

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai masalah-masalah yang ada sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Pembahasan itu dibagi menjadi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

### 1.1 Latar Belakang

*The Lucky Clovers* adalah toko dunia maya yang menjual produk-produk berupa baju-baju yang bertemakan hewan seperti anjing dan kucing. Toko ini didirikan pada tahun 2010. Pada awalnya toko ini hanya memanfaatkan teknologi dunia maya yaitu internet untuk menjual produk-produk tersebut. Teknologi tersebut salah satunya menggunakan forum jual beli yang sudah sangat populer di Indonesia, yaitu *kaskus*. Namun seiring terus berkembangnya bisnis tersebut, maka produk-produk pada toko tersebut sudah dijual secara fisik pada salah satu toko hewan yang besar. *The Lucky Clovers* telah memiliki *website* tersendiri tetapi hanya digunakan sebagai sarana promosi.

Namun perkembangan teknologi di bidang informasi mendorong toko tersebut untuk terus mengikuti perkembangannya, terutama dengan perkembangan teknologi informasi dapat mendukung penuh jalannya suatu bisnis toko tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan bagi konsumen. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktifitas bisnis merupakan hal yang sangat penting. *The Lucky Clovers* hendak membuat sebuah aplikasi bisnis *online* yang dinamakan *E-Commerce* untuk dapat mempermudah dalam penjualan barang dan pelayanan terhadap konsumen melalui *online* secara langsung.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, maka muncul beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana cara agar pembeli baju dapat memesan baju dengan cara mudah dan cepat dimanapun mereka berada?

2. Bagaimana cara agar pengelola toko dapat dengan mudah mengolah data-data penjualan dengan mudah dimanapun mereka berada?
3. Bagaimana cara menjadikan sistem online lebih cepat dikenal oleh pengguna internet?

### **1.3 Tujuan Pembahasan**

Berdasarkan dari rumusan-rumusan masalah yang telah dibahas, maka muncul beberapa tujuan dalam penyelesaian masalah tersebut, yaitu:

1. Mengembangkan aplikasi penjualan pembelian melalui fasilitas internet yang dapat diakses oleh konsumen dimanapun konsumen berada dan melakukan transaksi secara langsung.
2. Membuat aplikasi pengolahan data untuk pengelola toko yang dapat diakses dimanapun mereka berada.
3. Mengembangkan aplikasi penjualan pembelian yang mengintegrasikan dengan *Social Network* yang sudah sangat berkembang.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan-batasan dalam masalah yang akan dibahas dalam pengembangan karya ilmiah ini yaitu :

1. Integrasi dengan situs jejaring sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* untuk sarana promosi.
2. Menggunakan layanan pembayaran secara offline yaitu dengan menggunakan transfer.

Adapun batasan-batasan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk dapat mengakses ke *website* ini yaitu:

1. Admin  
Pengguna admin hanya bisa diakses oleh staff yang mengurus bagian teknologi informasi di toserba tersebut dan pengguna ini merupakan pengguna yang mengatur jalannya *website* tersebut.
2. Pelanggan

Pengguna ini bisa diakses oleh siapa saja. Pengguna ini hanya bisa melihat barang-barang yang ingin dipesan kemudian memilih produk yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran.

3. Tamu

Tamu merupakan pengunjung yang ingin melihat-lihat produk-produk yang ada pada toko *online*.

### 1.5 Sistematika Pembahasan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sumber data dan sistematika dalam pelaksanaan Kerja Praktek.

2. BAB II DASAR TEORI

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar jaringan, konfigurasi, perangkat lunak yang digunakan pada proyek ini.

3. BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan analisa dan pemodelan dari proyek yang dibuat, berupa ERD, DFD, layout.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bagian ini merupakan kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

5. BAB V PENGUJIAN

Bagian ini merupakan laporan dari pengujian tiap fungsi atau method yang dibuat (*blackbox testing*) dan laporan-laporan dari kuisisioner yang diberikan kepada para responden.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/ pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan merupakan hasil dari tujuan yang telah tercapai. Sedangkan saran merupakan hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.