

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangat pesat. Pemanfaatan sebuah Teknologi Informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik dalam skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem manual maupun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Ketepatan, kecepatan dan keakuratan suatu sumber informasi sebagai input penentu kebijakan sangat penting mengingat persaingan bisnis yang semakin banyak, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan menjembatani kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal[1].

Pet Shop Ciganitri merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang beralamatkan di Kota Bandung. Dalam bisnisnya Pet shop Ciganitri ini bergerak dibidang penjualan kebutuhan dan perlengkapan hewan peliharaan mulai dari makanan, pasir, kandang, vitamin, obat-obat, mainan yang diberikan untuk beberapa jenis hewan seperti kucing, hamster, kelinci, anjing, dan berbagai jenis hewan lainnya.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Pet Shop Ciganitri diantaranya adalah masalah dalam proses pengelolaan data transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran sehingga duplikasi nota penjualan untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan data penjualan. Data penjualan barang pada nota penjualan tersebut akan disalin ke dalam laporan data penjualan. Pet Shop Ciganitri mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data yang masih dilakukan secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Pet Shop Ciganitri sampai saat ini belum mempunyai media pemasaran dengan menggunakan media elektronik secara *online*, hal tersebut menyebabkan cakupan pemasaran Pet Shop Ciganitri menjadi terbatas, sehingga pelanggan yang berada jauh dari toko kurang begitu mengenal dan mengetahui produk-produk yang terdapat pada Pet Shop Ciganitri. Belum tersedia media pemasaran dengan menggunakan media elektronik *online* ini juga menyebabkan pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli kebutuhan dan perlengkapan untuk hewan peliharaan, sehingga pelanggan harus mengeluarkan tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan kebutuhan dan perlengkapan untuk hewan peliharaannya.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat diatas, maka diperlukan sebuah Aplikasi berbasis *website* yang di harapkan dapat membantu admin dalam pengolahan data penjualan secara lebih akurat dari *website*, dan membantu Pet Shop Ciganitri dalam mengembangkan usahanya dengan menerapkan sistem penjualan yang lebih cepat, luas, dan efisien dengan memanfaatkan teknologi internet, informasi akan lebih cepat menyebar dan bisa melakukan transaksi bisnis secara luas.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu admin Pet shop Ciganitri dalam melakukan pengolahan data penjualan dan laporan penjualan?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi produk tanpa harus datang ke Pet Shop Ciganitri ?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Memfasilitasi admin yaitu dengan cara membangun Aplikasi yang dapat mengelola data penjualan dan laporan penjualan.
2. Memfasilitasi pelanggan yaitu dengan cara membangun Aplikasi perlengkapan hewan peliharaan berbasis web.

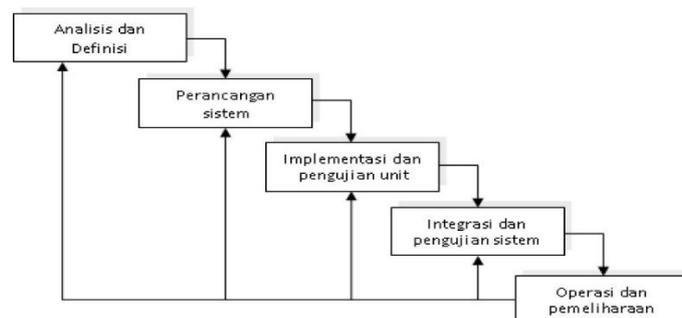
1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan menjadi yang terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menangani pemesanan barang Diskon.
2. Aplikasi ini tidak membahas perihal pengembalian barang.
3. Aplikasi ini tidak menangani biaya ongkir Kurir.
4. Aplikasi ini tidak menangani *complain* barang.
5. Aplikasi ini menangani pemesanan barang dengan status telah dibayar.

1.5. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall Sommerville, Model waterfall Sommerviller merupakan sebuah model yang biasa digunakan dalam tim untuk mengembangkan sebuah software. Model ini bersifat sekuensial karena setiap tahap saling berkaitan [2]. Adapun proses pengerjaan dengan metode waterfall:



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan studi literatur terhadap aplikasi sejenis dengan menggunakan contoh aplikasi yang telah dibangun dengan mencari kelemahan dan kelebihan dari setiap aplikasi serta mengidentifikasi fitur utama yang dimiliki pada setiap aplikasi. Kemudian dilakukan pengumpulan data dengan metode wawancara kepada ketua

koperasi dan beberapa anggota yang menjadi responden. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan umum, Kemudian menganalisis hasil dari wawancara.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan perancangan pembuatan program perangkat lunak seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, perancangan basis data, Unified Modelling Language (UML), Entity Relationship Diagram (ERD), dan Business Process Model and Notation (BPMN) yang nantinya akan dibutuhkan di Aplikasi: Pengelolaan Operasional Toko Hewan Peliharaan Berbasis Web.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan gabungan bahasa HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, XAMPP, dan menggunakan *framework* CodeIgniter, serta menggunakan MYSQL (*My Structured Query Language*) sebagai manajemen basis data.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibangun. Apakah fungsionalitas yang dibangun pada aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan sistem pada tahap analisis serta mendokumentasikannya. Metode pengujian sistem yang digunakan ada Black Box testing, Pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa Fungsional dari perangkat lunak.

5. Operasi dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang telah diuji dan siap diimplementasikan kedalam sistem pengguna atau siap untuk diterapkan. Namun pada tahap ini tidak akan dilakukan Operasi dan Pemeliharaan.

1.6. Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan untuk proyek ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Deskripsi Kerja	Waktu Pelaksanaan																			
	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis dan Definisi	■	■	■	■																
Perancangan Sistem					■	■	■	■												
Implementasi dan Pengujian Unit									■	■	■	■								
Integrasi dan Pengujian Unit													■	■	■					
Dokumentasi														■	■	■				
Laporan																	■	■	■	