

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digital seperti sekarang ini, bisnis *reseller* seringkali menjadi solusi bagi masyarakat Indonesia yang ingin mulai berbisnis tetapi masih terbatas secara modal dan juga tidak memiliki produk. Selain itu, masih banyak *supplier* yang merasa kesulitan dalam mencari *reseller* untuk mengembangkan usaha dan memasarkan produk. Masalah lain yang dimiliki adalah kesulitan dalam memonitor penjualan untuk memasarkan produk.

Supplier atau pemasok merupakan perusahaan atau perorangan yang menyediakan bahan, produk, atau layanan. *Supplier* memiliki peran dalam menyediakan produk dengan harga yang baik kepada distributor atau *reseller* untuk kemudian dijual kembali [1].

Berdasarkan data survei kuisioner WeSeller yang telah dilampirkan pada halaman lampiran 2, disimpulkan bahwa rata-rata *supplier* berusia remaja dan belum memiliki pekerjaan tetap. Sebagian *supplier* lebih nyaman menjual produk melalui aplikasi *mobile* ataupun memasarkannya melalui teman dan keluarga. Sebagian *supplier* mengalami kesulitan dalam mendata *reseller*, menemukan *reseller* yang terpercaya, dan memonitoring hasil penjualan.

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka dirancanglah sebuah aplikasi berbasis *website* dengan judul “WeSeller: Aplikasi Marketplace Reseller Berbasis Web Modul Supplier”, sehingga melalui aplikasi ini *supplier* dapat memantau hasil penjualan. Ada lima kategori barang yang dapat dijual oleh *supplier* diantaranya bahan pokok, perlengkapan rumah tangga, barang elektronik, mode, dan perawatan tubuh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi *supplier* untuk mendaftarkan usahanya pada aplikasi WeSeller?
2. Bagaimana memfasilitasi *supplier* untuk menjualkan produk kepada *reseller*?
3. Bagaimana memfasilitasi *supplier* untuk memantau hasil penjualan *supplier*?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek ini adalah membangun aplikasi sebagai berikut:

1. Membuat fitur registrasi agar memudahkan *supplier* mendaftarkan usahanya pada aplikasi WeSeller.
2. Membuat fitur unggah produk dan kelola pesanan untuk memasarkan produk kepada *reseller*.
3. Membuat halaman beranda untuk memantau penjualan dan melihat laporan penjualan *supplier* setiap bulan.

1.4 Batasan Masalah

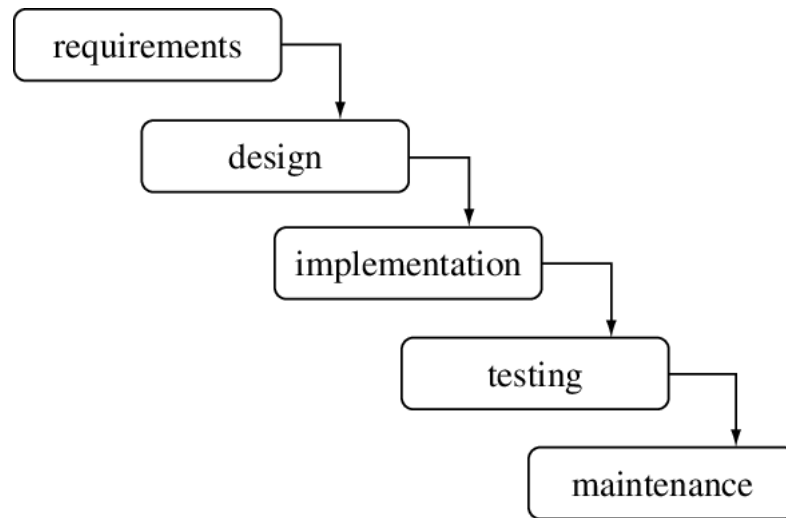
1. Notifikasi pesanan masuk diterima oleh *supplier* melalui email.
2. Aplikasi tidak menyediakan fitur obrolan.
3. Pesanan yang masuk pada halaman *supplier* hanya bisa dibatalkan jika *reseller* belum menyelesaikan tahap pembayaran.
4. Satuan produk yang dapat dijual oleh *supplier* diantaranya, *pack*, *unit*, kardus, karung.

5. Kategori produk yang dapat dijual oleh *supplier* diantaranya bahan pokok, perlengkapan rumah tangga, barang elektronik, *fashion*, dan perawatan tubuh.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi pendekatan pengembangan yang digunakan dalam pembangun perangkat lunak ini adalah pendekatan pengembangan berorientasi objek. Pengembangan berorientasi objek fokus pada penggunaan objek secara konsisten mulai dari tahap analisis, perancangan, sampai implementasi sistem informasi. Proses pengembangan dengan pendekatan berorientasi objek biasanya memanfaatkan model kontingensi, dimana terkadang menggunakan model linear, dan terkadang menggunakan model iteratif. Contoh: *UML (Unified Modelling Language)* dan *Rational Unified Process (RUP)*.

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan *waterfall*. Model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model *waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*). Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) [1].



Gambar 1- 1 Tahapan Model Waterfall

Langkah-langkah dalam model *waterfall* sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program (*Implementation*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.