

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah pengguna yang besar mengakibatkan semakin berkembangnya teknologi internet, yang telah menciptakan sebuah budaya baru yaitu budaya berinternet. Dengan hanya berpadukan mesin pencari seperti *Google*, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi. Nilai dari internet itu sendiri terletak pada kemampuannya untuk mempermudah pekerjaan dan dengan biaya rendah menghubungkan banyak orang dari berbagai tempat di seluruh dunia. Dengan keterhubungan global (*global connectivity*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) yang dimiliki internet, dapat menyediakan akses kepada dunia bisnis dan perorangan yang secara normal akan sulit dilakukan kini dapat dilakukan dengan mudah.

Perkembangan internet juga secara tidak langsung telah mempengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian kecil melalui pos atau telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui internet (transaksi bisnis berbasis elektronik). Saat ini kebanyakan orang atau para pelaku bisnis menjadikan internet sebagai media untuk menciptakan suatu sistem atau aplikasi interaktif dalam sebuah organisasi yang dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan, seperti halnya aplikasi berbasis *web*, yang dapat dijadikan oleh para pelaku bisnis sebagai alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan

pelanggan. *Web* merupakan tampilan antarmuka (*interface*) standar yang mempunyai kemampuan untuk berinteraksi secara lebih menarik yang tidak dapat disediakan oleh media tradisional. Penampilan teks, suara, gambar, dan video pada halaman *web* mampu menarik orang untuk berinteraksi lebih jauh, dan ditambah kemudahan berinteraksi hanya dengan menekan tombol untuk membuat pilihan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian yang ada diatas, maka penulis mencoba membuat sebuah program aplikasi berbasis *web* yang dinamakan dengan ***Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web*** yang diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan bisnis yang terdapat pada agen minuman toko Lyza.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, aplikasi yang dibuat adalah Aplikasi Penjualan *Online Berbasis Web*. Secara terperinci penulis, merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi yang dibuat dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis?
2. Bagaimana cara aplikasi yang dikembangkan dalam mempublikasikan produk?
3. Bagaimana cara aplikasi yang dikembangkan dalam meningkatkan loyalitas pelanggan?

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dan Tujuan dalam pembuatan aplikasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis pada toko Lyza.
2. Untuk memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk yang dipasarkan secara elektronik.
3. Untuk meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap agen minuman toko Lyza.

1.4 Batasan Masalah

Agar dapat membuat program aplikasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan dan diharapkan, maka penulis membatasi diri dengan membatasi masalah yang dibahas. Adapun batasan masalah pada pembahasan tugas akhir ini meliputi :

1. Sistem yang dirancang mencakup pengolahan data yang berhubungan dengan penjualan seperti: data minuman, pelanggan, dan lain-lain.
2. Menyediakan fitur pencarian minuman dalam sistem yang akan dirancang.
3. Menampilkan produk minuman kedalam bentuk katalog.
4. Menyediakan proses transaksi pemesanan minuman dalam sistem yang akan dirancang.
5. Menyediakan fitur sms lebih tepatnya sms broadcast untuk menunjang proses bisnis yang dilakukan dalam sistem, seperti pemasaran produk minuma baru dan lain-lain.

6. Menyediakan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh agen minuman Lyza.
7. Untuk sistem keamanannya menggunakan fungsi – fungsi sertaan (*build in*) PHP seperti MD5 (*Message-Digest algortihm 5*) yang digunakan sebagai metode enkripsinya, fungsi session digunakan untuk membatasi pengaksesan halaman yang dilakukan pengunjung sistem, dan fungsi `mysql_escape_string` untuk menghindari sql injection.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir, metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data diantaranya:

- a. Studi *literature*

Mencari dan mempelajari buku dan artikel yang berhubungan dengan perangkat lunak ini.

- b. Observasi

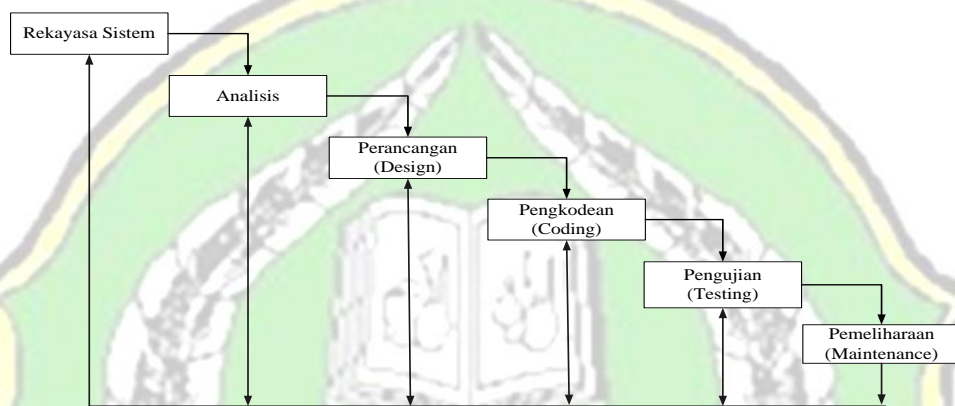
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

- c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini, digunakan metode pengembangan *waterfall* (Pressman, 2002). Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan perangkat lunak. Adapun skema dari pengembangan perangkat lunak dengan model *waterfall* dapat dilihat dari skema berikut ini :



Gambar 1.1 Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Model Waterfall

Pada metode pengembangan *waterfalls* terdapat beberapa tahapan (proses) yaitu:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

Karena perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai dengan membangun syarat semua elemen sistem dan mengalokasikan ke perangkat lunak dengan memperhatikan hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan database.

2. Analisis Sistem (*System Engineering*)

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka

(*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

3. Perancangan (*Design*)

Perancangan perangkat lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur piranti lunak, detil prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

4. Pengkodean (*Coding*)

Tahap menterjemahkan perancangan yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya kedalam bentuk bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses pengkodean.

5. Pengujian (*Testing*)

Proses untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji yang selanjutnya akan mengarahkan penguji untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dan juga memastikan bahwa masukan yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan dan diharapkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pada tahap pemeliharaan akan dilakukan penyesuaian apabila perangkat lunak mengalami perubahan seperti lingkungan eksternal yang berubah. Misalnya perangkat keras yang digunakan berubah ataupun sistem operasi yang berubah. Khusus untuk tahap pemeliharaan, tidak dilakukan karena tahap pembangunan perangkat lunak hanya akan sampai tahap pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai Latar Belakang, Batasan Masalah, Identifikasi Masalah, Manfaat dan Tujuan, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi yang dibuat.

3. BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap segala aktivitas sistem dengan mengemukakan perilaku sistem, meliputi analisis aliran data antar aktivitas.

4. BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi rancangan sistem dari aplikasi yang dibuat, baik menyeluruh maupun detail yang dibuat berdasarkan hasil analisis sistem

5. BAB V IMPLEMENTASI dan PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap implementasi dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan system yang dibuat.