

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan akan menjelaskan tentang latar belakang pembuatan sistem, rumusan masalah yang dihadapi, tujuan dari sistem, batasan sistem dan sistematika penyajian pembuatan *website* lelang *website* dan *software*.

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya jaman saat ini sistem penjualan yang menggunakan sistem lelang pun semakin populer saat ini. Didalam dunia lelang, peranan *internet* mulai terasa penting dikarenakan dengan bantuan dunia *internet* para pelaku lelang dapat melakukan transaksi lelangnya secara *online* dimanapun tanpa batas. Dengan tidak adanya *internet*, para pelaku lelang yang dipisahkan oleh waktu dan jarak dapat dipastikan akan mengalami halangan dan kesulitan dalam hal biaya dan waktu ketika melakukan transaksi lelang yang diinginkan. Begitu pun dalam dunia bisnis penjualan merupakan bagian yang sangat penting sehingga banyak hal yang ditempuh untuk memperbaiki sistem penjualan suatu perusahaan maupun toko. Dengan adanya media *internet* maka dapat dipastikan pangsa pasar akan semakin luas dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi *website* yang dapat digunakan untuk membantu pengguna aplikasi *website* ini secara terkomputerisasi sehingga kegiatan ini dapat dilakukan secara *online*. Dan dapat digunakan untuk melakukan lelang dan produk yang dilelang di aplikasi *website* ini berupa *website* dan *software* yang bisa merupakan hasil karya dari pengguna aplikasi *website* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah dalam pembuat aplikasi *website* ini adalah:

1. Bagaimana aplikasi dapat membantu mengelola proses lelang produk *website* dan *software* penggunanya?

2. Bagaimana agar memudahkan pengguna untuk melakukan proses lelang sebuah produknya?
3. Bagaimana cara agar pengguna dapat memantau penjualan lelang produknya?
4. Bagaimana cara agar pengguna dapat mendapatkan penawaran tertinggi dari lelang yang diadakan?

1.3 Tujuan

Tugas akhir ini dilaksanakan dengan beberapa tujuan, yaitu:

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang mendukung sistem lelang *online*.
2. Menerapkan fitur pencarian barang secara lebih spesifik berdasarkan kategori.
3. Menerapkan fitur *history* atau riwayat lelang yang ada yaitu penawaran, tawaran dan hasil pemenang lelangnya.
4. Menerapkan sistem lelang untuk mencengah para calon penawar produk melakukan kecurangan.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam pembuatan *website* ini adalah:

1. Hanya anggota atau pelanggan saja yang dapat melakukan tawar barang atau membuat lelang.
2. Calon penjual dapat membuat tempat lelang sendiri dengan cara memilih kategori aplikasi *website* atau aplikasi desktop yang akan di lelangnya. Berarti pembeli berhak menawar mulai dari harga yang ditentukan oleh penjual.
3. Pada lelang *online*, penawaran dibuka dari harga yang telah ditentukan oleh penjual termasuk waktu yang berlangsung selama beberapa hari. Pembeli dapat melakukan penawarannya ditempat lelang yang dibuka oleh penjual. Dan ketika waktu yang ditentukan telah habis maka penawar yang tertinggi yang akan menjadi pemenangnya.
4. Anggota atau pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk bisa mengakses fitur-fitur yang ada.

5. Setiap anggota atau pelanggan boleh lebih menawar barang lebih dari satu kali sampai waktu lelang yang telah di tentukan.
6. Proses penawaran akan dibatasi oleh waktu yang ditentukan oleh penjual.
7. Pelanggan tidak dapat melakukan penawaran dilelangnya sendiri.
8. Pelanggan yang mau melakukan penawaran produk harus mempunyai saldo yang cukup.
9. Pelanggan yang mau membuka lelang akan dikenakan biaya pembukaan lelang baru.
10. Pengguna bisa melakukan dua cara penerimaan tawaran lelang, yaitu dengan manual penerimaan tawaran produk atau otomatis penerimaan tawaran produk.
11. Batas waktu lelang di tentukan dari pelanggan yang membuat lelang.
12. Pembayaran dilakukan melalui saldo *website* yang ada.
13. Trasnfer uang dilakukan kepada bank yang telah di tunjuk *website*.
14. Pengguna bisa melihat *history* penawaran produk, tawaran produk dan produk yang telah di menangkan.
15. Ruang lingkup pemasaran lelang hanya wilayah Indonesia.
16. Jenis mata uang yang digunakan adalah mata uang rupiah.
17. Pengguna bisa melakukan isi ulang saldo.
18. Contoh kasus lelang yang diambil untuk tugas akhir ini adalah lelang *website* dan *software*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Dalam “Pembuatan *website* lelang *website* dan *software*” ini penulis akan membagi sistematika pembahasan dalam 6 bab, dimana satu dan lainnya akan saling berhubungan. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan secara umum tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika pembahasan dalam pembuatan *website* lelang ini.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan uraian singkat tentang konsep dasar sistem lelang *online*, penjualan *online / e-Commerce*, pemograman PHP dan penggunaan *database* MySQL.

BAB III : ANALISIS DAN PEMODELAN

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

BAB IV : PERANCANGAN

Bagian ini berisi kumpulan *screenshot* dari program yang dibuat dan penjelasan dari setiap fungsi yang ada.

BAB V : PENGUJIAN

Bagian ini berisikan laporan dari pengujian setiap *class/fungsi/method* laporan dari *blackbox* testing, *whitebox* dan kuisisioner.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

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