

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah pembuatan aplikasi, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan juga sistematika penyajian. Latar belakang masalah menjelaskan masalah-masalah yang terjadi sehingga dibutuhkan pembuatan aplikasi. Rumusan masalah merupakan daftar masalah setelah wawancara dengan pihak instansi dan dari latar belakang masalah. Tujuan pembahasan menjelaskan pembahasan dari rumusan masalah. Ruang lingkup kajian menjelaskan apa yang akan dikerjakan/dibahas dan apa yang tidak dikerjakan/dibahas. Sumber data merupakan data primer atau sekunder yang digunakan untuk pembuatan laporan. Sistematika penyajian menjelaskan intisari dari setiap bab di laporan ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet pada jaman sekarang ini sangatlah berkembang pesat dimana hampir semua orang menggunakan internet. Bisa dibilang internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi setiap orang. Internet pun dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan seperti berinteraksi dengan orang lain, mengirim email, berjejaring sosial, bahkan melakukan transaksi jual beli.

Musik merupakan salah satu hobi yang disukai oleh semua orang. Berbagai alat musik terdapat di dunia ini, sebut saja gitar, bass, drum, biola, saxophone dan juga berbagai macam accessories untuk alat-alat musik tersebut. Namun selama ini banyak sekali pemusik yang mengalami kesulitan dalam membeli alat musik dan accesoriesnya dikarenakan masih sedikitnya toko fisik yang ada di Indonesia ini. Sebuah toko online begitu diharapkan oleh semua musisi yang menginginkan kemudahan dalam bertransaksi untuk membeli

kebutuhan kebutuhan mereka. Di dalam sistem itu juga diharapkan pembeli dapat diarahkan terhadap barang yang mereka sukai. Toko online juga memberikan kemudahan untuk penjual dan pembeli untuk menjual serta mencari barang yang mereka butuhkan.

Dari berbagai masalah di atas akan dibuat sebuah *website* jual beli Musikku yang berguna untuk menjual alat-alat musik sehingga semua orang dapat mencari barang yang mereka butuhkan di sana dengan mudah. Diharapkan Aplikasi yang dibuat dapat membantu orang-orang dalam membeli alat musik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1 Bagaimana membuat sebuah sistem penjualan yang memudahkan pembeli untuk mencari barang yang hendak dibelinya?
- 2 Bagaimana sistem dapat mencatat member, penjualan, dan melakukan konfirmasi penjualan ?
- 3 Bagaimana implementasi *email gateway* untuk menjaga hubungan baik dengan *member*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang hendak dicapai dalam Tugas Akhir ini:

- 1 Membuat sebuah *website* yang dapat memudahkan pencarian sebuah alat musik.
- 2 Membuat sistem yang dapat melakukan pencatatat member, melakukan pencatatan penjualan, serta dapat melakukan konfirmasi penjualan.

- 3 Membuat sistem dengan implementasi *email gateway* untuk menjaga hubungan baik dengan *member*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembahasan yang akan dilakukan pada tugas akhir ini meliputi perancangan, analisa proses bisnis, pembuatan basis data, perancangan disain antarmuka pengguna. Pengaksesan dibatasi, hanya oleh pengguna atau *admin*.

Batasan masalah yang terdapat dalam pembuatan Sistem Informasi untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut

- Perangkat keras
 - Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *website* ini, sebagai berikut :
 - *Processor* : Notebook dengan *Processor* i3 (1.9 GHz)
 - *Memori* : 4 GB RAM DDR3
 - *Hard Disk* : 500GB
 - *Sistem Operasi* : Windows 8
- Perangkat lunak
 - Perangkat lunak yang digunakan untuk dalam pembuatan *website* ini antara lain adalah :
 - *MySQL (PhpMyAmin)*
 - *Google Chrome*
 - *Adobe Dreamweaver CS5*
- Batasan Aplikasi
 - Berikut ini adalah ruang lingkup yang akan dibuat untuk aplikasi ini, ada 2 bentuk *user* dalam *website*, yaitu :
 - *Admin*, dapat mengakses seluruh data yang terdapat di *website*.
 - *User*, dapat melakukan penjualan dan pembelian.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah:

- Data Primer

Sumber data berasal dari materi-materi kuliah dan dari buku-buku.

- Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran mata kuliah OOPL, basis data dan rekayasa perangkat lunak yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha, dari studi literatur, referensi-referensi mengenai bahasa C#, internet, dan sumber data lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan, sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II. KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dekstop dan mendukung analisis perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, UML, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface* Desain yang sudah dibuat.

BAB V. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai rencana pengujian untuk aplikasi sistem informasi yang dibuat.

BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan saran yang dapat digunakan dalam melakukan pengembangan “Sistem Informasi Restoran Sekolah 1957”.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.