BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, khususnya tekhnologi informasi dapat memberikan kemudahan dan ketetapan informasi dalam pengambilan keputusan. Komputerisasi sebagai suatu penerapan tekhnologi yang dapat membantu kelancaran sistem promosi dan sebagainya, sehingga penyelesain suatu masalah dan pengambilan keputusan dapat di lakukan secara tepat.

Walaupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin pesat, masih banyak permasalahan dan kelemahan sistem yang ada pada suatu organisasi atau usaha sehingga perlu adanya sistem yang baru. Pada era globalisasi dewasa ini perlu adanya strategi dan teknik yang dapat di gunakan sebagai pendukung dalam membantu pencapaian tujuan organisasi atau usaha, termasuk juga pada perusahaan Multicom.

Multicom merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan laptop beserta aksesoris, yang menjalankan usahanya guna memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat yang ada di sekitar tempat usahanya dan di luar.

Permasalahan yang terjadi pada outlet Multicom yaitu sistem promosi yang ada masih menggunakan sistem dari mulut ke mulut, sehingga menyebabkan usahanya lambat berkembang.

Sehingga penulis ingin membuat Aplikasi Pemesanan Online Melalui Website Berbasis SMS Gateway

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu :

a. Sulitnya pelanggan untuk melakukan pemesanan barang karena harus datang ke outlet Multicom.
b. Belum efektifnya media promosi pada Multicom.

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

a. Aplikasi penjualan ini akan berbasis web dan *sms gateway.*

b. *Web* hanya akan dijadikan sebagai *catalog* dan juga untuk menampilkan cara pemesanan barang.

c. Sedangkan untuk pemesan barang akan dilakukan melalui *sms gateway.*

d. *Tools* yang digunakan untuk membangun *aplikasi* ini menggunakan dengan software pembangun web menggunakan *Wordpress,* sedangkan *sms gateway* menggunakan Pemograman Java.

1.4 Tujuan Penulisan

a. Membuat aplikasi pemesanan online melalui website berbasis SMS Gateway pada Multicom.

b. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan barang.

c. Membuat media promosi yang lebih efektif yaitu melalui web.

d. Mendesign website melalui wordpress dan melakukan pemesanan via *sms gateway.*

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Skripsi ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu mendapatkan data dengan cara :

1) Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Multicom untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

2) Wawancara

Wawancara langsung kepada bagian yang berkepentingan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

3) Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan masalah penjualan. Penelitian kepustakaan ini secara teoritis sangat membantu didalam pembuatan tugas akhir ini.

b. Analisa Sistem

Salah satu pendekatan pengembangan sistem adalah pendekatan Analisa Object Oriented. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah

1) Menganalisa sistem yang ada, yaitu memahami proses bisnis sistem yang sedang berjalan guna mengidentifikasikan permasalahan-permasalahn yang ada.
2) Analisa dokumen, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan, guna memahami kebutuhan akan dokumen-dokumen yang baru.

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unifed Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam menganalisa sistem untuk mendiskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsikan konsep sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentu dapat memberikan solusi-solusi dari permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa diagram tersebut adalah :

1) Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau workflow sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

2) Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau actor. Use Case Diagram juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.

3) Use Case Description

Use Case Description digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai Use Case Diagram.

c. Perancangan sistem

Tahap Perancangan Sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarakan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang ada, sehingga menghasilkan model baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

Alat bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

1) Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data store yang ada dalam diagram arus data.

2) Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure berasal dari setiap entity yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.

3) Relasi / Table

Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan megilustrasikan model *conceptual* secara terperinci dengan adanya primary key dan foreign key.

4) Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model conceptual secara detil.

5) Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang akan digunakan untuk menampilkan beberapa class yang ada dalam sistem yang sedang kita gunakan. Class diagram memberikan gambaran (diagram statis) tentang sistem dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

6) Rancangan Layar Program

Rancangan layar program merupakan sebuah design tampilan yang berfungsi sebagai antar muka antara *user* dengan apikasi (sistem), atau yang disebut dengan *layout interface.*

7) Sequence Diagram

Sebuah diagram yang menggambarkan interaksi antara objek didalam sebuah sistem. Interaksi tersebut berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri dari dimensi horizontal (objek-objek) dan dimensi vertical (waktu).

d. Implementasi dan Pengujian system

1) Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah proses pembuatan dan pemasang sistem secara utuh baik dari perangkat keras(*hardware*), perangkat lunak (*software*), maupun sumber daya manusia *(brainware*). Tahap ini merupakan kegiatan menerapkan rancangan yang disusun agar dapat diwujudkan dengan bahasa pemograman.

2) Pengujian Sistem

Tahapan pengujian mengintegritasikan keseluruhan secara bersama-sama dan menverifikasikan bahwa *system* yang benar telah dibangun. Setelah eseluruhan aplikasi dibangun, selanjutnya dilakukan uji coba untuk memastikan apakah aplikasi yang dibangun sudah siap digunakan dan memenuhi semua kriteria kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox, dimana pengujian ini difokuskan pada persyaratan funsioanal dari aplikasi yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran tentang isi dari Multicom ini secara sistematis disusun menjadi beberapa bab, antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan Skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan Skripsi dan pendukung dalam pemecahan masalah yang dianggap relevan dengan perusahaan

BAB III : PEMODELAN PROYEK

Bab ini menjelaskan Penerapan pengetahuan, ketrampilan, piranti, dan teknik dalam kegiatan proyek untuk memberikan hasil yang memenuhi kebutuhan stakeholder proyek atau bahkan melampauinya.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dibahas tentang pengidentifikasian masalah dan pemecahannya berupa sistem yang diusulkan yaitu mengenai bagaimana aplikasi ini dikembangkan, analisa program yang dirancang beserta cara kerja dan fitur-fitur yang ada, algoritma pemrograman, serta perancangan tampilan layar dan evaluasi terhadap sistem yang diusulkan serta pengembangan lebih lanjut dari program yang ada.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menuliskan mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil analisa bab-bab sebelumnya serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.