

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama di Indonesia. Sekarang ini hampir di semua sudut daerah di perkotaan bisa dilihat orang-orang yang menggunakan *handphone*. Toko-toko komputer pun sudah mulai banyak. Memang masih banyak juga orang-orang yang tahap pengenalan teknologinya masih rendah. Bisa dimaklumi, hal ini disebabkan karena pembelajaran di sisi teknologi yang kurang merata di masyarakat.

Perkembangan teknologi tidak akan bisa dihentikan dan akan berkembang semakin pesat di zaman modern ini. Orang-orang mau tak mau dituntut untuk bisa menerima teknologi yang ada agar tidak ketinggalan zaman. Salah satu teknologi yang sekarang ini cukup dikenal di masyarakat adalah internet. Dengan internet orang-orang bisa saling berinteraksi. Bahkan sekarang sudah mulai digalakan oleh pemerintah untuk masuk ke desa-desa. Tidak hanya sekedar berinteraksi, dengan adanya internet orang-orang bisa menambah ilmu pengetahuan mereka dengan data-data yang ada. Bahkan bagi sebagian orang, internet merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka, karena sekarang internet pun dapat dijadikan sebagai ladang bisnis. Sekarang ini bila sedang berselancar di internet banyak ditemukan iklan-iklan baik iklan jasa maupun barang. Iklan-iklan yang ada diantaranya seperti iklan penjualan barang-barang elektronik, buku-buku, penjualan *cd-cd games* dan *software*, dan lain-lain. Bisnis sepertinya sudah mulai merabai dunia internet. Para pengusaha tak segan-segan untuk memasukkan usahanya ke dalam internet biarpun kebanyakan penyedia situs tidak gratis dengan kata lain mereka diharuskan membayar setiap beberapa kali jangkauan waktunya namun mereka tahu

bahwa pembayaran yang harus dikeluarkan tidak ada artinya dibandingkan dengan keuntungan yang bisa mereka dapatkan.

Dengan adanya iklan-iklan di internet tersebut, orang-orang bisa melihat iklan-iklan tersebut dengan mudah baik menggunakan komputer ataupun perangkat nirkabel lainnya seperti *handphone*. Dimanapun, kapanpun mereka bisa melihatnya, sangat praktis. Mengacu pada semakin berkembangnya bisnis di dunia internet, maka latar belakang pengambilan topik ini adalah ingin mengembangkan usaha yang sudah dijalani, yaitu usaha jual-beli anjing, agar dapat dikembangkan melalui internet, mengingat masih belum maraknya situs-situs penjualan anjing melalui internet di Indonesia. Bisnis penjualan anjing merupakan salah satu bisnis yang mulai dikenali oleh masyarakat luas. Pada mulanya bisnis ini kurang begitu familiar di Indonesia. Hal tersebut mungkin disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang anjing. Namun dengan semakin bertambahnya waktu jenis ras anjing semakin bertambah. Jumlah anjing di Indonesia pun semakin bertambah. Orang mulai gemar memelihara anjing. Hal inilah yang menyebabkan terbukanya peluang usaha dalam bidang penjualan anjing.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Jual beli anjing pada umumnya dilakukan secara manual, yaitu dengan datang ke tempat jual anjing tersebut untuk melihat anjingnya terlebih dahulu. Biasanya para peminat mengetahui keberadaan anjing yang akan dijual tersebut dari iklan di koran. Tentunya hal ini sedikit tidak efisien, dimana peminat harus melihat iklan dahulu lalu pergi mencari anjing tersebut tanpa mengetahui apakah karakteristik bentuk anjing tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Tidak jadi persoalan apabila mempunyai waktu, bagaimana bila selalu sibuk, sedangkan anjing yang akan dicari belum tentu bagus.

Rumusan masalah dari topik ini adalah :

1. Bagaimana mengefisienkan waktu bagi para peminat hewan khususnya dalam topik ini adalah anjing, agar dapat melihat terlebih dahulu karakteristik anjing yang akan dibeli tanpa harus datang terlebih dahulu ke tempat penjual anjing hanya untuk sekadar melihat dahulu anjing tersebut.
2. Bagaimana memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan pemesanan barang secara *online* ?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Mengacu pada perumusan masalah diatas, tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah

1. Membuat sebuah aplikasi *web mobile* dimana didalam web ini terdapat bermacam-macam data anjing yang akan dijual. Sehingga dengan adanya aplikasi *web mobile* ini orang dapat melihat terlebih dahulu kriteria anjing tersebut dengan cukup detail tanpa harus datang secara langsung ke tempat jual anjing tersebut.
2. Terdapat penjualan *product*, yaitu kandang anjing, teralis, dan pagar dengan ukuran dan bentuk yang bermacam-macam.
3. Disamping itu masyarakat juga bisa lebih mengenal anjing lebih jauh dan juga mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi, misalkan negosiasi harga melalui media forum yang disediakan.

Dimana saja, kapan saja dengan menggunakan *handphone*, orang bisa mengaksesnya. Tentunya hal ini dapat lebih mengefisienkan dan memanfaatkan waktu yang ada semaksimal mungkin.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Dalam aplikasi ini terdapat dua kriteria pengguna, yaitu *user* biasa dan anggota. Sehingga batasan masalah pun dibedakan antara *user* biasa dan anggota.

Untuk *user* biasa, batasan aplikasi dalam perancangan aplikasi web mobile ini adalah :

1. Hanya dapat melihat saja data-data anjing yang diiklankan.
2. Dapat melihat bermacam-macam produk yang akan dijual.
3. Produk yang akan dijual yaitu kandang anjing, teralis, dan pagar.
4. Dapat melakukan registrasi untuk menjadi anggota.
5. Melihat denah peta tempat penjual anjing pemilik *web mobile*.
6. Melihat *contact number* yang bisa dihubungi.

Untuk anggota, batasan aplikasi dalam perancangan aplikasi web mobile ini adalah :

1. Dapat melihat data-data anjing yang akan dijual di halaman menu iklan anjing.
2. Melihat bermacam-macam produk yang akan dijual, yaitu kandang anjing, teralis, dan pagar.
3. *Customer* dapat mengisi forum untuk saling berkomunikasi dengan customer lainnya, misalkan ketika ingin bernegosiasi.
4. Bisa melakukan pemesanan produk sesuai ukuran yang diinginkan.
5. Untuk pemesanan barang ada waktu tunggu dan nantinya akan dikonfirmasi apakah barang yang dipesan tersedia.
6. Tidak menangani transaksi pembayaran.
7. Melihat denah peta tempat penjual anjing pemilik *web mobile*.
8. Melihat *contact number* yang bisa dihubungi.

Batasan *Software* di sisi server pada aplikasi ini adalah :

1. Sistem Operasi Microsoft Windows XP Professional

2. Macromedia Dreamweaver 8.
3. XAMPP 1.5.2.
4. Openwave version 7.0

Batasan *Software* di sisi client pada aplikasi ini adalah :

Teknologi GPRS / EDGE / 3G / 3,5G

Batasan *Hardware* di sisi server pada aplikasi ini adalah :

1. Processor Intel Pentium 4 1,7 Ghz..
2. Memory DDR 512 Mb.
3. Harddisk 160 Gb.
4. Keyboard + Mouse.

Batasan *Hardware* di sisi client pada aplikasi ini adalah :

*Handphone* yang minimum memiliki teknologi GPRS.

## 1.5 Sumber Data

Data-data dalam penelitian tugas akhir ini didapatkan dari beberapa media, yaitu melalui website-swbsite di internet dan buku-buku referensi seperti buku tentang basis data dan pemrograman web.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir ini :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab awal merupakan pokok yang mendasari pembuatan Tugas Akhir, dimana terdapat latar belakang, perumusan masalah, tujuan,

batasan masalah, dan sistematika penulisan dari pembuatan tugas akhir.

## 2. BAB II KAJIAN TEORI

Berisi teori-teori yang dipakai dalam pembuatan aplikasi web mobile, seperti HTML, PHP, serta jenis database yang dipakai.

## 3. BAB III ANALISIS RANCANGAN SISTEM

Berisi perancangan dasar dari aplikasi dimana didalamnya terdapat proses-proses dalam aplikasi dan juga rancangan database dari aplikasi yang dibuat.

## 4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Merupakan layout / tampilan dari aplikasi.

## 5. BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Berisi pengetesan program dari sisi masukan atau input dalam aplikasi, apakah proses tersebut valid (dapat berjalan sesuai yang diinginkan) atau tidak.

## 6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang didapat setelah mengerjakan tugas akhir ini, serta saran yang bisa dituangkan untuk lebih menyempurnakan lagi aplikasi.