

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, terutama dalam bidang *web* dan telekomunikasi. Jumlah pengguna jasa internet di Indonesia juga semakin meningkat. Internet sudah dapat dinikmati hampir di seluruh wilayah Indonesia. Gaya hidup masyarakat masa kini juga sudah bergeser. Orang-orang menginginkan informasi yang cepat dan mudah didapat kapan saja dan dimana saja.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut, banyak juga para pengusaha yang memanfaatkan internet sebagai media penjualan dan penyampaian informasi kepada masyarakat umum. Perusahaan-perusahaan besar mayoritas pasti memiliki *website*, baik itu untuk sebagai media informasi, maupun penjualan produk secara *online*. Orang awam pun banyak yang memanfaatkan situs jejaring sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* untuk media penjualan.

Namun, tidak semua orang dapat membuat *website* untuk media penjualan. Indra Edu Toys adalah salah satu perusahaan yang belum memiliki *website*. Indra Edu Toys merupakan perusahaan yang menjual buku dan mainan edukasi anak. Selama ini sistem penjualan dilakukan di toko secara langsung. Indra Edu Toys ingin memperluas cakupan penjualan sehingga dapat lebih dikenal di masyarakat Indonesia.

Melihat kebutuhan tersebut perlu dibuat suatu *website* penjualan *online* yang dapat digunakan sebagai media informasi, dan media penjualan para pengguna dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Penulis juga melengkapi aplikasi ini dengan *content management system* untuk mengubah tampilan halaman *website*. Oleh karenanya penelitian ini disebut dengan “Aplikasi penjualan online Toko Indra Edu Toys”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan pada bagian 1.1. maka dapat dijabarkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem penjualan online untuk toko INDRA Edu Toys?
2. Bagaimana *website online shopping* dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan?

1.3. Tujuan Pembahasan

Mengacu pada rumusan masalah pada bagian 1.2, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem penjualan online untuk toko INDRA Edu Toys.
2. *Website* memiliki halaman admin yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan dan isi dari web tersebut.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Penelitian ini memiliki beberapa ruang lingkup kajian. Ruang lingkup kajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Batasan Perangkat Lunak
 - 1) Implementasi pembuatan *Online Shopping* ini menggunakan teknologi PHP.
 - 2) *Database Management System* yang digunakan adalah *MySQL*.
2. Batasan Perangkat Keras Server
 - 1) Prosesor yang digunakan minimum *Pentium 3*.
 - 2) Memori RAM minimum 256 MB.
 - 3) *Graphic Card AGP* atau *on board*.
 - 4) Hard Disk minimum 80 GB.

- 5) Sistem Operasi *Windows/Linux* yang mendukung program *Apache* dan *MySQL*.
 - 6) Koneksi internet.
3. Batasan Aplikasi
- 1) Aplikasi ini memiliki dua golongan halaman utama, yaitu halaman admin dan halaman home.
 - 2) Halaman admin berfungsi untuk mengelola *member*, tampilan, transaksi, dan mengubah *theme*. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin utama dan admin dari pihak toko.
 - 3) Halaman home merupakan halaman utama web yang berfungsi untuk menampilkan produk maupun informasi. Halaman ini dapat diakses oleh semua orang.
 - 4) Terdapat beberapa tingkatan pengguna yang terdiri dari 1 admin utama, 1 admin dari pihak toko, member, dan pengguna biasa.
 - 5) Admin utama berfungsi untuk mengatur konten dari halaman admin.
 - 6) Admin dari pihak toko berfungsi untuk mengoperasikan halaman admin.
 - 7) Member dapat melihat halaman home dan membeli barang di halaman home.
 - 8) Pengguna biasa dapat memilih barang dan melihat konten halaman home, namun tidak dapat membeli barang.
 - 9) Baik admin maupun pengguna dari pihak toko, keduanya memiliki *username* dan *password* yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam halaman admin.
 - 10) Pengguna biasa dapat menjadi member dengan mendaftar secara langsung di halaman home.

1.5. Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui metode wawancara dan observasi langsung dengan pihak pemilik Toko Indra Edu Toys.

Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui studi literatur melalui buku, dan V-Kios sebagai acuan di dalam pembuatan aplikasi *back office* penelitian ini.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian penelitian aplikasi penjualan online kali ini dibagi dalam enam bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan dalam tahap analisis, rancangan dan pengujian aplikasi penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem, dan rancangan sistem yang terdiri dari arsitektur aplikasi, ER diagram, dan perancangan antarmuka pengguna.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil pembuatan aplikasi penjualan online Toko Indra Edu Toys.

BAB V : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil uji coba aplikasi yang telah dibuat.

BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas simpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dibuat.