

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pembahasan, Ruang Lingkup Kajian, Sumber Data dan Sistematika Penyajian dari proyek tugas akhir ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, peranan teknologi informasi sangat mendukung kinerja pada suatu perusahaan. Dengan adanya teknologi informasi, dapat mempermudah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, termasuk juga dengan berkembangnya belanja online. Belanja *online* adalah kegiatan pembelian barang dan jasa melalui situs web dengan media internet. Belanja *online* dapat dilakukan melalui media komputer, laptop serta berbagai perangkat lainnya yang terkoneksi dengan internet. Belanja dalam jaringan internet memberikan peluang bisnis kepada penjual dikarenakan penggunaan internet saat ini dapat diakses darimana saja.

Toko Baby And Kids merupakan sebuah toko yang menjual berbagai jenis produk bayi di Kota Batam, Kepulauan Riau. Tetapi untuk dapat melakukan transaksi dalam jaringan dibutuhkan sebuah situs web, sedangkan Toko Baby And Kids belum mempunyai situs web belanja dalam jaringan internet, dan masih menggunakan sistem yang manual. Selain itu dari sisi konsumen belanja dalam jaringan internet akan membantu konsumen serta dapat memberikan perluasan jangkauan bisnis kepada para penjual. Melihat perkembangan bisnis dalam jaringan internet tersebut Toko Baby And Kids tertarik untuk memperluas penjualan dan pemasaran dengan menggunakan situs web dalam jaringan internet. Tapi dengan semakin banyaknya website e-commerce maka dibutuhkan sebuah metode yang dapat membuat pelanggan atau Customer tetap setia berbelanja di website tersebut. Maka dipilihlah metode *Customer Relationship Management* untuk membuat pelanggan tetap setia dan berbelanja dan menjaring pelanggan baru.

Baby And Kids ingin memanfaatkan situs web jual beli untuk melakukan penjualan, promosi produk, serta membantu pembeli dari luar kota untuk memilih dan memesan produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam transaksi penjualan *online* ?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat menghasilkan laporan rekap bulanan yang dibutuhkan ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai produk-produk yang dijual oleh Toko Baby And Kids secara *online*?
4. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu serta memberikan kenyamanan kepada pelanggan serta mempertahankan loyalitas member terhadap website baby and kids ini?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis dapat menuliskan tujuan pembuat sistem informasi ini:

1. Untuk pembuatan sebuah aplikasi web dibutuhkan bahasa pemrograman yang ditujukan untuk pembuatan situs web, yang pada kasus ini akan digunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Dengan menggunakan penjualan online maka setiap transaksi yang ada dapat tercatat hasil penjualan-nya, serta keuntungan dalam beberapa waktu dan akan ditampilkan dalam format PDF.
3. Untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan produk produk yang dijual dibutuhkan sebuah website e-commerce.

4. Untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan layanan yang memuaskan kepada pelanggan, maka dipergunakan konsep *customer relationship management*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang Lingkup Kajian terdiri dari 3 point utama, yaitu;

- Ruang Lingkup Hardware

Spesifikasi minimum dari perangkat keras yang dibutuhkan sistem adalah sebagai berikut:

- Prosesor : Prosesor Pentium IV 478 2.40 Ghz
- RAM : DDR2 1 GB
- *Hard disk space* : 5 GB
- *Graphics Card* : Intel HD 2000
- *Operating System* : Microsoft Windows 7
- Ruang Lingkup Software

Dalam Lingkup Software, perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut; Notepad++, Adobe Dreamweaver CS6, XAMPP, Serta Google Chrome.

- Ruang Lingkup Aplikasi

Terdapat 3 hak akses Administrator, Guest, dan Member. Administrator dapat mengatur transaksi, mengatur produk dan melihat laporan yang ada. Guest hanya dapat melihat produk yang ada, dan Member dapat melakukan transaksi.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pembelajaran beberapa mata kuliah terkait, yaitu Pemrograman Web,

Pemrograman Web Lanjut, Basis Data, dan Basis Data Lanjut yang diajarkan oleh dosen Universitas Kristen Maranatha.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kebenaran, kekuatan, dan keakuratan data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan rancangan sistem yang terdapat di tugas akhir ini, dan juga rancangan antarmuka dari proyek yang dikerjakan dalam tugas akhir ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fitur utama yang dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA

Bab ini berisi pembahasan dan uji coba program dari fitur utama yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian. Pada bagian saran berisi saran untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

