

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sekarang ini *internet* telah dijadikan media untuk mendapatkan penghasilan baik sebagai penghasilan utama maupun tambahan. Hal tersebut dikarenakan sudah banyak pengguna *internet* di seluruh dunia, maka dengan adanya hal tersebut muncullah peluang bisnis. Peluang bisnis tersebut dimanfaatkan dengan cara berjualan di *internet*. Cara yang dapat digunakan untuk berjualan adalah dengan membuka *online shop*.

Membuka *online shop* merupakan cara yang efektif dan memiliki keuntungan seperti tidak membutuhkan toko dalam bentuk nyata, *display* produk yang buka selama 24 jam sehari, pembeli tidak hanya dari dalam negeri tetapi sampai seluruh dunia, dan bagi pembeli tidak harus menghabiskan banyak waktu untuk datang langsung ke toko. Banyak keuntungan yang didapat, tetapi terdapat pula kendala dalam membuka *online shop*, seperti hanya sedikit pengguna *internet* yang mengetahuinya karena banyaknya *online shop* dari seluruh dunia.

Pemilik *online shop* tentu menganggap tidak menguntungkan dengan adanya keadaan yang seperti itu. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan promosi di *internet* dengan membuat iklan di *internet*. Tentu dengan dibuatnya promosi dengan iklan tersebut, hasil yang diharapkan adalah mendapat banyak pengunjung dan pembeli pada *website* tersebut, tetapi hasil yang didapat belum tentu sesuai dengan harapan yang diinginkan. Terdapat kendala seperti tidak ada pengguna *internet* yang melihat iklan tersebut, maka iklan tersebut akan menjadi percuma dan hanya menjadi pengeluaran yang sia-sia.

Cara mendapatkan penghasilan di *internet* tidak dapat hanya terpaku pada pembukaan *online shop* saja. Hal tersebut dikarenakan tidak semua pengguna *internet* memiliki produk untuk dijual atau jasa yang tawarkan, maka dengan adanya keterbatasan tersebut harus ada alternatif lain untuk mendapatkan penghasilan dari *internet*.

Melihat adanya peluang dari *advertising* dan banyaknya pencari penghasilan di *internet*, maka akan dibuat sebuah *website* yang dapat menjadi tempat untuk melakukan *advertising* dan juga sebagai sarana untuk mendapatkan penghasilan.

Website ini juga akan menampung data *advertisement*, data *member*, serta terdapat pula fasilitas untuk *member* saling berkomunikasi baik dengan sesama *member* maupun dengan *admin*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada maka permasalahan yang muncul adalah :

1. Bagaimana cara menjadikan *website* sebagai *website advertising* dilengkapi dengan sistem untuk mendapatkan penghasilan?
2. Bagaimana cara mengelola data *user* seperti *username* dan *password* untuk masuk ke dalam aplikasi, nama, *account balance* yang merupakan saldo yang dimiliki, *purchase balance* yang merupakan saldo untuk melakukan *upgrade membership* atau *advertising*, *referral* yang merupakan *downline* yang dimiliki, *membership*, *total* klik, *upline*, *paypal* yang merupakan sarana pembayaran dan *role* yang membedakan *status admin* atau *member*?
3. Bagaimana cara mengelola data *advertisement* seperti *banner*, keterangan, *url*, *total* pernah di klik, yang boleh melihat *advertisement* tersebut siapa saja?
4. Bagaimana cara menangani *member* yang berbuat curang atau melanggar ketentuan yang berlaku?
5. Bagaimana cara *guest* agar dapat menjadi *member*?
6. Bagaimana cara *member* dapat meningkatkan atau mengganti *membership* mereka?
7. Bagaimana cara *member* dapat berkomunikasi dengan *admin* atau dengan sesama *member*?
8. Bagaimana cara *member* dapat mengetahui berita terbaru yang diberitakan oleh *admin*?
9. Bagaimana cara *member* mendapatkan *referral* yang berguna untuk membantu menambah komisi dari hasil klik *advertise*?
10. Bagaimana cara *member* untuk mendapatkan uang yang telah dikumpulkan ke rekening mereka?
11. Bagaimana cara *member* melakukan *advertising* baik itu berupa *banner* ataupun yang masuk ke dalam *PTC*?
12. Bagaimana cara *member* mengetahui siapa saja *referral* atau *upline* mereka?

13. Bagaimana cara *member* menambah *purchase balance* yang merupakan saldo untuk melakukan *rent referral, upgrade account, advertise*?
14. Bagaimana cara *member* mendapatkan jawaban jika kebingungan dalam memakai atau cara melakukan hal dalam aplikasi atau hal-hal lainnya?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *website* ini adalah :

1. Membuat sebuah *website advertising* yang dilengkapi dengan sistem *Paid to Click*, yaitu sistem di mana *member* yang melihat *advertising* yang ada akan mendapatkan komisi.
2. Menyediakan fitur untuk mengelola data *user* yang mencakup *add, edit, delete, search* yang dapat dilakukan oleh *admin*.
3. Menyediakan fitur untuk mengelola *advertisement* yang mencakup *add, edit, delete, dan approve*.
4. Menyediakan fitur *banned* untuk membuat *member* tersebut tidak dapat lagi menggunakan *website*.
5. Menyediakan fitur *register*, sehingga *guest* dapat mendaftar dan menjadi *member*.
6. Menyediakan fitur *upgrade membership* sehingga *member* dapat memilih dan mengganti *membership*.
7. Menyediakan fitur *chatting, message* dan forum. *Chatting* sebagai sarana komunikasi secara *real time* sehingga jika ingin berkomunikasi sesama *member* harus sedang *online, message* sebagai sarana komunikasi secara *offline* sehingga *message* dapat dilihat meskipun *member* yang mengirim tidak sedang *online*, dan forum sebagai tempat saling berbagi informasi dan berdiskusi.
8. Menyediakan fitur *news* dimana baik *member* maupun *guest* dapat melihat berita terbaru yang diberitakan oleh *admin*.
9. Menyediakan fitur *promotion tools* yang berupa *link* atau *banner* yang dapat digunakan oleh *member*. Setiap yang mendaftar melalui *link* atau *banner* tersebut secara otomatis menjadi *referral*.
10. Menyediakan fitur *request payout* yang berfungsi untuk meminta pembayaran dari hasil uang yang dikumpulkan. *Admin* akan mengkonfirmasi *request* dan mentransfer uang sesuai dengan jumlah yang diminta oleh *member*.

11. Menyediakan fitur *Advertise* dimana *member* dapat memilih akan mengiklankan dalam bentuk *banner* yang di pasang di beberapa halaman *website* ataupun masuk ke dalam *PTC* yang harus diklik oleh *member*.
12. Menyediakan fitur *view referral* atau *upline* sehingga *member* dapat melihat berapa jumlah *referral* yang dimiliki, siapa saja *referralnya*, sudah berapa kali melihat *advertisement*, dan juga dapat melihat *upline*, tetapi tidak dapat mengetahui berapa kali *upline* sudah melihat *advertisement*.
13. Menyediakan fitur *add purchase balance*. *Purchase balance* ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan mentransfer *account balance* yang dimiliki atau dengan membayarnya dengan mentransfer uang melalui *paypal*.
14. Menyediakan *Frequently asked question* yang merupakan pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan atau yang mungkin akan ditanyakan, atau dapat bertanya langsung kepada *admin* dengan cara mengirimkan *message*.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Hak akses dibagi menjadi 3, yaitu *admin*, *member*, dan *guest*.
2. Tidak mengurus masalah untung atau rugi dalam sistem *Paid to Click*.
3. Pembayaran hanya dilakukan melalui *Paypal*
4. *website* dibuat dengan resolusi 1024 x 768 *pixel*
5. Setiap transaksi yang berkaitan dengan pembelian hanya dapat dilakukan dengan *purchase balance*.
6. Komisi yang didapat dari *referral* hanya dari *referral* yang dimiliki, tidak mencakup *referral* yang dimiliki *referral*.
7. *Currency* yang dipakai hanya *dollar* (\$)
8. *Guest* hanya dapat melihat forum, *register*, melihat *news*, melihat *TOS*, melihat *FAQ*, dan melihat *advertisement* tetapi tidak akan mendapat komisi.
9. *Referral* yang tersedia untuk disewakan hanya berasal dari *member* yang tidak memiliki *upline*.

1.5. Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah penjelasan singkat setiap bab dari laporan ini:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah yang ingin dipecahkan, tujuan dibuatnya *website*, batasan masalah dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan.

Bab II Dasar Teori

Bab ini berisikan dasar teori yang digunakan untuk mendukung pembuatan *website* dengan judul “Pembuatan *Website Paid to Click*”.

Bab III Analisis dan Permodelan

Bab ini berisikan desain-desain produk secara lengkap dan menggambarkan pemikiran bagaimana *website* tersebut akan dibangun. Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya yaitu: Desain *ER-D (Entity Relationship Diagram)*, Desain *DFD (Data Flow Diagram)*, Desain *database*, Design *UID (User Interface Design)*.

Bab IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisikan detail dari sistem yang telah di desain dan penjabaran dari setiap fungsi utama yang dibuat.

Bab V Pengujian

Bab ini berisikan tentang pembahasan dan hasil uji coba aplikasi .

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Berisi Simpulan dan Saran, kesimpulan berisi perbandingan-perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibangun dengan produk yang dihasilkan. Apakah produk yang dibangun memenuhi tujuan awal yang diinginkan. Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.