

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Area.Lama adalah *supplier thrift import Korean style*. Banyak katalog pakaian yang dijual mulai dari knitwear, sweater, kemeja, blouse, kardigan, dan berbagai jenis pakaian lainnya. Area.Lama menjual pakaian secara satuan maupun karungan.

Sistem penjualan yang dilakukan oleh Area.Lama saat ini yaitu dengan memanfaatkan media sosial *Instagram* dan *market place shopee*. Untuk menghubungkan antara media sosial *Instagram* dan *market place shopee* Area.Lama harus memiliki *market place* sendiri. Berdasarkan hasil survei menggunakan kuisisioner yang dilakukan kepada 30 responden dengan hasil 40% (n=12) responden melakukan pembelian dengan mengunjungi toko, 33,3% (n=10) melalui *shopee* dan 26,7% (n=8) melalui *Instagram*. Karena pembelian melalui situs *online* tinggi maka perlu dibuat aplikasi *website* untuk menghubungkan antara *Instagram shop* dan *Shopee*.

Pada saat ini, sistem pengelolaan data penjualan di Area.Lama yaitu masih melakukan pencatatan melalui *software Microsoft Office*. Hal ini mengakibatkan data tidak tersusun dengan rapi sehingga akan mengalami kesulitan dalam pencarian data ataupun duplikasi data penjualan. Bahkan, masih sering terjadi kehilangan dokumen dari data – data tersebut.

Proses pembelian pakaian saat ini melalui berbagai *platform*, yaitu sosial media *Instagram* dan *market place shopee*. Hal tersebut kadang masih banyak pembeli yang meragukan untuk melakukan pembelian pakaian, jika pembelian melalui *Instagram* maka pembeli tidak dapat melihat status pesanan. Berdasarkan survei yang dilakukan dengan menggunakan kuisisioner kepada 30 responden dengan hasil kendala yang dihadapi pembeli saat melakukan pembelian pakaian secara *online* yaitu 66,7% (n=20) responden meragukan keberadaan toko 33,3% (n=10) meragukan kualitas barang, dan kendala yang dihadapi saat mengunjungi toko secara langsung yaitu 56,7% (n=17) responden menempuh jarak yang lumayan jauh, 53,3% (n=13) responden desak – desakan dengan pembeli lain.

Untuk mengatasi berbagai masalah dan kesulitan tersebut maka diperlukan aplikasi

berbasis *website* yang memiliki fitur untuk menangani berbagai kesulitan tersebut yaitu fitur untuk melakukan pengelolaan data penjualan sehingga membantu pekerjaan dari admin mulai dari membuat laporan penjualan, penambahan data, perubahan data, pencarian data dan tersusun dengan rapi serta memiliki skala kecil untuk kehilangan data. Fitur pembelian yang akan membantu pembeli untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus meragukan adanya penipuan dan dapat menggunakan berbagai fitur yang mendukung pembeli dalam proses memulai pembelian sampai menyelesaikan pembelian tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pembeli dapat memesan barang?
2. Bagaimana mengelola data penjualan secara daring ?
3. Bagaimana membantu pembeli untuk melakukan proses pembelian secara daring ?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka Proyek Akhir ini bertujuan :

1. Membangun aplikasi berbasis *web* sehingga pembeli dapat memesan barang.
2. Membangun aplikasi yang memiliki fitur untuk mengelola data penjualan pada aplikasi, sehingga admin akan dengan mudah melakukan pengelolaan data penjualan sesuai dengan kebutuhan, diantaranya melakukan pencarian data, penambahan data, perubahan data, membuat laporan penjualan
3. Membangun aplikasi yang memiliki fitur formulir pembelian pada aplikasi sehingga pembeli akan sangat terbantu dalam proses pembelian barang melalui *website* Area.Lama.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah agar pembahasan terfokus dan tidak menyimpang dari yang diharapkan maka topik yang dibahas sebagai berikut :

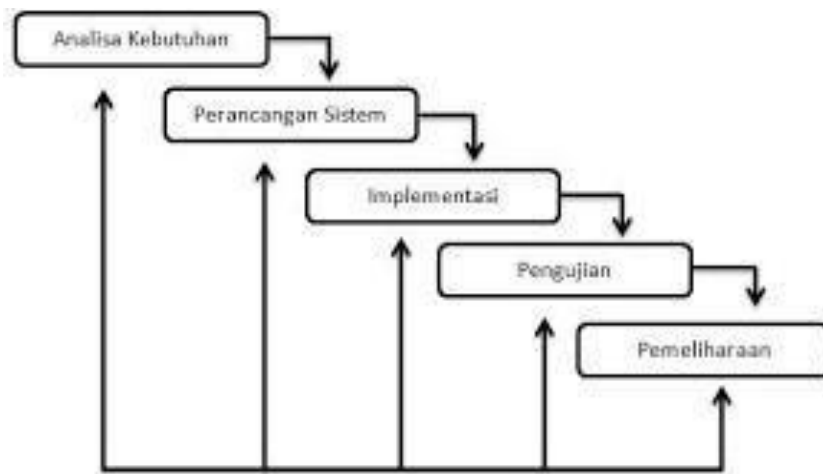
1. Studi kasus ditujukan ke Area.Lama.
2. Aplikasi usulan hanya menggunakan platform *website* dengan Bahasa

pemrograman PHP dan menggunakan framework Code Igniter.

3. Pembayaran dicek secara manual oleh admin.
4. Tidak menerima keluhan tentang barang.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode Pengerjaan pada aplikasi ini yaitu menggunakan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lainnya air terjun. Metode *Waterfall* merupakan suatu metode dalam pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1.1 Tahapan Waterfall [1]

Penjelasan tahapan – tahapan dalam pengerjaan menggunakan model *Waterfall* :

a. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pihak Area.Lama dan melakukan survei dengan menggunakan kuisisioner kepada 21 responden, dari wawancara dan melakukan survei didapatkan data – data tentang produk dan kesulitan yang dialami dengan menggunakan sistem saat ini

b. Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) seperti *use case* dan *scenario use case* dengan menggunakan *tools software* yED dan *software* StarUML. Desain antarmuka pengguna dengan menggunakan *tools* figma.

c. Implementasi

Aplikasi akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework CodeIgniter* dan menggunakan database MySQL.

d. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan pada aspek fungsionalitas kepada pengguna yaitu admin Area.Lama dan pembeli

e. Pemeliharaan

Tahapan pemeliharaan tidak dilakukan pada proyek akhir ini.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Dibawah ini merupakan jadwal pengerjaan dari proyek akhir :

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Rencana Pengerjaan	Desember 2021				Januari 2022				Februari 2022				Maret 2022				April 2022			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Analisa Kebutuhan	■	■																	
Perancangan Sistem			■	■	■	■	■	■												
Implementasi									■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Pengujian																		■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■