pemilik toko dapat menjual produk kue yang ada dengan memberikan informasi yang lengkap mengenai produk yang dijual dan pemilik toko juga dapat memasarkan produknya.
2. Memiliki fitur kelola penjualan sehingga pemilik toko dapat mengelola penjualan kue yang ada tanpa perlu mencatat manual ke dalam buku.
3. Memiliki fitur input bukti pembayaran yang dapat langsung tersimpan kedalam *database* sehingga menghindari faktor non teknis yang dapat merugikan pemilik toko ataupun pelanggan.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Program yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini adalah *Framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MySQL* untuk penyimpanan datanya.
2. Pengguna aplikasi hanya terdiri dari 2 pengguna yaitu pemilik toko dan pelanggan.
3. Aplikasi tidak tersedia fitur *chatting* antar *user*.
4. Pengiriman kue menggunakan jasa kurir.
5. Pembayaran tidak melayani secara *online*, pembayaran dilakukan dengan menggunakan *transfer via rekening/ATM*.

## 1.5 Definisi Operasional

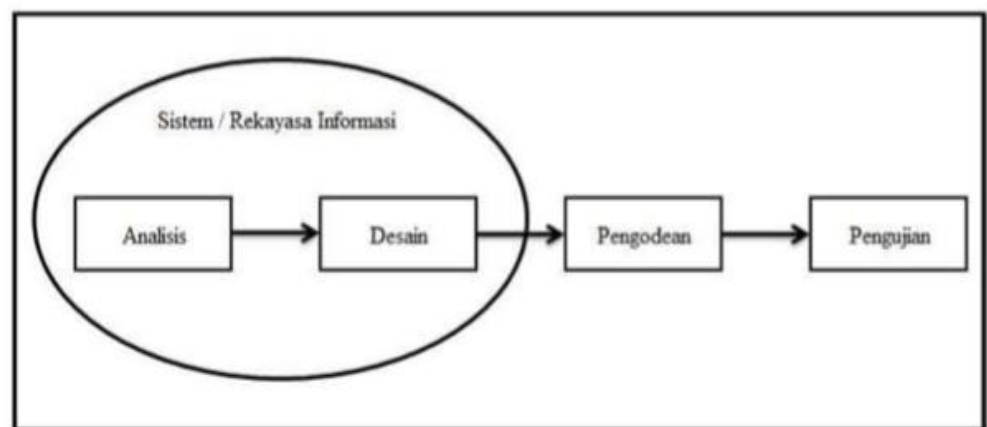
Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies adalah aplikasi yang dibuat untuk memaksimalkan penjualan dan juga dapat memfasilitasi pelanggan dalam maupun luar kota untuk melakukan pembelian kue secara *online* melalui *website*, memiliki fitur pembelian kue dan input bukti pembayaran sehingga akan memfasilitasi pelanggan, terlebih untuk pelanggan yang berasal dari luar kota.

Pengguna dari aplikasi ini pada nantinya hanya akan ada 2 user, yaitu pemilik dari toko Yanie's Cakes dan pelanggan. Pemilik toko dapat mengelola semua proses pembelian, seperti menginput kue yang akan dijual dan juga dapat mengelola data penjualan. Adapun pelanggan yang dapat melakukan pembelian dengan menambahkan kue yang akan dibeli ke dalam fitur keranjang dan selanjutnya melakukan proses transaksi dengan menginputkan bukti pembayaran. Pelanggan dapat melihat status pembayaran pada nantinya.

Dengan adanya aplikasi ini akan mendukung pemilik toko untuk dapat bersaing dengan kompetitor juga dapat memfasilitasi pelanggan untuk melakukan pembelian secara *online*. Untuk hak akses pelanggan hanya dibutuhkan membuat akun dalam aplikasi ini. Pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk melakukan pembelian.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan *Waterfall Model*. *Waterfall* adalah model sekuensial linier atau dapat disebut juga alur hidup klasik. Model *Waterfall* menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial linier atau proses yang dilakukan secara terurut dimulai dari proses Analisis, Desain, Pengodean, dan Pengujian. Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut [1] :



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan [1]

### a. Analisa

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik toko Yanie's Cakes dan mengidentifikasi masalah yang ada.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan *ERD*, *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Diagram Class* berdasarkan informasi yang didapat dari pengamatan sebelumnya, desain sistem fokus pada pembuatan program perangkat lunak termasuk *interface* yang baik sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan penginputan pemesanan.

c. Pengodean

Berdasarkan desain aplikasi yang telah dibuat, kemudian dibuat kode program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* untuk basis data, tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

d. Pengujian

Setelah tahap penulisan kode program, tahap ini akan dilakukan saat program aplikasi selesai dibuat. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test* untuk memastikan apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang atau belum.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tampilan pada Tabel 1.1 adalah Jadwal Pengerjaan Pembuatan Proyek Akhir yang telah dirancang.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

		Tahun 2017/2018																																							
No	Kegiatan	Oktober				Nov				Des				Jan				Feb				Maret				Apr				Mei				Jun							
1	Analisis Sistem	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	2	3	4	1	2	3	4
2	Perancangan					1	2	3	4	1	2	3	4																												
3	Pengodean													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
4	Pengujian																																	1	2	3	4				
5	Dokumentasi	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	2	3	4	1	2	3	4