

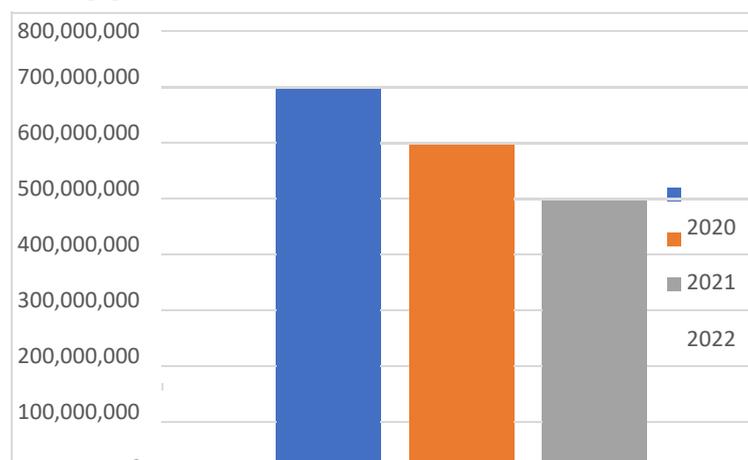
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan perkembangan internet saling melengkapi, sehingga mampu menciptakan konsep teknologi informasi berbasis internet dengan perkembangannya yang semakin luas, dan semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang usaha perusahaan. Salah satu tren yang menyertai bisnis internet yaitu melalui *e-commerce* yang termasuk *business to business* dan *business to customer*. Keunggulan yang terdapat dalam internet seperti layanan 24 jam, berbagai akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah, dan kemudahan lainnya, tidak mengherankan jika banyak organisasi dalam bisnis yang memasuki *e-commerce*.

Toko Material Berkat Family merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan, toko material ini untuk proses seperti pengelolaan data, melakukan pembuatan laporan, serta transaksi masih dikelola secara manual. Adanya persaingan ekonomi membuat Toko Material Berkat Family mengalami penurunan omset penjualan dalam tiga tahun yaitu pada tahun 2020 hingga tahun 2022, dengan data terlihat pada Gambar 1.1. [1]



Gambar 1. 1 Data Penjualan Toko Berkat Family

Berdasarkan data yang terdapat pada Gambar 1.1 Toko Material Berkat Family mengalami penurunan terkait dengan penjualan, terutama pada tahun 2020-2022 yang dimana pada saat itu pandemi yang melanda seluruh dunia, dalam hal ini sangat berdampak terhadap penjualan yang ada di Toko Berkat Family, sehingga Toko Material Berkat Family menginginkan adanya peningkatan terkait dengan pendapatan serta melebarkan jangkauan penjualan untuk memperoleh keuntungan yang lebih baik. Berdasarkan masalah tersebut penulis akan membuat aplikasi berbasis *website*, sehingga konsumen dapat menjangkau Toko Material Berkat Family, dengan adanya aplikasi tersebut konsumen tidak perlu datang ke toko untuk melihat barang yang diperlukan.

Aplikasi penjualan ini dirancang agar dapat mengatasi penurunan pendapatan yang terjadi pada Toko Material Berkat Family, selain itu aplikasi ini juga dirancang untuk meningkatkan layanan kepada pelanggan, mereka akan mengetahui apa yang diharapkan dan dibutuhkan pelanggan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang pembangunan web agar bisa menjadi sarana promosi Toko Material Berkat Family?
2. Bagaimana cara penyajian produk beserta data ketersediaan terhadap Toko Material Berkat Family agar lebih menarik dan efisien?
3. Bagaimana pengelolaan data produk agar lebih praktis dan efisien dari sisi admin?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini, pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi hanya diimplementasikan lewat *website*.
2. Aplikasi hanya bisa diakses secara *online* melalui Chrome, Mozilla atau UC browser.
3. Aplikasi diimplementasikan untuk pemasaran produk Toko Material Berkat Family.
4. Pemesanan hanya bisa dilakukan melalui *whatsapp*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membantu promosi produk material secara *online* agar pangsa pasarnya lebih banyak dan jangkauannya lebih luas dengan membuat aplikasi ini.
2. Memudahkan penyajian data dengan membuat katalog produk material bangunan secara *online* agar lebih menarik bagi pelanggan dan efisien bagi Admin Toko Material Berkat Family.
3. Meringankan tugas Admin Toko Material Berkat Family untuk mengelola data produk dengan membuat sistem CRUD (*CREATE, READ, UPDATE, DELETE*).

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini:

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan salah satu pihak dan *customer* dari toko material Berkat Family terkait kendala yang sering terjadi pada saat menentukan harga dan cek barang, sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna.

2. Studi Literatur

Setelah mengetahui rumusan masalah pada aplikasi ini, maka penulis mempelajari dan mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini yang berkaitan tentang aplikasi seperti sistem pengelolaan data dan pemasaran produk.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi BERFA berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi.

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara coding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi Visual Studio Code, dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML, Javascript, PHP*, dan juga menggunakan *CSS, framework bootstrap, XAMPP, MySql*.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas dalam proses pengerjaan proyek akhir:

a. Ihsanuddin Arsyi

Peran : Fullstack Web Developer, UI/UX Designer.

Tanggung Jawab :

- a. Merancang desain antarmuka aplikasi.
- b. Merancang alur aplikasi pada *visual studio code*.
- c. Membuat diagram model program.
- d. Membuat data base aplikasi.
- e. Membuat rancangan struktur data aplikasi.

- f. Melakukan pengujian aplikasi.
- g. Membuat poster.
- h. Membuat dokumen.
- i. Membuat video promosi.