

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pembahasan, Ruang Lingkup Kajian, Sumber Data dan Sistematika Penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat menjelang perdagangan bebas, oleh karena itu ingin dicapai suatu proses dalam pengolahan dan memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat sebagai pemanfaatan teknologi tersebut. Saat ini dunia Internet telah menjadi kebutuhan masyarakat untuk mencari atau menyediakan informasi global secara elektronik.

Dengan adanya Internet setiap komputer yang saling terhubung akan dapat bertukar data maupun informasi yang nantinya akan digunakan sesuai dengan apa yang kita inginkan. Saat ini pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Dengan semakin bertambahnya jumlah pemakai internet maka peluang bisnis dengan memanfaatkan teknologi internet semakin besar.

E-commerce merupakan transaksi bisnis on-line shopping, para pengguna internet dapat menggunakan e-commerce ini untuk memesan barang dan juga berbagai macam permasalahan, untuk perusahaan e-commerce bisa dijadikan tempat promosi untuk memasarkan produknya agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Untuk itu dibuatlah suatu website dengan judul ***“Perancangan Aplikasi Penjualan Film dan Game DVD berbasis Web”*** yang dapat digunakan sebagai sarana penjualan secara online. Untuk memberikan kemudahan bagi customer dan meningkatkan omset penjualan. Selain itu Website Penjualan Film dan Game DVD ingin memberi pelayanan kepada customer dengan cara membeli tanpa datang ke toko serta customer dapat

dengan mudah mencari informasi serta membeli film dan game yang diminati.

Customer dapat melakukan pembelian hanya dengan mengakses website yang telah disediakan. Dengan demikian para customer dapat berbelanja dengan nyaman. Website ini bersifat dinamis dengan tampilan yang interaktif, menarik dan tidak membosankan pengunjung website. Sistem penjualan terjadi jika customer telah melakukan registrasi terlebih dahulu. Customer akan mendapat informasi bahwa produk yang diinginkan tersedia dan customer melakukan pembayaran melalui transfer. Selanjutnya barang dikirim ke alamat sesuai dengan pesanan melalui jasa pengiriman.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah ditinjau dari latar belakang masalah, maka dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi pada website penjualan DVD film dan game berbasis web. Beberapa masalahnya diantaranya :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi penjualan DVD film dan game berbasis Web ?
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi penjualan DVD secara online yang dapat mempermudah kustomer dalam melakukan transaksi jual beli secara online ?
3. Bagaimana merancang dan membuat suatu fitur layanan yang bisa mempermudah kustomer untuk mendapatkan informasi terbaru dari website penjualan ini ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembuatan website penjualan ini adalah :

1. Untuk dapat mendalami bagaimana cara dalam membangun suatu aplikasi web yang interaktif dan dinamis.

2. Dengan adanya keterbatasan tempat penjualan dvd film maupun game pc maka dirancang website penjualan secara online untuk mengatasinya.
3. Pembuatan website penjualan dvd film dan game pc secara online menggunakan PHP dan MySQL.
4. Perancangan tampilan website yang interaktif dan menarik, sehingga mempermudah bagi kostumer.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian yang akan dibahas dalam pembuatan website ini adalah :

1. Perangkat Keras

Jenis perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan website ini diantaranya *processor, memory, VGA, dan harddisk* dengan spesifikasi standar dapat mengakses halaman web ini.

Spesifikasi hardware yang digunakan :

- a) Processor : Intel(R) Pentium(R) Dual CPU T3400 @ 2.16GHz
- b) (2 CPUs), ~2.2GHz
- c) Memory : 4096 MB RAM
- d) VGA : 1340 MB Approx Total Memory
- e) Harddisk : 80 GB

2. Perangkat Lunak

Untuk mengakses website ini maka dibutuhkan suatu browser yang dapat berjalan diatas sistem operasi. Berikut ini adalah contoh perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengakses website berbasis PHP MySQL.

Sistem Operasi :

- a) Windows 7 Ultimate 32-bit

Browser :

- a) Google Chrome Browser
- b) Mozilla Firefox 5.0 Beta
- c) Opera Browser

Perangkat Lunak yang digunakan :

- a) Xampp-win32-1.7.0
- b) Adobe Dreamweaver CS 3
- c) Adobe Photoshop CS 3

3. Aplikasi

Pembuatan website ini dibatasi pada proses pemesanan yang dilakukan member dari daftar produk dvd yang tersedia, dan pembuatan laporan yang menunjang proses transaksi jual-beli didalam website.

1.5 Sumber Data

Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data-data untuk pembuatan aplikasi web dan penyusunan Tugas Akhir dilakukan dengan cara, yaitu:

1. Studi Internet

Studi internet yaitu dengan melakukan browsing dan pengamatan pada situs yang terkait dengan topik yang dibahas supaya dapat mendukung dan memberi tambahan ilmu bagi penulis dalam menyusun tugas akhir ini.

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pedoman yang mendukung topik yang dibahas dalam pembuatan web ini.

3. Diskusi dan Konsultasi

Diskusi dan konsultasi yaitu metode yang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pihak-pihak yang dapat memberikan saran tentang program aplikasi web.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dari tiap bab dalam laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas secara ringkas teori-teori dasar yang menunjang, metode dan teknologi yang digunakan. Teori ini diambil dari berbagai pustaka yang diperlukan.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai tentang gambaran umum masalah masalah pada sistem dan kebutuhan pada sistem, seperti perancangan design menu, design database, design user interface.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang hasil rancangan program aplikasi web, dan cara pemakaian aplikasi web.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk memastikan tidak terdapat kekurangan dalam pembuatan aplikasi.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis yang diambil dari seluruh proses yang terjadi selama melakukan penyusunan Laporan Tugas Akhir.