

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Toko Maju merupakan unit dagang yang bergerak di bidang penjualan sepeda yang sudah jadi maupun penjualan suku cadang sepeda. Toko ini berada di jalan veteran nomor 91, Bandung. Toko Maju memiliki berbagai macam model sepeda yang dijual dan biasanya tergantung musim yaitu sepeda model apa yang sering digunakan sekarang saat ini.

Seiring meningkatnya kebutuhan alat transportasi membawa keuntungan dan persaingan pada pelaku di industri sepeda. Saat ini para pemain di industri sepeda menerapkan strategi dan kreatifitas nya untuk menyaingi para pemain lain di industri yang sama dengan memanfaatkan teknologi informasi dan membuat sepeda dengan berbagai macam model, desain, kualitas yang baik dan memberikan harga yang terjangkau. Dan juga proses penjualan sepeda memerlukan karakter dari seorang pembeli sepeda atau konsumen untuk mengambil keputusan terhadap produk yang diberikan.

Namun, penjualan sepeda saat ini memerlukan hal yang dipikirkan konsumen lebih mudah dan cepat atau dapat dikatakan praktis. Tanpa ada sebuah aplikasi, konsumen akan memakan waktu lebih banyak saat ingin mencari dan membeli sebuah sepeda karena terkadang warna dan model yang diinginkan terbatas.

Selain itu, terdapat berbagai permasalahan – permasalahan yang terjadi di toko Maju saat ini yaitu proses pengelolaan barang di gudang yang dilakukan masih belum berjalan dengan optimal seperti pengelolaan pengadaan barang atau *Purchase order*. Proses perekapan laporan juga masih dilakukan dengan cara manual hanya menggunakan nota transaksi.

Dengan demikian, dari permasalahan – permasalahan yang terjadi diatas, maka dibuatlah sebuah sistem informasi untuk penjualan sepeda berbasis web. Aplikasi

ini memiliki beberapa fungsionalitas seperti melakukan pembelian *spare part* sepeda secara *online*, pengelolaan barang di gudang, pengelolaan *purchase order* sampai dengan pelaporan hasil transaksi penjualan sepeda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan pokok diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memfasilitasi konsumen melakukan pembelian *spare part* sepeda?
2. Bagaimana cara memberikan solusi dalam pengelolaan data transaksi, laporan pendapatan, dan laporan barang?
3. Bagaimana cara memberikan sebuah solusi dalam pengelolaan barang di toko?
4. Bagaimana cara memberikan sebuah solusi dalam pengelolaan *purchase order* atau pengadaan barang di toko?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan Aplikasi Penjualan Sepeda ini yaitu :

1. Memfasilitasi konsumen untuk mendapatkan sparepart sepeda yang diinginkan secara *online*.
2. Membuat aplikasi yang terdapat fungsi untuk melakukan pengelolaan data transaksi, laporan pendapatan, laporan barang.
3. Memiliki fitur untuk pengelolaan barang di gudang.
4. Memiliki fitur untuk pengelolaan *purchase order* atau pengadaan barang.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat tidak melayani pembayaran secara langsung melalui aplikasi, tetapi menggunakan pengiriman bukti transfer melalui ATM (*Automated Teller Machine*).
2. Pelanggan pengguna aplikasi hanya dapat melakukan proses pembelian *spare part* sepeda dan melihat *history* transaksi. Sedangkan petugas dapat melakukan rekap laporan dan mengelola data master, salah satunya mengelola data *spare part*.
3. Proyek akhir ini tidak sampai tahap implementasi hanya sampai pengujian saja.

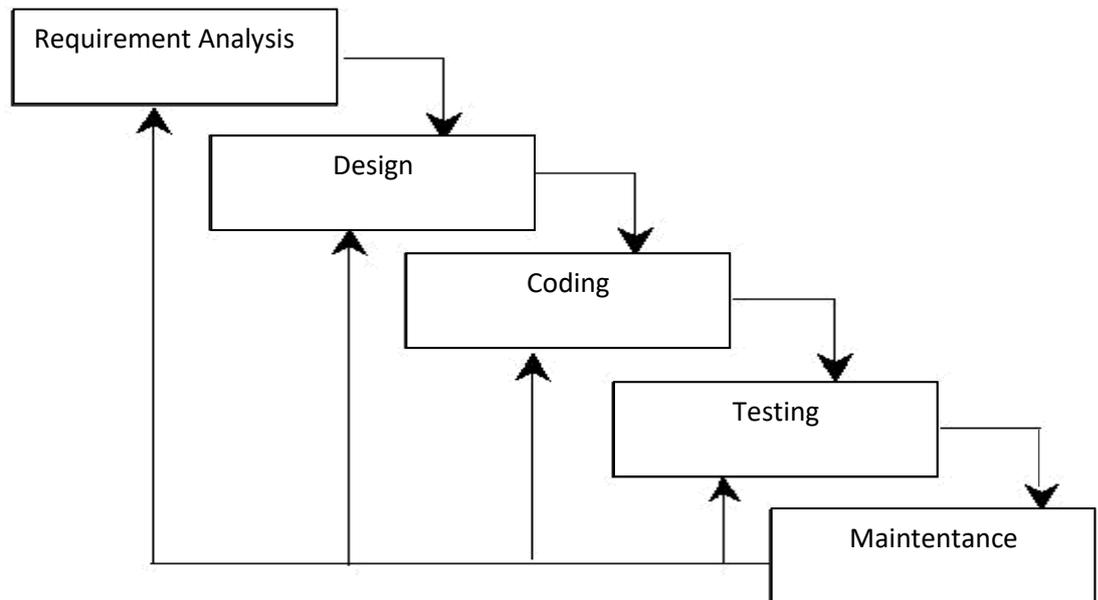
## 1.5 Definisi Operasional

Sistem informasi penjualan sepeda adalah suatu perangkat lunak yang dapat terintegrasi dengan media internet untuk memudahkan konsumen dalam memesan sepeda yang diinginkan, mengelola *spare part*, mengelola *purchase order*, mengelola data user, mengelola transaksi, membuat laporan, melakukan pencarian sepeda, mengisi data pengiriman, mengunggah bukti pembayaran, melihat *history* transaksi, dan mengunggah resi pengiriman. Dalam pembangunan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter*, HTML, CSS, Javascript dan JQuery. Dengan basis data yang digunakan adalah MySQL. Serta metode saat membangun sistem informasi ini yaitu metode *Waterfall*. Pada pengujian aplikasi yang dilakukan menggunakan pengujian *Black Box Testing* dan pengujian UAT (*User Acceptance Test*).

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan yang digunakan adalah dengan model *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan terhadap perkembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial atau terurut dan terdiri dari beberapa tahapan mulai dari analisa, desain

sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Tahapan model Waterfall sebagai berikut : [1]



**Gambar 1-1**  
Tahapan Model *Waterfall*

### **1. Requirement Analysis**

Pada tahap Analisa ini yang dilakukan adalah menganalisa data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi penjualan sepeda dan melakukan pengumpulan data berupa wawancara langsung dengan pihak Toko Maju.

### **2. Design**

Tahapan selanjutnya yaitu mendesain sistem atau alur program dan aliran data pada setiap proses. Tahap desain ini adalah mempresentasikan semua data yang didapat dengan *Flowmap*, *use case diagram*, *ER – Diagram* hingga perancangan antarmuka.

### **3. Coding**

Setelah tahapan mendesain sistem yaitu mempresentasikan alur proses kedalam bentuk kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dibuat

menggunakan framework *Code Igniter* dan basis data MySQL yang digabungkan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JAVA SCRIPT.

#### 4. Testing

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan pengujian fungsionalitas sistem yang dibuat, guna memastikan bahwa semua proses dapat digunakan dan melakukan pengujian eksternal fungsional untuk menemukan terjadinya kesalahan atau error.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

**Tabel 1-1**  
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Waktu Pengerjaan																															
	Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17				Mei-17				Jun-17			
	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. <i>Requirement Analysis</i>																																
a. Wawancara																																
b. Pengumpulan Data																																
2. <i>Design</i>																																
a. <i>Flowmap</i>																																
b. <i>Use case</i>																																
c. ER-Diagram																																
d. <i>User Interface</i>																																
3. <i>Coding</i>																																
4. <i>Testing</i>																																
a. <i>Black Box Testing</i>																																
b. <i>Acceptance Testing</i>																																
5. <i>Dokumentasi</i>																																
a. <i>Pembuatan Proposal</i>																																
b. <i>Pembuatan Laporan</i>																																