

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang komputer dewasa ini telah menimbulkan dampak yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini telah menuntun manusia ke dalam era informasi, dimana kebutuhan manusia akan informasi sangat besar. Pada saat ini manusia tidak lagi berpikir bagaimana dan dimana untuk mendapatkan suatu informasi. Melainkan bagaimana memperoleh suatu informasi dengan efisien dan tanpa banyak menghadapi kendala untuk mendapatkannya. Komputer mampu menjawab tantangan tersebut, karena komputer merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi, dengan komputer diharapkan mempermudah dan mempercepat kinerja seseorang dalam melaksanakan tugasnya.

Kebutuhan akan pentingnya komputer ini juga dirasakan oleh *Champion Ship Part* yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *spare part* motor. Dimana setiap pelanggan yang mau memesan, harus melihat ke lokasi jenis barang yang dipesan atau melalui via telepon. Sehingga pihak *Champion Ship Part* sendiri memutuskan untuk membuat *website* sendiri dimana para pelanggan dapat memesan barang dan dapat melihat barang tersebut melalui gambar yang tersedia.

Didalam *website* ini memiliki fitur tambahan yaitu mini forum dan berita dimana pelanggan dapat mengetahui informasi-informasi tentang barang-barang yang terbaru dan pelanggan dapat mengeluhkan kinerja dari *website* atau pun petugas yang bekerja sehingga membantu kami untuk lebih baik.

Melalui *website* tersebut diharapkan pelanggan dapat melihat barang, memesan barang dengan fasilitas *shopping chart* untuk membantu pelanggan memesan barang. Pelanggan yang memesan barang, dapat langsung mengetahui lamanya barang yang di pesan di kirim ke pelanggan.

I.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang terdapat pada *Champion Ship Part* adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengelolah data laporan penjualan bulanan di *Champion Ship Part*?
3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mengetahui keluhan ataupun saran-saran terhadap kinerja dari aplikasi dan petugas?
4. Bagaimana memberitahukan pelanggan tentang informasi barang-barang terbaru?

I.3 Tujuan Pembahasan

1. Membantu pelanggan untuk melakukan pemesanan sehari-hari.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengelola data laporan penjualan bulanan di *Champion Ship Part*.
3. Membantu pelanggan menyapaikan keluhan-keluhan atau saran yang membangun.
4. Memberikan informasi-informasi barang yang terbaru.

I.4 Ruang lingkup Kajian

Berikut adalah batasan-batasan dalam aplikasi yang *web online* yang akan dibuat:

Sistem

- Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi *web online* yang akan digunakan oleh *Champion Part Ship*.
- Perusahaan akan menetapkan dan memberikan batasan membuat aplikasi Penjualan *Online Champion Part Ship* ini.

- Untuk mengakses *web online* ini hanya digunakan oleh admin dan pelanggan.
- Pelanggan hanya boleh menggunakan satu nomer rekening.

Perangkat Keras

1. *Processor 2,40 GHz.*
2. *Harddisk 40 GB.*
3. *RAM 512 MB*
4. *Keyboard + Mouse.*

Perangkat Lunak

1. Sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional SP 2.*
2. Sistem Basis Data: *SQL Server.*
3. Bahasa *Scripting: ASP.net.*
4. Editor Pemrograman: *Macromedia Dreamweaver, Visual studio 2005 dan Visual Studio 2008.*

Batasan Aplikasi:

1. Aplikasi yang dihasilkan merupakan aplikasi berbasis *web.*
2. *Administrator* yang dapat mengelola data.
3. *User* yang hanya dapat melihat barang dan membeli barang.
4. Keamanan data terletak pada *Login* halaman utama.
5. Barang dikirim setelah ada konfirmasi pembayaran.
6. Konfirmasi pembayaran dimasukan setelah adanya bukti pembayaran.
7. Barang yang dijual adalah barang *spare part* motor dan oli motor.
8. Sebelum melakukan transaksi harus jadi member.

I.5 Sumber Data

Dalam melakukan Tugas Akhir ini, penulis melakukan serangkaian kegiatan dalam rangka mendapatkan materi dan masukkan mengenai pembuatan *web* aplikasi Penjualan *Online Champion Ship Part* ini yaitu:

- Survei ke Toko *Champion Ship Part*.
- Teori-teori pendukung dari buku, buku elektronik dan artikel.

I.6 Sistematika Penyajian

Penulis Seminar Tugas Akhir ini akan dibuat dalam 6 Bab. Dimana tiap-tiap babnya akan dibahas seperti di bawah ini :

- Bab I Pendahuluan
Membahas Pendahuluan, Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan, Sumber Data, Batasan Masalah, dan Sistematika Penyajian.
- Bab II Kajian Teori
Membahas teori-teori mengenai yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi *web*
- Bab III Analisis dan Perancangan
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 Tercapai
Membahas Aplikasi dari segi fungsionalitas.
- Bab V Evaluasi
Membahas hasil dari pembuatan *website* berupa implementasi yang telah tercapai.
- Bab VI Simpulan dan saran
- Membahas hasil laporan singkat berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem ini.