

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Counter Ozzy ialah sebuah toko penjualan Handphone yang berskala menengah, dalam transaksi penjualannya masih banyak memiliki kekurangan dalam menunjang proses transaksi penjualan Handphone kepada pelanggan. Sejauh ini sistem penjualan yang ada di Counter Ozzy masih mengandalkan komunikasi antar telpon khususnya pelanggan yang ingin membeli berada diluar daerah atau datang langsung ke Counter Ozzy sehingga hal ini dirasa masih kurang dalam meningkatkan mobilitas yang tinggi yang ada pada pelanggan serta meningkatkan penjualan Handphone.

Sistem yang digunakan oleh Counter Ozzy sekarang ialah hanya berupa manual untuk menjual produk handphone seperti pelanggan datang langsung ke lokasi penjualan atau melalui via telpon untuk pelanggan yang lokasinya jauh dari tempat penjualan (Counter Ozzy) disamping itu juga untuk pihak si pelanggan jika memesan handphone kepada Counter Ozzy tidak bisa atau tidak dapat melihat terlebih dahulu spesifikasi handphone tersebut dikarenakan belum adanya media antar muka(website) sebagai wadah untuk menjual barang produk yang ada di Counter Ozzy tersebut. Transaksi penjualan yang ada saat ini masih dicatat secara manual, mulai pengolahan data laporan seperti laporan hasil transaksi dan laporan pencatatan barang yang akan dijual yang hanya disalin pada Excel dan buku. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang mampu untuk mengatasi beberapa permasalahan.

Dari dasar pemikiran diatas, maka dibangunlah Aplikasi Penjualan HandPhone Berbasis Web (studi kasus : Counter Ozzy) yang diharapkan dapat membantu pengelola Penjualan dalam menunjang pengoptimalan tingkat penjualan Handphone serta pengelolaan data yang masih menggunakan sistem manual seperti yang telah disebutkan diatas dibuat menjadi sistem yang terkomputerisasi. Pada aplikasi ini menggunakan metode waterfall dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan databasenya menggunakan MySQL serta aplikasi pendukung lainnya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang menjadi objek pembuatan aplikasi adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem penjualan Handphone melalui media Internet?
2. Bagaimana membuat media penyimpanan data handphone yang akan dijual secara online?
3. Bagaimana membuat media penyimpanan data transaksi yang terjadi?
4. Bagaimana membuat pengelolaan laporan data penjualan Handphone yang ada di Counter Ozzy?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi penjualan online handphone berbasis web (studi kasus Counter Ozzy).
2. Mengelola data handphone yang akan dijual.
3. Mengelola data transaksi yang terjadi.
4. Menampilkan laporan bagi administrator, antara lain laporan transaksi penjualan handphone dan laporan data handphone.

1.4 Batasan sistem

Adapun batasan sistem diantaranya :

1. Owner berhak menentukan harga jual Handphone yang akan dijual.
2. Sistem pembayaran yang digunakan pembeli Handphone adalah dengan menggunakan transfer ke rekening pemilik Counter Ozzy. Tidak menangani pembayaran dengan cara transfer cicilan maupun pembayaran menggunakan kartu kredit.
3. Stok barang pada sistem penjualan Handphone online tidak mengacu pada stok barang yang ada di Counter Ozzy (terdapat 2 jenis stok yaitu stok online dan stok offline).
4. Sistem pengiriman pesanan barang ke pelanggan menggunakan jasa pengiriman Tiki, Jne dan Pos.
5. Keamanan sistem dan jaringan diasumsikan baik dan tidak ada gangguan.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode pengerjaan proyek akhir ini terdiri dari beberapa tahapan antara lain :

1. Observasi : Melakukan diskusi dan pembahasan, baik dengan dosen pembimbing maupun dengan pihak Counter Ozzy.
2. Study Literatur : Pengumpulan literatur dan informasi terkait dengan pembuatan proyek akhir baik dari buku ataupun browsing melalui internet.
3. Membangun sistem dengan metode WaterFall yang terdiri dari tahapan:
 - a. Analisis kebutuhan
Pada tahap ini menganalisa kebutuhan dan kekurangan sistem berdasarkan data – data yang diperoleh baik dari study literature.
 - b. Perancangan (Desain)
Tahap perancangan sistem meliputi :

- i. *Interface*
Merancang interface yang user friendly agar dapat digunakan dengan mudah.
 - ii. *Perancangan basis data*
 - iii. *Perancangan sistem dengan menggunakan metode terstruktur.*
- c. Implementasi (coding)
Pada tahap ini perangkat lunak diimplementasikan dalam bentuk *coding* program menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengelolaan database MySql.
- d. Pengujian (Testing)
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian yang dilakukan dengan teknik Black - Box Testing digunakan untuk menguji apakah fungsionalitas yang dibangun pada aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan sistem pada tahap analisis.
4. Pembuatan dokumentasi
Pada tahap ini membuat dokumentasi dari sistem yang telah dibangun.

1.6 Sistematika penulisan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I :Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II :Dasar Teori

Bab ini berisikan dasar teori yang digunakan untuk membangun aplikasi khususnya teori-teori yang mendukung dalam pembuatan Aplikasi Penjualan HandPhone Berbasis Web (studi kasus : Counter Ozzy).

BAB III :Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan sistem saat ini sehingga bisa ditentukan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi agar pembuatan Aplikasi Penjualan HandPhon Berbasis Web (studi kasus : Counter Ozzy) ini. Untuk menggambarkan analisis sistem saat ini akan dibuat perancangan aliran informasi, perancangan basis data, perancangan struktur aplikasi dalam bentuk web.

BAB IV :Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

BAB V :Penutup

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari penulis yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi.