BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lelang merupakan salah satu proses jual beli barang dengan cara memberikan harga awal, kemudian pembeli yang tertarik untuk membeli barang yang ditawarkan akan memberikan penawaran harga dan harga tertinggi yang akan memperoleh kesempatan untuk membeli barang tersebut. Membeli barang dengan cara lelang sudah banyak dilakukan, seiring dengan kemajuan teknologi, kegiatan lelang dapat juga dilakukan di internet yang lebih memudahkan pembeli dalam mencari dan melakukan kegiatan penawaran untuk memperoleh barang yang diinginkan.

Website ini memiliki fitur di mana *member* dapat berperan sebagai penjual (*seller*) dan pembeli (*buyer*). *Seller* dapat melelang barang dengan memberikan harga pertama kemudian *buyer* dapat memberikan tawaran dengan harga yang lebih besar dari harga pertama, setelah sampai ke waktu yang telah ditentukan oleh *buyer*, barang akan dijual ke *buyer* yang memberikan tawaran harga terbesar. Selain menjual dengan cara lelang, *Website* ini memberikan fitur "*buy it now"* di mana selain *seller* memberikan harga penawaran pertama untuk lelang, *seller* juga memberikan harga jual yang *seller* inginkan. *Buyer* yang merasa tertarik dengan barang yang dimaksud dan merasa cocok dengan harga jual yang dicantumkan dapat langsung membeli barang tersebut dengan menggunakan fitur ini, sehingga barang yang dilelang tersebut dapat langsung ia beli.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan *website* ini akan dibahas beberapa masalah, antara lain :

1. Bagaimana membuat sistem lelang dari barang yang dijual oleh *member* yang berperan sebagai *seller*?

2. Bagaimana membuat sistem yang memberikan notifikasi kepada *seller* dan *buyer* mengenai pelelangan, penjualan, pembelian barang, dan peringatan lainnya?
3. Bagaimana membuat sistem *buy it now* dimana konsumen yang merasa cocok dengan harga barang yang diberikan oleh penjual (di luar harga penawaran) dapat langsung membeli barang yang dilelang?

1.3. Tujuan Pembahasan

Pembuatan *website* ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya :

1. Membuat sistem lelang dari barang yang dijual oleh *member* yang berperan sebagai *seller*
2. Membuat sistem yang memberikan notifikasi kepada *seller* dan *buyer* mengenai pelelangan, penjualan, pembelian barang, dan peringatan lainnya?
3. Membuat sistem *buy it now* dimana *buyer* yang merasa cocok dengan harga barang yang diberikan oleh penjual (di luar harga penawaran) dapat langsung membeli barang yang dilelang.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Berikut merupakan ruang lingkup kaijan dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk batasan *hardware Client* :

   Desktop Computer dengan *minimum requirement*:

   a. *Processor type : Itanium processor or faster*
   b. *Processor speed : Recommended : 1.0 GHz or faster*
   c. *Memory* 1GB DDR2, *recommended 4GB or more.*
2. Untuk batasan *hardware Programmer* :

   Desktop Computer dengan *minimum requirement*:

   a. Processor type : Itanium processor or faster
   b. Processor speed : Recommended : 1.0 GHz or faster
   c. Memory 1GB DDR2, *recommended 4GB or more.*

3. Untuk batasan *software* :

Desktop Computer Client menggunakan sistem operasi *Microsoft Windows 7 Ultimate 32 bit.*

4. Pembuatan aplikasi menggunakan *software* :
   a. Sistem Basis Data*: SQL Server 2008*
   b. Editor Pemrograman*: Microsoft Visual Studio 2010*
   c. *.NET Framework 4*
5. Untuk batasan aplikasi :

   Hasil dari kerja praktek penulis adalah aplikasi yang akan mencakup :
   a. Hak akses dibagi menjadi 4 yaitu admin, *guest, seller* dan *buyer.*
   b. Pembelian, penjualan, dan pelelangan barang
   c. Distribusi atau pengantaran barang dilakukan secara manual.
   d. Tampilan ini akan terlihat maksimal jika user menggunakan *Mozila Firefox* untuk mengakses website ini.
   e. Pembayaran bisa menggunakan paypal, kartu kredit dan debet yang berlogo *visa* dan *master card.*
   f. *Seller* harus memiliki account *premiere paypall* untuk dapat menerima pembayaran.

1.5. Sumber Data

Penulis mendapatkan sumber data untuk penulisan laporan melalui studi pustaka, dengan menggunakan buku dan literatur lainnya dalam perpustakaan, dan juga tentunya data-data yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini.

1.6. Sistematika Penyajian

Bab I. Pendahuluan

Digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

Bab II. Kajian Teori

Digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari situs, perancangan desain aplikasi dan penjelasan sistem dengan menggunakan diagram alir (*flowchart)*, diagram *ER*, pemodelan aliran data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

Bab IV. Hasil Penelitian

Berisi kumpulan gambar-gambar hasil jadi dan digunakan untuk menjelaskan setiap fungsi-fungsi yang terdapat didalam situs.

Bab V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Berisi pengujian terhadap fungsionalitas yang ada pada situs dengan menggunakan metoda *Black Box*.

Bab VI. Simpulan dan Saran

Berisi hasil kesimpulan dari laporan tugas akhir dan saran pengembangan yang dapat dilakukan untuk masa yang akan datang

Daftar Pustaka

Berisi daftar sumber – sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan laporan tugas akhir.