

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pondok Tekstil merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri tekstil yang beralamat di Jalan Senam Indah VI No 7 Antapani Bandung. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2002 namun untuk efektifnya perusahaan ini baru berjalan pada tahun 2005. Perusahaan ini menyediakan jasa pembuatan sajadah solat, mini karpet, karpet, keset dan lain-lain. Perusahaan ini pun menyediakan *custom design* sesuai dengan permintaan pelanggan.

Perusahaan ini memiliki banyak model yang telah ditetapkan namun pelanggan sering bereksperimen dengan keinginan warna yang berbeda dari model sebelumnya. Pemilik perusahaan kewalahan atas permintaan yang berbeda-beda dari para pelanggan tersebut dikarenakan banyaknya pelanggan yang tidak jadi membeli karena tidak sesuai yang diharapkan.

Pemilik perusahaan juga sering kelupaan perihal jatuh tempo dari permintaan pelanggan itu sendiri dikarenakan pemesanannya yang sering melalui telepon yang terkadang pemilik lupa apakah sudah memasukan pemesanan pelanggan tersebut di daftar pemesanannya yang masih ditulis tangan.

Dari permasalahan di atas dibutuhkan suatu sistem pemesanan yang akan memudahkan penggunanya memperoleh informasi tentang barang-barang apa saja yang dijual. Dari sisi pengguna, mereka bisa melakukan *custom design* dengan warna dan motif yang telah disediakan perusahaan, sedangkan dari sisi pemilik, aplikasi dapat memberikan laporan penjualan setiap bulannya secara mudah dan menjadi pengingat bahwa ada pemesanan yang belum diproses.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat memudahkan pengguna untuk mengganti warna dan motif yang telah disediakan?
2. Bagaimana mengingatkan pemilik bahwa pemesanannya sudah diproses atau belum?
3. Bagaimana pemilik mendapat laporan penjualan setiap bulannya secara mudah?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah di atas proyek akhir ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Membuat fitur *custom design* agar memudahkan pengguna melakukan simulasi warna dan motif yang telah disediakan.
2. Membuat aplikasi pengingat jika ada pemesanan yang belum di proses sesuai tenggang waktu.
3. Membuat aplikasi laporan penjualan dengan memilih periode yang telah tersedia.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas maka penulis membatasinya sebagai berikut.

1. Objek hanya untuk sajadah sholat, keset kamar tidur, keset kamar mandi, dan keset pintu.
2. Pembayaran tidak online.
3. Pilihan desain dan warna sudah ditentukan oleh perusahaan.
4. Pengiriman hanya meliputi 10 kota yaitu Jakarta, Tegal, Balikpapan, Samarinda, Surabaya, Palembang, Semarang, Medan, Denpasar, dan Yogyakarta.
5. Objek produk *custom* hanya Sajadah Amanah.

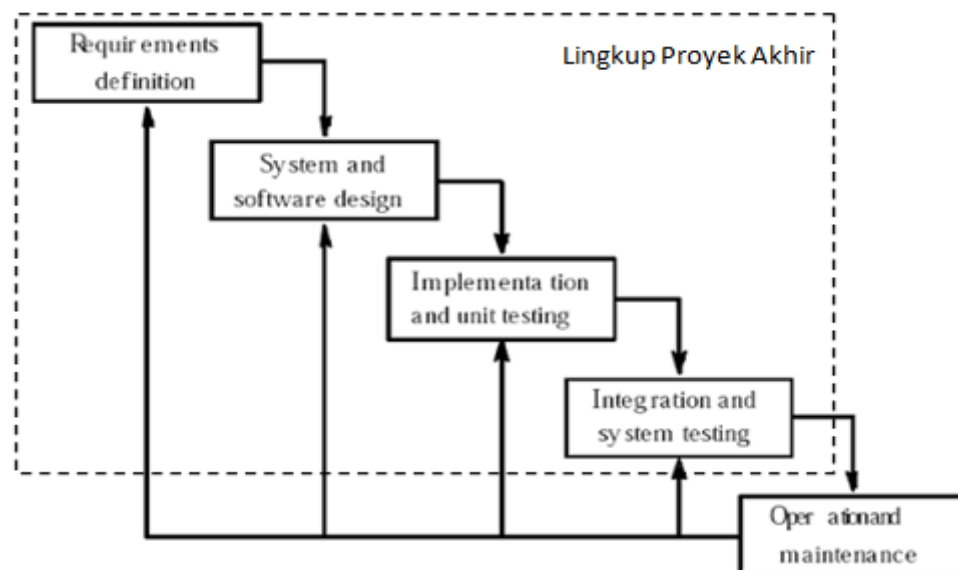
1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Aplikasi pemesanan adalah suatu yang memberikan layanan pemesanan melalui sebuah sistem yang akan memudahkan konsumen dan pemilik.

1.6 Metode Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini, akan menggunakan tahapan *System Deveploment Life Cycle (SDLC)*. *Waterfall* ini memiliki pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, implementasi, dan pemeliharaan. Menurut Sommerville [1] tentang Model *Waterfall* yang memiliki 5 tahapan. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam pengembangan proyek akhir ini sebagai berikut.



Gambar 1-1
Metode Waterfall [1]

Hal-hal yang dilakukan pada tahapan SDLC pada model *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirements Definition*

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data pada tahap ini dengan cara wawancara dengan pemilik perusahaan sesuai kebutuhannya, dan studi literatur.

2. *System and Software Design*

Pada tahap perancangan sistem, dilakukan studi kecil untuk membangun teknologi ini, dengan menggabungkan beberapa teknologi yang sudah ada akhirnya penulis mulai menerjemahkannya menjadi desain teknik yang siap diimplementasikan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap *coding*, penulis mulai mengerjakan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat dalam tahanan Perancangan Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman. PHP pemrograman yang digunakan untuk membuat web, serta MySQL sebagai database penyimpanan datanya.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian program yang telah dibuat terhadap fungsionalitasnya secara menyeluruh. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan metode *black box*.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini pengembangan perangkat lunak pada sistem informasi tidak meliputi *Operation and Maintenance*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	Feb 2014				Mar 2014				Apr 2014				Mei 2014				Jun 2014				Jul 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirements Definition	■	■	■	■																				
System and Software Design					■	■	■	■																
Implementation and Unit Testing									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Integration and System Testing																					■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■