

BAB 1.

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas beberapa materi yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika laporan.

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap perusahaan. *E-commerce* atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti customer service, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Setiap perusahaan dituntut untuk lebih berinovasi dan menciptakan sesuatu yang lebih baik untuk menjangkau pangsa pasar yang lebih tinggi. *E-commerce* merupakan solusi terbaik untuk membantu meningkatkan pangsa pasar karena jaringan *e-commerce* yang luas dan mudah diakses dimana pun. Oleh karena itu, proyek ini akan membangun sebuah *e-commerce* yang akan membantu masalah yang dihadapi oleh Toko Sepeda Unggul.

Toko Sepeda Unggul memiliki rencana untuk menjual sepeda kepada calon pembeli secara *online*. Penjualan yang dilakukan secara langsung melalui toko tidak efisien karena ketika pelanggan yang berada di luar kawasan Toko Sepeda Unggul akan melakukan transaksi harus mendatangi toko untuk melakukan transaksi. Permasalahan yang lainnya adalah tingkat keefisienan dalam penjualan produk yang ditawarkan. 'Sistem juga akan memberikan beberapa *suggested items* kepada *customer* sesuai dengan metode *cross selling* dan *up selling*'.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan penjualan tanpa harus mendatangi toko secara langsung?
2. Bagaimana cara agar pengunjung mendapat rekomendasi item yang sesuai?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada, tentunya perancangan website ini memiliki sebuah tujuan yaitu :

1. Membuat aplikasi berbasis *web*, sehingga penjualan dapat dilakukan secara *online*.
2. Menerapkan metode *up selling* dan *cross selling*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu ruang lingkup *software*, ruang lingkup *hardware*, dan ruang lingkup permasalahan.

1.4.1 Ruang Lingkup Software

Ruang lingkup *software* meliputi:

1. Sistem operasi *Microsoft Windows 7 / 8*
2. Bahasa Pemrograman : *php,html,css*
3. Editor Pemrograman : *NetBeansIDE 7.3*

1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

Ruang lingkup *hardware* meliputi:

1. *Processor* Intel dengan kecepatan 1 Ghz (32bit atau 64bit).
2. *RAM* 1 GB.
3. *Keyboard + Mouse*

1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

- 1) Super Admin dapat mengelola semua fitur yang ada.
- 2) Aplikasi dapat membantu pelanggan untuk melakukan pembelian langsung pada *website*.
- 3) Aplikasi ini dapat diakses melalui *browser internet*.

1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui metode wawancara langsung dengan pemilik Toko Sepeda Unggul.

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan karya ilmiah ini dibagi menjadi enam bab. Secara garis besar penulisan karya ilmiah ini berisi:

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian Laporan Tugas Akhir.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis, proses bisnis dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

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

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.

Daftar Pustaka

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.

