

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Diserv merupakan merk pakaian yang kegiatan produksinya berada di Kota Bandung, Jawa Barat. Sejak pertama kali didirikan, kegiatan penjualan produk dari merek ini masih mengandalkan cara yang konvensional, melalui toko fisik. Cara ini tentunya membuat cakupan penjualan brand ini terbatas hanya pada distro tersebut dan pelanggan yang berada diluar wilayah itu tidak bisa membeli produk dari Diserv, sehingga penjualan produk dari *brand* ini juga kurang maksimal.

Dalam hal ini sistem informasi sangatlah dibutuhkan oleh merek Diserv guna meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pelanggan sehingga segala proses bisnisnya berjalan secara efektif dan efisien. Adapun salah satu upaya dalam memperluas jangkauan pelanggan yaitu dengan cara membuka *reseller* atau orang yang menjual ulang produk Diserv langsung secara resmi.

Maka dari itu tujuan dari pembuatan laporan proyek akhir ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web yang dapat memudahkan *reseller* membeli produk Diserv secara langsung melalui web. harapannya dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan presentasi penjualan brand Diserv.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang proyek akhir Aplikasi Penjualan Produk Pakaian Berbasis Website Merek Diserv Modul *Reseller*, maka dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara *reseller* dapat memperluas jangkauan penjualan Diserv?
2. Mengapa pembuatan toko online khusus *reseller* perlu dibuat?
3. Apa media yang dapat memfasilitasi reseller agar bisa memesan produk Diserv?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang dapat dicapai dari proyek akhir ini adalah membuat Aplikasi Penjualan Produk Pakaian Berbasis Website Merek Diserv Modul *Reseller* yang memiliki fitur diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Membentuk agen *reseller* Diserv.
2. Menambah strategi pemasaran sekaligus mengurangi biaya pemasaran dengan cara *reseller* mempromosikan produk Diserv.
3. Menyediakan *platform* penjualan berbasis online.

### 1.4 Batasan Masalah

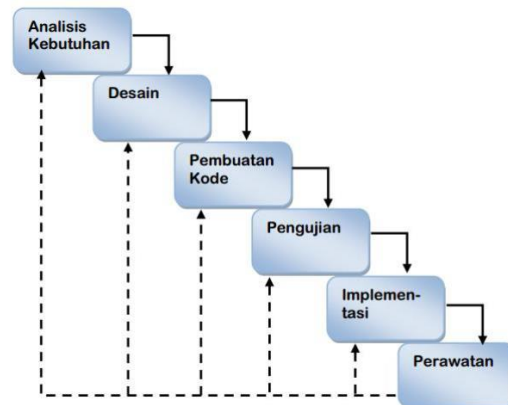
Berikut merupakan batasan masalah dari yang ditetapkan sebagai berikut :

1. *Reseller* memiliki halaman transaksinya sendiri, tidak menyatu dengan *user* pelanggan.
2. Aplikasi tidak terdapat fitur obrolan dengan penjual.
3. Sistem Pembayaran menggunakan bantuan API *payment gateway*.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* dengan model *Waterfall*. Alasan menggunakan model *Waterfall* dikarenakan klien dapat mendeskripsikan keinginannya dengan baik, dan model *Waterfall* menyediakan tahapan- tahapan yang jelas, terstruktur dan sistematis.

Adapun tahapan-tahapan pada model *Waterfall* yang ditunjukkan oleh Gambar 1-1 adalah sebagai berikut :



**Gambar 1- 1 Model Waterfall**  
 Sumber : Researchgate.net[11]

## 1. Analisi Kebutuhan

Pada tahap ini akan dilakukan penggalan kebutuhan secara lengkap dengan cara sebagai berikut.

### A. Wawancara

Pada metode pengumpulan data ini dilakukan wawancara kepada pemilik *brand* Diserv untuk mendapatkan informasi berupa metode penjualan dan tata cara pemesanan produk.

### B. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung penjualan produk serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

## 2. Desain

Membuat rancangan dan pemodelan berdasarkan hasil dari penggalan kebutuhan. Perancangan dan pemodelan yang dibuat yaitu:

- A. Perancangan antar muka menggunakan aplikasi Balsamiq.
- B. Pemodelan aplikasi yang dibangun menggunakan pemodelan unified Modeling Language (UML) diantaranya Use Case, Class Diagram dan Squence Diagram.

- C. Perancangan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan diagram relasi.

### **3. Pembuatan Kode**

Penyusunan kode program, database dan penyesuaian struktur atau alur logika internal di kode program. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, framework Laravel, database MySQL, dan Apache Web Server 4.

### **4. Pengujian**

Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan metode Blackbox Testing dan User Acceptance Test (UAT). Blackbox Testing diterapkan di setiap fungsionalitas.

### **5. Implementasi**

Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan implementasi. Pada tahap ini dilakukan instalasi aplikasi ketika semua kebutuhan aplikasi telah terpenuhi berdasarkan hasil perbaikan dari tahap pengujian.

### **6. Perawatan**

Pada tahap perawatan tidak dilakukan pada proyek akhir ini. Proyek Akhir hanya dilakukan sampai tahap implementasi.