

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wedding Organizer (WO) merupakan sebuah bidang usaha yang memberikan jasa yang berfungsi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervise pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal dan budget yang telah ditetapkan.

GROTTE adalah suatu CV yang bergerak dibidang penjualan *weding organaizer* seperti penjualan aksesoris, penjulan gaun pengantin, penjualan jas pengantin, penjualan *catering* dan penjualan *souvenir*. Penjualan dan pemesanan WO pada CV. Grotte ini masih dilakukan dengan cara manual, dimana pemasaran WO pada CV. Grotte ini masih dilakukan dengan cara manual sehingga konsumen yang ingin melakukan pembelian WO ini harus mendatangi langsung pada CV. Grotte untuk melakukan pembelian WO, sehingga menyebabkan kendala dalam keterbatasan waktu. Proses pemasaran yang dilakukan pada CV. Grotte ini masih dilakukan secara manual dengan cara melalui orang ke orang dan melalui brosur yang berdampak masih rendahnya pelanggan jasa WO pada CV. Grotte.

Seiring dengan perkembanganyan teknologi, banyak dibangun aplikasi yang bersifat *real-time* dan *online*, yang memungkinkan seseorang dapat mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terkini. Salah satu

usaha yang membutuhkan bantuan dari teknologi informasi adalah usaha penjualan *Wedding Organizer* pada CV. Grotte.

Bisnis WO pada CV. Grotte harus mempunyai strategi dalam mengembangkan usahanya. Hal ini tentu saja harus didukung oleh pelayanan yang baik dari CV. Grotte mulai dari proses pemasaran dan pelayanan pemesanan WO. Dengan perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat, banyak perusahaan yang sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut, terutama penggunaan *website* yang sudah banyak digunakan oleh beberapa perusahaan. Pada saat ini banyak perusahaan yang menjual produk dan jasanya menggunakan *website*, karena dengan menggunakan *website* suatu perusahaan dapat lebih mudah dalam melakukan penjualan, bahkan area penjualan akan menjadi lebih luas.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk membantu CV. Grotte dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mengembangkan “**APLIKASI PENJUALAN BARANG WEDDING ORGANAIZER PADA CV. GROTTTE (STUDI KASUS PADA CV. GROTTTE)**” dengan harapan aplikasi yang dibuat tersebut dapat mempermudah CV. Grotte dalam penjualan barang *Wedding Organizer* dan mempermudah calon pelanggan baru dalam melakukan pembelian *Wedding Organizer* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: penjualan dan pemasaran barang *weding* yang masih secara manual dan minimnya informasi mengenai produk-produk barang *weding* yang ada pada CV. Grotte.

1.3 Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini menekankan pada pembuatan aplikasi penjualan barang *weding* pada CV. Grotte.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi penjualan barang *weding* pada CV. Grotte, yang dapat mempermudah bagi pihak CV. Grotte dalam proses penjualan dan pemasaran barang *weding*, sehingga dapat mempermudah konsumen dalam proses pembelian barang *weding* yang ada pada CV. Grotte.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan.

Mempermudah pekerjaan pada CV. Grotte dalam proses penjualan *Wedding Organazer*.

2. Bagi masyarakat.

Agar bisa mempermudah masyarakat atau pelanggan dalam proses pemesanan *Wedding Organazer*.

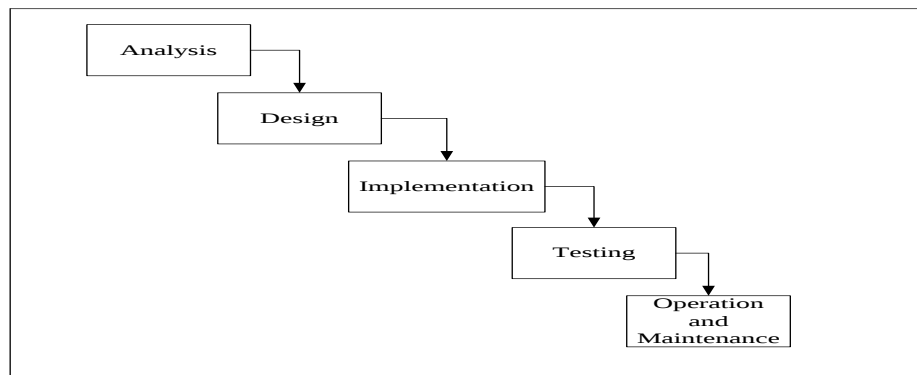
3. Bagi peneliti.

- a. Agar dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dibangku kuliah.
- b. Menambah wawasan mahasiswa.

1.6 Metodologi Penelitian

Menurut Samiaji Sarosa (2012), Metodologi pengembangan sistem secara umum memiliki berbagai macam jenis. Secara umum metodologi pengembangan sistem yang pertama kali digunakan adalah *waterfall model* (Avisio Fitzgerald 2006). *waterfall model* sering juga disebut *System Development Life Cycle (SDLC)*.

Tahapan-tahapan Metode *Waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 1.1 Model *Waterfall*.

Model *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase berikut ini :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari prosedur yang berjalan dalam proses penjualan *Wedding Organizer* pada CV. Grotte.

a. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu analisis yang terdiri dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam suatu komponen dengan maksud untuk mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan teori perbaikannya.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem informasi jasa *wedding organizer* adalah untuk memberikan pelayanan yang diperlukan *user*.

c. Analisis Peran Sistem

Dalam perancangan sistem informasi ini, sistem yang dibangun mempunyai peranan sebagai berikut :

1. Sistem mampu mengeloh data-data pemesanan pada CV. Grotte.

2. Sistem dapat memperluas area promosi dalam penjualan *weding organizer* dan mempermudah proses pemesanan *weding organizer*.

d. Analisis Peran Pengguna

Pembuatan aplikasi penjualan ini memiliki 2 (dua) kategori pengguna yakni *Administrator* dan *User* (Pelanggan), dimana keduanya merupakan *entity* yang terlihat dalam sistem ini.

- *Administrator* mempunyai peran penting dalam mengelolah Data Catering, Data Sovenir, Data Jas Pengantin, Data Gaun Pengantin, Data Aksesoris pada jasa *wedding organizer*.
- *User* (Pelanggan) yang berperan dalam proses meng-*input* data pelanggan dan data pembelian *weding orgnaizer*.

2. Desain Sistem

Tahap desain merupakan proses akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya seperti perancangan sistem. Dalam tahapan ini merancang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum *coding* dimulai seperti bagan alir (*flowchart*), *Data Flow Diagram* (*DFD*) dan *ER-Diagram* (*ERD*).

3. Implementasi Sistem

Dalam tahap ini merupakan tahap untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi sebuah sistem yang dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini merupakan pengkodean dari desain ke dalam suatu bahasa pemrograman. *Tools* yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *PHP* dengan databasenya *MySQL*.

4. Pengujian Sistem

Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodingan.

5. Pemeliharaan

Tahapan ini sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini, maka sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini mengimplementasi sistem yang akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini.