

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Kopi adalah jenis minuman seduh dari hasil biji kopi yang dihaluskan menjadi bubuk. Kopi digemari sejak dahulu sampai saat ini kopi juga sering menjadi minuman favorit kaum muda. Saat ini, banyak kita temui kafe–kafe yang menjadi tempat *nongkrong* kaum muda, dengan menu andalan yaitu *coffee*. Kedai kopi ini sepertinya berlomba untuk menawarkan cita rasa kopi khas Indonesia dari berbagai daerah di Indonesia.

Coffee In STAN adalah salah satu bisnis dari kedai kopi, yang terletak di Jalan Ikan Terbang B10 no 16, berada disekitar daerah kampus PKN STAN , Bintaro. Coffee In Stan (CIS) ini menjual kopi dengan varian rasa dimana para konsumen kebanyakan merupakan mahasiswa PKN STAN. Diprakarsai oleh mahasiswa kampus tersebut juga, kedai kopi ini sekarang menjadi salah satu *brand* terkenal dikampus dengan semakin berkembangnya usaha mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, sekarang ini Coffee In STAN dalam proses mempublikasikan tiap hari produk mereka hanya dengan melalui media sosial, yaitu Line dan Instagram dan proses pencatatan dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan menggunakan buku. Sehingga data sering sekali lupa di catat ataupun data ada yang duplikat.

Pada proses penjualan sekarang ini dengan menggunakan media sosial sebagai pemasaran utama, sehingga pelanggan sangat sulit mengetahui ketersediaan produk yang akan dibeli. Biasanya pelanggan harus datang ke kedai kopi ataupun menanyakan via *chat* terlebih dahulu apakah produk yang ingin di beli tersedia atau tidak, lalu karyawan mengkonfirmasi ketersediaan produk yang terkait.

Melihat dari permasalahan yang dialami kedai kopi Coffee in STAN ini perlu dibuatkan suatu sistem dengan judul “Aplikasi Penjualan di Coffee in STAN” untuk

membantu Coffee In STAN dalam memasukkan data produk yang akan dijual atau dipublikasikan. Aplikasi ini juga dapat memudahkan pembeli dengan melakukan transaksi pembelian produk, membantu kasir untuk melakukan proses transaksi *cash* serta juga dapat melihat laporan penjualan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka ada beberapa permasalahan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana memfasilitasi pelanggan untuk melakukan pembelian produk?
2. Bagaimana memfasilitasi karyawan dalam mempublikasikan produk yang dijual melalui web penjualan?
3. Bagaimana memfasilitasi kasir dalam memilih transaksi pembayaran *cash* atau pembayaran melalui ATM dalam pembelian secara langsung?

## **1.3 Tujuan**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, tujuan pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan fitur yang dapat membantu pelanggan untuk melakukan pembelian produk di Coffee in STAN.
2. Menyediakan fitur yang dapat membantu karyawan dalam mempublikasikan produk yang akan dijual.
3. Menyediakan fitur yang dapat membantu kasir memilih transaksi pembayaran.

## **1.4 Batasan Masalah**

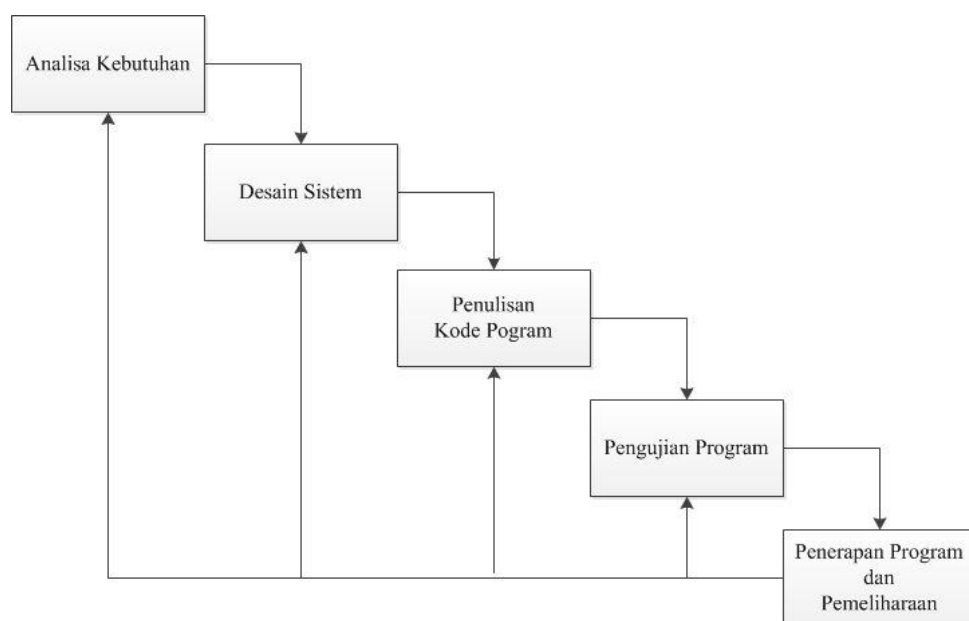
Adapun batasan-batasan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis web tidak Android.

2. Tidak membahas lebih detail bagaimana proses pemesanan kopi ke *supplier*.
3. Aplikasi ini tidak menyediakan *tracking* barang.
4. Pembayaran tidak dapat terintegrasi langsung dengan bank sehingga perlu melakukan konfirmasi oleh admin.
5. Aplikasi ini tidak menyediakan fitur *rating* menu dan diskon.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode *Waterfall* yaitu menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [1]. Tahap pengembangan perangkat lunak metode *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1. 1 Metode Waterfall**

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap Waterfall menurut Pressman :

#### A. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dan penelitian secara langsung ke Coffee in STAN dan mengidentifikasi masalah yang ada disana.

#### B. Desain Sistem

Dalam tahap ini, desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan membuat perancangan desain yang menggambarkan aplikasi yang dibuat ke dalam *Mock Up*, juga melakukan perancangan dengan menggunakan *StarUML* untuk membuat *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Skenario Use Case Diagram*. Dan Perancangan Basis Data dengan menggunakan ERD(Entity Relationship Diagram).

#### C. Penulisan Kode Program

Dalam tahap ini, peneliti membuat *coding* yang merupakan penerjemah desain ke dalam bahasa yang bisa di kenali oleh komputer. Bahasa pemrogramannya yaitu PHP, HTML, CSS, MySQL, JavaScript, Bootstrap dan Atom. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database MySQL*.

#### C. Pengujian Program

Dalam tahap ini merupakan tahap pengujian yang tujuan dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan bisa diperbaiki. Pengujian program yang dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* dan UAT(*User Acceptance Test*).

#### D. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Dalam tahap ini aplikasi dilakukan pemeliharaan. Dimana pemeliharaan tersebut dilakukan agar aplikasi yang akan digunakan lebih optimal lagi. Dan pemeliharaan disini untuk memperbaiki kesalahan apa saja yang belum ditemukan saat pengujian program.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Agar aplikasi dapat dibangun dengan baik dan tepat pada waktunya maka perlu adanya rancangan pengerjaan dalam tiap tahapan yang sudah ditentukan. Ini dimaksudkan agar aplikasi yang akan dibangun tidak melebihi batas waktu yang ditentukan, dan tersusun setiap tahapan-tahapannya. Berikut adalah jadwal pengerjaan Aplikasi Penjualan di Coffee In STAN.

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan									
	Sep 2018	Okt 2018	Nov 2018	Des 2018	Jan 2019	Feb 2019	Mar 2019	Apr 2019	Mei 2019	Juni 2019
<i>Analysis</i>										
<i>Design</i>										
<i>Code</i>										
<i>Test</i>										