

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komputer pada saat sekarang ini sudah bukan lagi menjadi barang langka, hampir setiap orang sudah mengenal komputer dan memanfaatkan komputer untuk menyelesaikan berbagai tugas. Perkembangan dunia komputer dari tahun ke tahun telah mengalami perubahan dan terus mengalami peningkatan yang begitu pesat dari berbagai segi, mulai dari model hingga kemampuan yang dimiliki. Dengan melihat hal tersebut, maka komputer sudah menjadi salah satu bagian dari kebutuhan setiap orang. Kebutuhan akan permintaan komputer pun terus meningkat dan didukung dengan teknologi dalam memproduksi hardware komputer dalam jumlah banyak, mampu menekan biaya produksi, sehingga nantinya harga dapat terjangkau oleh kebanyakan orang. Oleh karena, tidak heran bahwa saat ini hampir setiap orang memiliki komputer.

Setelah berbicara mengenai komputer pasti tidak lupa dengan internet. Internet merupakan media yang luar biasa yang mampu menghubungkan komputer diseluruh belahan dunia untuk saling berbagi informasi. Teknologi internet pun telah mengalami kemajuan, dan banyak perusahaan telekomunikasi yang menyediakan jasa layanan internet untuk personal dengan harga yang sesuai kebutuhan setiap orang. Dengan banyaknya penyedia layanan internet tersebut, maka sekarang tidak sulit untuk melakukan koneksi internet. Selain itu banyak tempat-tempat publik yang memberikan fasilitas internet berupa hot spot secara

gratis, sehingga dimana saja kita dapat terkoneksi ke internet dengan mudah. Banyak hal yang dapat dilakukan melalui internet, diantaranya email, chat, mencari informasi dan bahkan kita dapat berbelanja secara online atau yang biasa dikenal dengan online shopping.

Belanja online di Indonesia memang masih tergolong baru, namun trend yang terjadi dari waktu ke waktu terus bergerak naik. Hal itu menunjukkan bahwa sudah banyak orang suka dengan berbelanja online. Melihat peluang tersebut, para pelaku bisnis mulai menerapkan strategi dengan membuat bisnis mereka secara online yaitu dengan sebuah toko online. Dengan toko online, beberapa keuntungan yang dimiliki antara lain :

- Tidak membutuhkan modal yang besar
- Tidak harus memiliki tempat secara fisik sebagai toko atau kantor, sehingga tidak perlu sewa atau beli ruko, yang dibutuhkan yaitu hosting dan domain
- Transaksi yang terjadi ditangani oleh sistem
- Toko dapat buka 24 jam tanpa ada tutup
- Jangkauan pasar yang diperoleh lebih luas, karena toko dapat dikunjungi dari mana saja selama ada koneksi internet

Oleh karena itu, dengan keuntungan dari toko online, maka untuk memiliki atau membuka usaha dapat dilakukan oleh semua orang.

Toko komputer “Striver Comp” merupakan salah satu toko online yang berlokasi di Yogyakarta. Toko Striver Comp selama ini dalam melakukan pemasaran dan penjualan hanya melalui media situs periklanan dan situs jual beli. Selain itu toko Striver Comp belum memiliki website untuk memasarkan produk dan menangani proses transaksi penjualan. Proses pemesanan oleh pembeli melalui email saja sehingga pembeli merasa kurang nyaman, penanganan terhadap pemesanan masih kurang efektif karena harus membuka email satu persatu. Pencatatan proses transaksi yang terjadi masih bersifat manual, mulai dari pembuatan nota, daftar order yang terjadi pada hari itu, dan laporan penjualan. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut dicoba untuk membangun sebuah aplikasi penjualan dan monitoring transaksi pada toko komputer Striver Comp. Melalui aplikasi ini, maka toko komputer dapat dengan mudah menangani transaksi yang terjadi dan melihat semua aktivitas dari penjualan yang terjadi, sehingga toko komputer mampu memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen dan dapat dengan cepat memberikan keputusan dalam mengelola bisnisnya. Selain itu toko komputer tidak kesulitan dalam memasarkan barang yang dijual, serta memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memperoleh informasi barang dan proses pemesanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berawal dari permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan dan monitoring transaksi pada toko komputer online ?

1.3. Batasan Masalah

Melihat pada permasalahan yang ada dalam rumusan masalah, maka untuk menjaga agar dalam perancangan dan pembuatan aplikasi penjualan dan monitoring tidak meluas serta tidak menyimpang dari permasalahan utama, diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini khusus dibuat untuk menangani penjualan dan memonitor proses transaksi online pada website toko komputer.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, JavaScript dan PHP.
- c. Database yang digunakan adalah MySQL.
- d. Aplikasi dijalankan secara online.
- e. Tidak membahas masalah keamanan website.
- f. Proses pembayaran melalui transfer ke rekening bank.

1.4. Tujuan Penelitian

Dilakukannya penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana jenjang studi Strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Membuat sebuah aplikasi yang dapat bermanfaat terutama dalam dunia bisnis maupun yang membutuhkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari dilakukannya penelitian ini, antara lain :

- a. Bagi Toko Komputer
 1. Memberikan kemudahan dalam memantau (monitor) kondisi dan proses transaksi pada toko komputer.
 2. Meningkatkan pelayanan yang diberikan oleh toko komputer terhadap pelanggannya, sehingga proses yang dilakukan menjadi lebih efisien dan efektif.
 3. Toko komputer memiliki keunggulan tersendiri dalam mengelola bisnisnya dibanding dengan pesaing lainnya.

b. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengembangkan ilmu yang dimiliki saat ini.
3. Memperoleh pengalaman yang berguna bagi kehidupan pribadi.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bahan untuk mengembangkan sebuah aplikasi baru.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.
3. Sebagai bahan acuan untuk membuat penelitian.

1.6. Metode Penelitian

Dalam proses penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi ini diperlukan beberapa data sebagai sumber informasi. Oleh karena itu, untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan digunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi (*observation*)

Metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian, sehingga peneliti dapat

memperoleh data yang akurat dan dapat mengidentifikasi permasalahan pada obyek.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Metode pengumpulan data dimana peneliti bertatap muka secara langsung dengan pihak-pihak yang saling berkaitan dengan obyek untuk mengajukan pertanyaan secara lisan.

3. Metode Pustaka (*library*)

Metode pengumpulan informasi yang bersumber pada buku-buku referensi dan memanfaatkan internet untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan sedikit gambaran tentang isi penelitian yang akan dilakukan, maka akan diberikan uraian singkat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang apa yang membuat dilakukannya penelitian ini. Dimulai dari hal yang melatar belakangi dilakukan penelitian, perumusan masalah, penentuan batasan masalah, tujuan dari penelitian itu sendiri, manfaat yang diperoleh serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam proses penelitian ini. Selain itu juga akan dijelaskan tentang software dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum toko komputer online dan gambaran umum dari aplikasi yang akan dibuat. Bab ini juga menguraikan tentang analisis sistem, mengidentifikasi permasalahan sistem, serta menjelaskan tentang perancangan sistem aplikasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari tahap-tahap penelitian, penerapan aplikasi yang dibuat, bagaimana cara kerja sistem, pembahasan dari hasil implementasi, petunjuk penggunaan aplikasi bagi user.

