

# BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat, terutama teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Selain itu, manusia dapat melakukan interaksi dengan manusia lainnya dengan komunikasi melalui komputer menggunakan teknologi internet. Internet pun dapat dijadikan peluang untuk melakukan sebuah bisnis.

Bisnis yang dilakukan pada saat ini banyak mengacu kepada bisnis periklanan yang bersifat *online*. Pengusaha / perusahaan mengutamakan kenyamanan dan kemudahan untuk menjangkau pelanggan melalui bisnis ini. Dengan menggunakan teknologi, pengusaha serta perusahaan dapat memperkenalkan bisnisnya kepada masyarakat melalui media internet, seperti membuat sebuah iklan *online*, iklan melalui media sosial, melalui *email* dan lain sebagainya.

Hingga saat ini telah banyak perusahaan atau pengusaha yang memanfaatkan teknologi internet untuk membangun sebuah *website* dengan menerapkan *Customer Relationship Management (CRM)*. CRM merupakan suatu strategi bisnis yang menggunakan teknologi untuk menyediakan perusahaan yang terintegrasi, dapat dipercaya, serta memiliki pemahaman luas terhadap pelanggan untuk menjaga dan menjalin hubungan yang baik bagi kedua pihak.

*VirtuAds* merupakan sebuah tempat beriklan *online* yang masih beroperasi secara manual serta belum ada penerapan CRM di dalamnya. *Virtushop* ingin membuat sebuah aplikasi web yang dapat memasarkan dan mengiklankan sebuah produk.

Aplikasi website ini akan dirancang agar kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat terlaksana dan diharapkan dapat mencakup keinginan pemilik toko dalam pengelolaan dan pengembangan bisnis periklanan. Analisa dan perancangan aplikasi *web* ini akan difokuskan pada *customer*, dimana modul ini meliputi *front office* dari aplikasi website kepada *customer* dan *back office* dari aplikasi *website* ke dalam sistem penyimpanan dan pemrosesan.

Iniilah yang kemudian menjadi alasan diangkatnya masalah ini oleh penulis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Iklan *online* saat ini menjadi sarana bisnis yang populer. Iklan *online* banyak diminati oleh penjual maupun pembeli untuk melakukan aktifitas bisnis. Pengiklan dapat memberikan deskripsi produk dengan menaruhnya didalam sebuah *website* iklan. Tetapi tidak semua orang menggunakan aplikasi *website* ini karena merasa kurang aman atau nyaman.

Beberapa pertanyaan yang mungkin masyarakat masih ragu dengan beriklan secara *online* akan dibahas oleh penulis, diantaranya:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web agar user dapat melihat barang yang sedang dipromosikan maupun *favorite item* dari sebuah iklan?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web agar user dapat memilih kategori iklan yang mereka ingin lihat atau pesan ?
3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web agar user dapat mengetahui deskripsi iklan yang terdapat pada aplikasi web ini ?

4. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web agar dapat menarik pelanggan dengan memberikan *Newsletter* dari pengiklanan produk ?
5. Bagaimana membuat sebuah aplikasi web agar pemasang iklan dapat meyakinkan user untuk memesan produk mereka ?
6. Bagaimana membuat sebuah aplikasi agar user dapat memberi *like* kepada pengiklan dan komentar serta iklan favorit?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk :

1. Membuat sebuah aplikasi web yang menampilkan barang yang baru diiklankan dan barang favorit pada web.
2. Membuat sebuah aplikasi web yang memudahkan *user* untuk mengakses sebuah iklan .
3. Membuat sebuah aplikasi web yang menyediakan informasi produk yang diiklankan untuk sebuah produk.
4. Membuat sebuah aplikasi web yang dapat memberikan *newsletter* atau surat kabar berisikan iklan produk dan promosi agar calon user dapat mengetahui iklan terbaru serta promosi iklan yang sedang berlangsung.
5. Membuat sebuah aplikasi web yang dapat mengetahui penyukai / *like* pengiklan terbanyak serta iklan ter-favorit.
6. Membuat sebuah aplikasi web yang dapat menilai kinerja pengiklan oleh user terhadap iklan dan pengiklan itu sendiri.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian yang akan dibahas yaitu mengenai sistem informasi yang mencakup modul pengelolaan iklan, *Email Gateway*, iklan favorit, *like* terhadap pengiklan dan pengelolaan profil user. Sistem informasi untuk penjualan tidak termasuk dalam ruang lingkup ini.

Perangkat keras yang digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi web ini adalah:

1. *Processor Intel Core 2 Duo*
2. *RAM 1 GB DDR3*
3. *VGA Intel GMA 4500MHD*
4. *Harddisk 320 GB*

Perangkat lunak yang digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi web ini adalah:

1. *Operating System Windows 7*
2. *Internet Browser*

Batasan aplikasi untuk pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi web ini hanya dapat berjalan di *desktop internet browser*.
2. Aplikasi web ini hanya mencakup bagian *user*, seperti *edit profile*, pembuatan iklan, *like* pengiklan dan produk favorit.
3. Aplikasi web ini tidak membahas tentang modul penjualan, transaksi produk, dan informasi pengiriman barang.

Aplikasi *website* yang akan dibuat oleh penulis mencakup sebagai berikut:

1. Pemberian *Like* untuk pengiklan.
2. Pengenalan iklan terfavorit pada halaman awal web.
3. Pengelolaan data user.
4. Pengelolaan data iklan.

5. *Recommended product.*
6. Iklan favorit dan *view.*
7. *Newsletter.*

## **1.5 Sumber Data**

Sumber data yang didapatkan untuk pembuatan aplikasi ini dari hasil wawancara kepada sang pemilik bisnis dan analisis pada beberapa referensi aplikasi yang tersebar di internet.

## **1.6 Sistematika Penyajian**

Sistematika penyajian yang akan dipergunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian garis besar yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian dan sumber data yang mengawali pembuatan sistem aplikasi.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi yang akan dibuat.

### **BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang rancangan sistem yang digunakan, termasuk penggunaan sistem secara keseluruhan.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai kelas-kelas objek yang digunakan pada aplikasi, serta hubungan antara modul-modul.

### **BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Bab ini berisi laporan mengenai pembahasan dan pengujian terhadap aplikasi yang telah diselesaikan.

### **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari program yang telah diselesaikan serta evaluasi-evaluasi yang dapat digunakan untuk pengembangan program kepada tahap selanjutnya.