

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi internet semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat kita lihat dengan semakin banyaknya pengguna yang menggunakan fasilitas internet tidak hanya untuk mendapatkan berita-berita terbaru, informasi yang dibutuhkan dan untuk berhubungan dengan orang lain di dunia maya, tetapi internet juga digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumennya. Perdagangan dengan menggunakan teknologi internet akan memberikan peluang pasar yang sangat besar. Hal ini membuat perusahaan atau badan usaha memiliki keinginan untuk memasarkan (menjual) produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu. Transaksi yang masih dilakukan secara manual yaitu transaksi yang dilakukan melalui telepon atau datang langsung ke toko yang telah ditunjuk, cukup menghambat pembeli/konsumen yang berada di luar negeri. Menjual produk secara *online* akan mendatangkan laba yang lebih besar dibandingkan menjual produk menggunakan metode/cara biasa seperti melalui telepon, fax ataupun langsung datang ke lokasi penjualan.

Plaza Computer merupakan suatu toko komputer, yang membutuhkan suatu aplikasi berbasis *web* untuk mempermudah dalam melakukan penjualan, dan dalam memasarkan produknya. Penjualan tersebut meliputi penjualan *hardware*, perangkat komputer, dan juga aksesorisnya. Sistem penjualan berbasis *web* yang dirancang diharapkan dapat membantu mempercepat proses penjualan secara *online*. Dengan demikian, dapat meningkatkan kinerja dari toko Plaza Computer menjadi lebih efektif dan efisien, serta mendapatkan keuntungan yang maksimum.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan penjualan secara *online* dengan internet.
2. Bagaimana cara memberikan penilaian kualitas barang dari spesifikasi komputer yang dibuat oleh pembeli.
3. Bagaimana menampilkan daftar belanja yang berisi barang-barang yang akan dibeli.

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk dapat melakukan pembelian secara *online* dengan internet.
2. Menampilkan berbagai jenis produk dan harga disertai dengan keterangan dari produk yang dijual.
3. Selain dapat membeli paket komputer yang sudah disediakan, pembeli dapat membuat spesifikasi komputer sendiri dan akan diberikan nilai apakah spesifikasi komputer yang dibuat sudah cocok atau belum.
4. Memperluas jangkauan penjualan produk ke berbagai kota di Indonesia.
5. Membuat media penjualan yang akan memudahkan pelanggan ketika memesan barang.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Adanya ruang lingkup kajian dimaksudkan agar penulis dapat lebih memfokuskan dan mengarahkan *website* yang dibuat agar menjadi lebih baik, serta untuk menghindari adanya pembahasan yang terlalu luas dan kompleks. Ruang lingkup yang digunakan dalam pembuatan *website* ini :

1. Aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Dreamwaver* dan *MySQL*.
2. Teknik pemrograman yang digunakan adalah *PHP, Java Script, dan HTML*.
3. Sistem operasi yang didukung adalah sistem operasi yang memiliki *web browser* didalamnya.
4. Aplikasi ini berjudul Pembuatan Sistem Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web pada Toko Plasa Computer.

1.5. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk mendukung pembuatan *website* ini berasal dari buku dan juga dari internet.

1.6. Sistematika Pengajian

Adapun sistematika penulisan pada proposal ini adalah:

BAB I. Pendahuluan

a. Latar Belakang

Penulisan singkat mengenai alasan diambilnya topik/judul ini.

b. Rumusan Masalah

Intisari masalah yang ingin dipecahkan/dipelajari.

c. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan karya ilmiah. Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

d. Ruang Lingkup Kajian

Berisi hal-hal yang akan dibuat/diimplementasikan dalam kerja praktek.

e. Sumber Data

Berisi tentang sumber data yang digunakan untuk pembuatan *website* ini.

f. Sistematika Pengajian

Sistematika pembahasan berisi garis besar (*outline*) dari tiap bab.

BAB 2. Dasar Teori

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang penulis gunakan ketika membuat aplikasi ini.

BAB 3. Analisa dan Pemodelan

Dalam bab Analisis dan Desain berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB 4. Perancangan dan Implementasi

Pada bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap *script* utama yang dibuat.

BAB 5. Pengujian

Laporan dari pengujian tiap *script* yang dibuat (*blackbox testing*).

BAB 6. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan.

Pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru.

Saran.

Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.

1.7. Time Schedule

Tabel 1.1 Time Schedule

	February	Maret	April	Mei	Juni
Perencanaan	■				
Pencarian Bahan	■	■			
Desain		■	■		
Implementasi			■	■	■
Testing				■	■
Laporan	■	■	■	■	■