

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penjualan *spare part* komputer dan sistem lelang di Indonesia masih banyak dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan informasi yang disampaikan tidak sepenuhnya tersampaikan dengan baik, dan memerlukan cukup banyak biaya dan waktu. Kegiatan seperti penjualan *spare part* yang masih dilakukan secara manual yaitu calon pembeli harus datang ke toko penjual untuk melihat atau membeli barang yang diinginkan. Hal tersebut juga terjadi pada kegiatan lelang yaitu calon pembeli harus datang ke tempat lelang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi *website* yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan lelang dan penjualan *spare part* komputer secara terkomputerisasi sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan secara *online*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat membantu mengelola proses penjualan *spare part* komputer.
2. Bagaimana agar memudahkan pengguna untuk melakukan pembelian barang.
3. Bagaimana cara agar pengguna dapat memantau penjualan lelang dan penjualan langsung.

4. Bagaimana cara memudahkan pengguna menjual barang dengan sistem lelang.
5. Bagaimana pengguna memantau dan mendapatkan informasi status suatu transaksi, pembayaran atau pengiriman.
6. Bagaimana aplikasi dapat membantu penjualan barang dari pelanggan ke pelanggan.

1.3. Tujuan

Tugas akhir ini dilaksanakan dengan beberapa tujuan, yaitu:

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu mengelola proses penjualan *spare part* komputer.
2. Menerapkan fitur *shopping cart* atau keranjang belanja dan pencarian barang secara lebih spesifik berdasarkan merk atau kategori.
3. Menerapkan fitur bagi pengguna untuk membuat grafik dan laporan penjualan lelang dan penjualan langsung.
4. Membangun aplikasi penjualan berbasis *web* dengan sistem lelang *online*.
5. Menerapkan fitur SMS interaktif agar pengguna mendapatkan informasi status transaksi, pembayaran atau pengiriman.
6. Menerapkan fitur SMS *reminder* jika transaksi belum ada pembayaran dan pengiriman, menerapkan fitur rating atau testimonial, dan membangun aplikasi berbasis web secara *online*.

1.4. Batasan Masalah

Sistem yang akan dikembangkan secara umum akan menangani hal-hal sebagai berikut :

1. Informasi yang diberikan kepada pengguna saat mengirimkan SMS untuk mendapatkan informasi transaksi, pembayaran atau pengiriman adalah status transaksi lelang, status transaksi jual langsung, status pengiriman atau status pembayaran.

2. Transaksi akan dibatalkan jika selama 7 hari sejak transaksi belum ada pembayaran dan pengiriman.
3. SMS *reminder* akan dikirimkan kepada penjual dan pembeli pada hari ke-6 sejak transaksi jika belum ada pembayaran dan pengiriman.
4. Kategori dalam pemberian rating, yaitu : penilaian terhadap penjual (positif, netral atau negatif), kesesuaian deskripsi barang, komunikasi, dan waktu pengiriman.
5. Pengguna dapat membeli atau melakukan penawaran terhadap suatu barang selain barang miliknya sendiri.
6. Calon pembeli dapat membeli atau melakukan penawaran terhadap suatu barang jika pemilik barang melayani pengiriman ke kota dimana calon pembeli tinggal.
7. Pembeli atau penawar barang adalah *user* yang telah melakukan *login* kedalam *website*.
8. Biaya ongkos kirim dan jasa pengiriman ditentukan oleh pemilik barang.
9. Sistem lelang yang digunakan adalah *English auction*.
10. Pembuatan laporan akuntansi dilakukan secara manual.
11. Penanganan retur dilakukan secara manual.
12. Konfirmasi yang dilakukan oleh admin untuk konfirmasi penerimaan barang oleh pembeli, pengiriman barang oleh penjual dan pembayaran transfer ke rekening bersama oleh pembeli dilakukan secara manual.
13. Jika pemenang lelang membatalkan transaksi, maka suatu lelang akan dibatalkan.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sistematika penyajian, dan *time schedule*

2. Bab II Dasar Teori

Bagian ini berisi tentang teori atau algoritma yang menunjang dan berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang dibutuhkan.

3. Bab III Analisa dan Pemodelan

Bagian ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan system.

4. Bab IV Perancangan dan Implementasi

Bagian ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (*method*) utama yang dibuat.

5. Bab V Pengujian

Bagian ini berisi laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat (*whitebox testing*) dan laporan dari kuisisioner (*blackbox testing*).

6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa, desain dan implementasi berdasarkan dasar teori yang terkait. Dan saran yang berisi masukan-masukan apa saja bagi pengembangan di masa yang akan datang.