

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak yang luar biasa di setiap bidang. Salah satu teknologi yang selalu laris manis adalah gawai atau *gadget* yang membuat semakin hari pengguna gawai dan internet semakin bertambah. Hampir setiap individu memiliki dan mengikuti perkembangan gawai dengan model terbaru. Penggunaan gawai memerlukan pulsa agar dapat digunakan dengan baik sesuai fungsinya. Pulsa sangat dibutuhkan dalam menjalankan aktivitas, mulai dari melakukan panggilan telepon, berkirim pesan SMS, hingga penggunaan layanan internet. Di zaman digital ini harus dapat memanfaatkan tren bisnis yang mampu menyediakan kebutuhan konsumen yang dapat diakses dengan mudah dan tidak terbatas ruang dan waktu dengan pelayanan yang memuaskan.

Permasalahan tersebut dapat menciptakan peluang bisnis, salah satunya di bidang penjualan pulsa. Saat ini sebagian besar transaksi pembelian pulsa masih manual datang ke warung atau konter dengan menggunakan sebuah buku untuk mencatat nominal pulsa yang akan dibeli. Tidak sedikit orang merasa repot untuk hanya sekadar pergi ke warung hanya untuk membeli pulsa. Melihat peluang dan masalah tersebut, peneliti ingin mencoba mengaplikasikan pembuatan situs web untuk PT. Jago Joki Nusantara dalam menjalankan bisnis penjualan pulsa dengan efektif dan efisien. Harapannya para pengguna gawai yang memerlukan pulsa dapat lebih praktis dalam melakukan pembelian melalui jaringan internet sehingga dapat menghemat tenaga serta waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sebuah website yang memungkinkan pengguna melakukan pembelian pulsa seluler secara daring atau *online* dengan integrasi server H2H (*Host to Host*). Rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana mekanisme dalam melakukan implementasi terhadap pembelian pulsa seluler secara instan?
2. Bagaimana mengintegrasikan website dengan server H2H untuk terhubung dengan penyedia layanan pulsa?
3. Bagaimana menguji dan mengevaluasi fungsionalitas, keandalan dan performa situs web dalam pembelian pulsa seluler dengan server H2H?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini memiliki batasan-batasan yang akan diterapkan sebagai berikut.

1. Pengembangan sebuah website yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian pulsa seluler secara daring.
2. Integrasi server H2H akan dilakukan sebagai mekanisme komunikasi antara situs web dan penyedia layanan pulsa dengan menggunakan protokol API yang telah ditentukan dan didukung oleh penyedia layanan pulsa.
3. Pengujian fungsionalitas akan meliputi proses pembelian pulsa seluler yang meliputi pemilihan jenis pulsa, memasukkan nomor ponsel, verifikasi pembayaran dan pengiriman notifikasi kepada pengguna.
4. Penelitian ini tidak akan membahas aspek bisnis, seperti manajemen keuangan atau strategi pemasaran terkait dengan pembelian pulsa seluler.

1.4 Tujuan Penelitian

Masalah ini diteliti untuk menyediakan solusi praktis dan efektif dalam memfasilitasi pembelian pulsa seluler melalui sebuah situs web. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah situs web yang memungkinkan pengguna melakukan pembelian pulsa seluler secara daring dengan integrasi server H2H sebagai mekanisme komunikasi antara website dan penyedia layanan pulsa. Dengan integrasi ini, diharapkan transaksi pembelian pulsa dapat dilakukan secara instan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan pulsa dan dapat langsung digunakan tanpa harus pergi ke tempat pembelian fisik.

Dengan tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam solusi pengembangan yang inovatif dan praktis dalam pembelian pulsa seluler melalui situs web dengan menggunakan server H2H. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemudahan, kecepatan dan keamanan dalam melakukan pembelian pulsa seluler, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam melakukan transaksi pembelian pulsa seluler secara daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini akan dirasakan oleh objek penelitian, yaitu pengguna atau konsumen yang menggunakan website pembelian pulsa seluler yang telah dikembangkan dengan integrasi server H2H. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh oleh objek penelitian:

1. Pengguna dapat dengan mudah dan cepat melakukan pembelian pulsa seluler melalui situs web tanpa harus pergi ke tempat pembelian fisik. Mereka dapat mengakses situs web kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung ke internet.
2. Dengan menggunakan server H2H, website dapat terhubung dengan penyedia layanan pulsa secara langsung, memastikan transaksi pembelian pulsa seluler berjalan secara instan dan lancar.
3. Dengan adanya website pembelian pulsa seluler, pengguna tidak perlu lagi mengantri atau mencari tempat pembelian fisik untuk mendapatkan pulsa. Mereka dapat melakukan transaksi dalam waktu yang lebih singkat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN akan memperkenalkan topik penelitian dengan memberikan latar belakang mengenai kebutuhan akan website pembelian pulsa seluler terintegrasi dengan server H2H. Rumusan masalah akan dijelaskan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pembuatan website tersebut, sedangkan batasan masalah akan membatasi lingkup penelitian. Maksud dan tujuan penelitian akan dipaparkan untuk memberikan pemahaman mengenai hasil yang ingin dicapai dan manfaat penelitian akan diuraikan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA akan membahas kajian pustaka terkait pembuatan website pembelian pulsa seluler dan server H2H. Dasar teori yang relevan akan dijelaskan, termasuk kutipan-kutipan dari sumber yang telah diteliti sebelumnya. Gambar dan tabel yang relevan juga akan ditampilkan.

BAB III METODE PENELITIAN akan menjelaskan hipotesis penelitian dan alur penelitian yang akan dilakukan. Peralatan dan bahan penelitian yang digunakan dalam pembuatan website pembelian pulsa seluler terintegrasi server H2H akan dijelaskan. Selanjutnya, rancangan sistem akan diuraikan dengan perincian perancangan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN akan menyajikan pembuatan produk, hasil akhir produk, serta hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan. Proses pembuatan website pembelian pulsa seluler dengan integrasi server H2H akan dijelaskan dan hasil akhir produk akan ditampilkan. Hasil pengujian akan dievaluasi dan dibahas untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari implementasi sistem.

BAB V PENUTUP akan memberikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, termasuk jawaban terhadap rumusan masalah. Saran-saran juga akan diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam hal pembuatan website pembelian pulsa seluler terintegrasi server H2H.