

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mempunyai pengaruh yang besar atas penyebaran data dan informasi yaitu, melalui *internet*. *Internet* dapat memungkinkan seseorang untuk mencari informasi sesuai yang dibutuhkan dengan usaha yang relatif kecil.

Melalui *internet* kita dapat memperkenalkan perusahaan, menampilkan informasi mengenai daftar barang dan jasa, serta mempengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli sebelumnya dilakukan dengan cara tatap muka seperti melalui pos atau telepon. Tetapi kini transaksi menjadi lebih mudah dan sering dilakukan dengan adanya *internet* yang dikenal dengan *e-commerce*.

PT. Boga Indo Gemilang merupakan salah satu cabang dari suatu brand yang bernama *Eaton*. *Eaton* telah berdiri sejak tahun 1995. Saat ini *Eaton* memiliki lebih dari 10 *outlet* yang tersebar di Jakarta, Bekasi, Bandung dan Surabaya.

Eaton menampilkan dua sisi sekaligus yakni *bakery* dan *restaurant*. *Eaton* menyediakan beragam jenis varian produk mulai dari *bread*, *cakes*, *cookies*, *pudding*, *tart*, *moon cake*, paket *baby one month old* dan produk-produk handal lainnya. Sedangkan untuk *restaurant* tersaji mulai dari kueyteow, mie goreng, nasi briyani, roti prata sampai dengan ramen juga telah tersaji lengkap.

Saat ini penyampaian informasi yang diterapkan oleh PT. Boga Indo Gemilang masih menggunakan sistem manual. Informasi mengenai produk dilakukan dengan pembagian brosur. Penyampaian informasi secara manual tidak dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas karena ruang dan waktu yang terbatas.

Adapun pelanggan yang ingin melakukan pemesanan produk harus datang ke *outlet Eaton* terdekat. Ataupun cara lain dalam melakukan pemesanan adalah melalui telepon yang akan dicatat pemesanannya oleh kasir. Hal ini tentunya kurang efektif karena akan memerlukan waktu yang lama terhadap pelanggan dalam perjalanannya. Sedangkan, pemesanan yang dilakukan melalui telepon tidak dapat memberikan gambaran produk dengan jelas.

Untuk mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan produk. Maka, solusi yang diberikan kepada perusahaan berupa rancangan *website* yang dapat menampilkan informasi mengenai jenis produk, serta fitur pemesanan yang dilengkapi dengan laporan penjualan kepada *manager*.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan suatu perancangan aplikasi basis data yang terkomputerisasi dan terintegrasi. Dengan adanya *website* tersebut diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat luas secara *up-to-date*, cepat, lengkap dan jelas.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan skripsi ini, ruang lingkup dibatasi pada:

1. Analisis kebutuhan dan desain basis data untuk aplikasi yang akan dibuat.
2. Penyampaian informasi mengenai produk, promo, *outlet*.
3. Membuat fitur yang memudahkan *user (member)* dalam melakukan pemesanan produk. Fitur ini mengarahkan agar pemesanan ditangani oleh *outlet* yang disarankan. Apabila produk yang dipesan tidak tersedia di *outlet* tersebut, maka pemesanan dapat dialihkan ke *outlet* lainnya.
4. Pembuatan dan pencetakan laporan di masing-masing *outlet* untuk pengambilan keputusan oleh *manager*.

Yang tidak dibahas :

1. Keamanan *web*
2. Keamanan sistem jaringan dalam transaksi

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi yang dapat:

1. Merancang basis data dan aplikasi yang dapat memberikan informasi terbaru dan terlengkap mengenai produk, lokasi *outlet*, serta informasi lainnya yang dibutuhkan oleh *user (pengunjung web)*.
2. Menyediakan fitur yang menghubungkan *user (member)* dengan *outlet* yang disarankan dilengkapi dengan fitur pengalihan pemesanan.

3. Mengelola data pemesanan serta pembuatan dan pencetakan laporan di masing-masing *outlet* untuk pengambilan keputusan oleh *manager*. Dilengkapi dengan fitur yang dapat menampilkan daftar produk terlaris.

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi yang diinginkan secara cepat, lengkap dan terbaru.
2. Mempermudah *user (member)* dalam melakukan pemesanan. *Member* tidak perlu dialihkan dari satu *outlet* ke *outlet* lainnya karena pemesanan yang dilakukan langsung dihubungkan dengan outlet yang disarankan.
3. Mempermudah proses pengalihan pemesanan jika sewaktu-waktu *outlet* tersebut tidak dapat mengirimkan pesanan karena alasan tertentu.
4. Mempermudah *manager* untuk pengambilan keputusan, serta membantu dalam melakukan pemesanan produk ke pabrik setiap bulannya.

1.4 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1.4.1 Metode Analisis dengan *Fact Finding*

1. Wawancara

Dengan membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada pihak perusahaan, melalui tatap muka secara langsung. Pertanyaan berkaitan dengan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.

2. Analisa sistem

Dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi, sehinggal dapat memenuhi kebutuhan perusahaan.

3. Studi pustaka

Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan melalui buku ilmiah, jurnal dan situs *website* yang dapat menunjang pembuatan skripsi kami.

1.4.2 Metode Perancangan

1. Merancang *database* menggunakan *Database Life Cycle*
2. Merancang sistem menggunakan *STD*.
3. Merancang struktur menu
4. Merancang tampilan layar sesuai dengan kaidah delapan aturan emas.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai:

- Latar belakang penulisan
- Ruang lingkup
- Tujuan dan Manfaat
- Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi, analisis hingga evaluasi
- Sistematika penulisan

BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai:

- Teori umum yang menjelaskan tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan basis data.
- Teori khusus yang menjelaskan tentang teori-teori tambahan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB 3 : ANALISIS SISTEM YANG SEDANG BERJALAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai:

- Sejarah dan perkembangan perusahaan
- Struktur organisasi
- Sistem yang sedang berjalan
- Analisis kebutuhan sistem
- Permasalahan yang dihadapi
- Solusi pemecahan masalah

BAB 4: PERANCANGAN, IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisi penjelasan mengenai:

- Pemecahan masalah melalui rancangan basis data, rancangan sistem yang akan dibuat, dan rancangan tampilan layar.
- Spesifikasi *hardware* dan *software* yang dibutuhkan

- Rencana implementasi dari aplikasi yang telah dibuat ke dalam sistem perusahaan yang sedang berjalan
- Evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat sebagai bahan revisi dan pertimbangan selanjutnya

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai :

- Kesimpulan yang merupakan uraian singkat dari hasil akhir perancangan dan pembuatan aplikasi basis data yang menjadi topik skripsi kami.
- Saran dari penulis yang berguna bagi pengembangan aplikasi basis data di masa mendatang agar menjadi lebih baik.