# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Kebutuhan informasi di era sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk setiap orang, butuh media pendukung yang dapat digunakan kapan dan dimana saja, dahulu orang mengakses informasi hanya bisa melalui media komputer yang terkoneksi pada *internet*, yang dalam hal ini penggunaannya sangat terbatas pada tempat tidak dapat diakses dimana saja. Bermula dengan kehadiran *handphone* yang terus berkembang fungsi dan kegunaannya hingga sekarang istilah lainnya *smartphone* orang dapat mengakses internet untuk menerima informasi atau bahkan hanya sekedar bersosial di dunia maya dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Keadaan ini dimanfaatkan oleh produsen atau pabrikan *handphone* untuk terus memproduksi dengan beragam tipe dari  yang berawal hanya beberapa merk saja kini menjadi semakin terus bertambah dengan menawarkan berbagai fitur dan kelebihannya masing-masing. Hal ini menjadi fenomena dalam persaingan usaha baik perusahaan besar maupun pelaku usaha kecil untuk memasarkan atau menjual.

Persaingan usaha pada era globalisasi seperti sekarang ini sangatlah ketat serta menuntut pelayanan terbaik oleh perusahaan ataupun pemilik usaha kepada konsumen. Untuk memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen salah satunya yaitu dengan penyediaan informasi yang cepat dan akurat, hal ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan penerapan teknologi sistem informasi pada perusahaan. Di

masa lalu, aktivitas dunia perdagangan *(commerce)* dilakukan melalui penawaran langsung namun seiring perkembangan jaman dan pertumbuhan drastis dari *internet* telah mengubah paradigma tersebut.

*Internet* bukan hanya untuk mencari segala informasi yang datang dengan cepat, lebih dari itu kehadirannya dapat digunakan sebagai alat bantu bisnis perdagangan sebagai sarana dalam proses jual beli. Sehingga dapat memberikan kemudahan sekaligus juga keleluasaan bagi para pembeli serta pedagang dalam proses jual beli.

Sudah banyak beberapa perusahaan penjual *handphone* menyediakan fasilitas jual beli berbasis *website* namun kebanyakan hanya menjual secara *cash* atau tunai. Banyak bagian masyarakat yang kebutuhan untuk memiliki *handphone* terutama berbasis *smartphone* belum terpenuhi dikarenakan harga yang mahal, adapun dengan mencicil namun menggunakan *credit card*. Adanya ide baru dalam strategi penjualan *handphone* sangat diperlukan untuk dapat memenuhi kebutuhan segmentasi masyarakat tersebut dengan memberikan kemudahan dan keringanan secara persyaratan dan prosedur membeli *handphone* secara kredit.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dengan ini penulis termotivasi untuk merancang sebuah *website* yang berjudul ***"Perancangan Website Penjualan Handphone Secara Kredit ".***

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan kemudahan kepada para pengguna *internet* dalam melakukan pengajuan kredit serta transaksi pemesanan produk *handphone* secara *online* melalui *website* yang responsif dan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami.
2. Untuk mempermudah para pengguna *internet* agar bisa bertransaksi 24 jam penuh.

Tujuan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat kelulusan program diploma III (D3) untuk program studi manajemen informatika pada akademi manajemen informatika dan komputer Bina Sarana Informatika (BSI).

## 1.3. Metode Penelitian

Dalam melakukan pengumpulan data dan informasi mengenai pembuatan Tugas Akhir (TA), penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (Rosa 2013:28) yang meliputi:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.

   Pada proses ini penulis lebih mengutamakan mengenai proses pengajuan pembelian kredit secara online. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses transaksi penjualan dan memberikan kemudahan tersendiri kepara para

pengguna internet yang akan membeli produk secara kredit maupun memperoleh informasi mengenai produk pada website penjualan *handphone*.

2. Desain

   Dalam tahap perancangan *website* Penjualan *Handphone* Secara Kredit ini menggunakan metode desain antar perancangan antar muka dengan aplilkasi *Adobe Photoshop CS6*, basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Logical Record Structure (LRS)*, penyimpanan basis data menggunakan *MySQL*, struktur navigasi, sesuai dengan kebutuhan *website* yang sudah disfesifikasikan pada tahap sebelumnya.

3. Pembuatan Kode Program

   Pembuatan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenal oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta *user*. Pada proses ini penulis menggunakan kode Php, *Javascipt*, dan CSS dalam membuat *website*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menentukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Implementasi dan Pengujian Unit.

   Pada proses ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. desain *interface* perangkat lunak pada *website* penjualan *handphone online* direalisasikan sebagai serangkaian program atau sebuah unit program. Dilakukan juga unit pengujian program *Website Toko Online* yang melibatkan verifikasi sistem, bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

   Perangkat lunak yang sudah dibuat dan diterapkan pada perangkat lain akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem baru) atau karena *user* membutuhkan perkembangan fungsional.

**B. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk Tugas Akhir adalah :

1. Observasi

   Dalam perancangan *website* Penjualan *Handphone* Secara Kredit ini penulis melakukan observasi dengan cara melihat *website* lain yang berhubungan dengan penjualan *handphone*.

2. Studi Pustaka

   Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan riset. Penulis mengumpulkan data-data yang menunjang pembuatan Laporan Tugas Akhir (TA) dengan cara membaca buku-buku di perpustakaan atau sumber lainnya yang relevan.

**1.4. Ruang Lingkup**

Dalam pembuatan website Penjualan *Handphone* Secaara Kredit ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah adalah data produk *handphone*, data gambar, data testimoni pelanggan, data pengajuan aplikasi kredit, dan data laporan.
2. Proses yang terjadi pada aplikasi yaitu proses pencarian produk, pengisian data diti, pengajuan aplikasi kredit, *login user*, *login* admin, proses *approval* oleh admin dan proses pembuatan laporan.
3. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu informasi produk, informasi pengajuan aplikasi kredit, cetak form aplikasi pengajuan kredit, informasi estimasi biaya cicilan, informasi cara pembayaran, laporan produk dan laporan penjualan.
4. Pada halaman Admin dapat melakukan proses *input*, *update*, *delete*, semua data yang berhubungan dengan web penjualan handphone yang meliputi data barang, testimoni, aplikasi pengajuan kredit, dan laporan penjualan.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun penulisan Tugas Akhir ini menjadi empat bab, diantaranya:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan, metode penilitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar web, dan teori pendukung.

**BAB III PEMBAHASAN**

Menguraikan tentang tinjauan kasus, analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak seperti rancangan antar muka, rancangan basis data dan rancangan struktur navigasi, begitu pula pada implementasi dan pengujian unit.

**BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran-saran penulis yang penulis buat berdasarkan bab-bab sebelumnya.

BINA SARANA INFORMATIKA
UNIVERSITAS