

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dimungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi dunia bisnis. Banyak pengusaha dari berbagai perusahaan memanfaatkan teknologi untuk memperoleh hasil yang optimal, baik itu dalam bidang internet atau yang bersifat *mobile*. Salah satu teknologi informasi dalam bidang internet yakni, pelelangan secara online atau yang lebih dikenal dengan *e-auction*. *E-Auction (Elektronik Auction)* merupakan salah satu layanan pelelangan barang atau jasa antara individu atau antar perusahaan yang berbasis web. Dalam pelelangan secara online, pengguna dapat mengikuti kegiatan lelang melalui media internet, pengguna yang melakukan kegiatan ini disebut *bidder*. Dalam kegiatan lelang ini, peserta lelang akan berlomba dengan peserta lainnya secara *real-time* dengan memasukan penawaran harga yang lebih tinggi dibandingkan dengan kompetitornya.

Ada dua alasan utama diangkatnya topik “Perancangan Web Pelelangan Barang Elektronik”. Alasan yang pertama yakni melakukan studi kasus pada topik yang pernah diangkat pada pembuatan Kerja Praktek yaitu “Perancangan Aplikasi Transaksi Jual Beli Barang Bekas Toko Bang-Kas”. Pada topik tersebut dibahas tentang perancangan aplikasi berupa transaksi jual beli barang bekas dengan menggunakan kondisi barang sebagai atribut atau identitas sebuah barang yang akan diperjual-belikan. Pada topik ini akan dirancang aplikasi yang serupa dengan aplikasi tersebut namun ada perbedaan pada sistem transaksi dan sistem layanan untuk pelanggan. Alasan yang kedua ialah penggunaan barang elektronik sebagai produk yang akan dilelang. Dengan memfokuskan produk yang dilelang pada barang elektronik, *website* akan lebih spesifik sehingga tidak akan menyulitkan konsumen dalam melakukan transaksi. Apalagi barang elektronik merupakan barang yang tingkat pemakaian kembali atau *reusabilitynya* cukup tinggi.

I.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat suatu aplikasi pelelangan barang elektronik antara konsumen – konsumen atau konsumen – perusahaan yang efektif dan efisien sehingga dapat memudahkan pihak-pihak tersebut dalam melakukan transaksi pelelangan ?
- b. Bagaimana menjaga transparansi *website* yang dibuat ?

I.3 Tujuan Pembahasan

Mengacu pada latar belakang dan perumusan masalah, maka dapat diambil tujuan antara lain:

- a. Untuk menghasilkan suatu aplikasi efektif dan efisien sehingga dapat memudahkan konsumen dalam melakukan jual beli atau lelang.
- b. Untuk memberikan reputasi kepada konsumen yang telah berhasil melakukan transaksi serta menampilkan data-data pelelangan secara mendetil.

I.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini adalah batasan-batasan dalam perancangan aplikasi ini:

- a. Batasan Pengguna:
 - Aplikasi ini dapat digunakan oleh konsumen dan admin.
 - Bagi konsumen yang belum melakukan pendaftaran, tetap bisa menggunakan sebagian fitur-fitur didalam website tetapi tidak bisa melakukan transaksi pelelangan.
 - Untuk konsumen yang telah melakukan registrasi akan bisa langsung melakukan transaksi pelelangan.
 - Admin berhak untuk melakukan perubahan pada semua *database*.

- Admin tidak berhak melakukan perubahan pada data-data konsumen, tapi hanya mampu melihat data-data konsumen dan barang-barang apa saja yang dijual.
- Konsumen bisa melakukan perubahan data dirinya setelah melakukan registrasi dan login.

b. Batasan Sistem:

- Bagi konsumen yang ingin melakukan pelelangan, diharuskan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu.
- Barang yang lelang adalah barang-barang elektronik yang masih bergaransi dan yang tidak bergaransi (barang *second*).
- Barang yang sudah tidak bergaransi memiliki kondisi barang sedangkan yang bergaransi adalah garansi yang diberikan oleh produsen barang tersebut.
- Persentase kondisi barang yaitu 0, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 100 %.
- Seorang konsumen bisa memberikan rating untuk barang-barang yang dilelang, termasuk barang konsumen tersebut.
- Jumlah rating tidak dibatasi, artinya seorang konsumen dapat memberikan banyak rating pada satu atau lebih barang.
- Konsumen memiliki reputasi yang diperoleh ketika melakukan proses transaksi atau pengiriman barang yaitu minimal -100 sampai maksimal 100 poin reputasi.
- Konsumen yang tidak menyelesaikan proses pembayaran atau pengiriman barang, akan menerima pengurangan satu poin pada reputasi yang dimiliki nya.

- Konsumen yang berhasil menyelesaikan proses pembayaran dan transaksi pengiriman barang, akan menerima penambahan satu poin pada reputasi yang dimilikinya
- Setiap konsumen berhak untuk memberi komentar terhadap barang-barang yang dilelang oleh konsumen ataupun dari perusahaan.

c. Batasan *software* dan *hardware*:

a) Untuk Client:

- Web server yang digunakan adalah IIS
- Processor Intel® Pentium IV @2.40GHz 240 GHz
- Memory(RAM) 512 MB
- Mouse dan keyboard standar.

b) Untuk Server:

- Web server yang digunakan adalah IIS.
- Processor Intel® Core™2 Duo T9700 @4.40GHz 4.40 GHz
- Memory(RAM) 2GB
- Mouse dan keyboard standar.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis untuk memudahkan pembahasan dibagi 5 (lima) bab, yang terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi web.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Membahas mengenai rancangan aplikasi web yang meliputi Proses Bisnis, *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, Kamus Data, *PSPEC*, *User Interface Design (UID)*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Membahas mengenai aplikasi yang dihasilkan dengan melihat fungsionalitas utama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Membahas mengenai hasil implementasi dari aplikasi yang meliputi *black box testing* dan kuesioner.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari laporan yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh kegiatan perancangan aplikasi web.