

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, maka penggunaan teknologi dalam bidang komunikasi meningkat sehingga dapat mempermudah setiap individu berkomunikasi dengan individu lain. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi, maka sektor bisnis penjualan handphone merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui media *e-commerce*, perusahaan dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan mempromosikan produknya kepada konsumen dengan cangkupan area yang lebih luas.

Sampel dari penelitian ini didapat dari *web* eraphone.com yang mengobservasi sebanyak 4 perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *handphone* dengan kisaran omset perusahaan per bulan adalah sebesar 5 juta sampai dengan 20 juta. Setelah dilakukan analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut : Berdasarkan analisis deskriptif faktor motif yang melandasi perusahaan terdorong menggunakan *e-commerce*, mengakses pasar global sebesar 56%, mempromosikan produk sebesar 63%, membangun merk sebesar 56%, mendekati dengan pelanggan sebesar 74%, membantu komunikasi lebih cepat dengan pelanggan sebesar 63%, dan memuaskan pelanggan sebesar 56%. Berdasarkan analisis deskriptif faktor manfaat yang diperoleh perusahaan dengan adanya penerapan *e-commerce*, yaitu : kepuasan konsumen sebesar 74% dan keunggulan bersaing 81%.

*E-commerce* adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet ( teknologi berbasis jaringan digital ) sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*bussiness to bussiness*) dan konsumen langsung (*bussiness to consumer*).

Konter Sinar Cell merupakan sebuah toko penjualan handphone dan aksesoris berskala menengah, dalam transaksi penjualannya masih memiliki kekurangan dalam proses transaksi penjualan handphone dan aksesoris kepada pelanggan. Sejauh ini sistem yang digunakan oleh Konter Samudra berupa penjualan secara manual dalam menjual produk handphone dan aksesoris, sehingga pelanggan yang berada di luar daerah datang secara langsung ke lokasi penjualan handphone dikarenakan belum adanya media antar muka(*website*) sebagai wadah untuk menjual dan mempromosikan produk handphone dan aksesoris yang ada di Konter Sinar Cell tersebut.

Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah Web penjualan handphone dan aksesoris pada konter Sinar Cell yang diharapkan dapat membantu pengelola dalam pengoptimalan tingkat penjualan handphone dan aksesoris. Pada perancangan antar muka(*website*) ini menggunakan metode *waterfall* dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page* (PHP) dan basis datanya menggunakan *MySQL* serta aplikasi *Adobe DreamWeaver CS6*.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Merancang media antar muka (*website*) penjualan pada konter sinar cell untuk memperluas daerah pemasaran.
2. Untuk mempermudah pelanggan yang berada di luar daerah dalam transaksi tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

### **1.3. Metode Penelitian**

#### **1.3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall dan menurut Pressman (2010:39) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*.

Adapun 5 langkah metode *waterfall* menurut Pressman (2010:39) adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*. Dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *costumer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal artikel maupun dari internet.

2. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis*

*requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

### 3. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

### 4. *Contruction*

*Contruction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bias dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap system yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut kemudian bisa diperbaiki.

### 5. *Deployment*

Tahapan ini bias dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka system yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

### 1.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA adalah:

#### 1. Observasi

Penulis melakukan kegiatan observasi di konter sinar cell dan melakukan pengamatan-pengamatan terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Hasil pengamatan tersebut langsung dicatat dan kemudian dari kegiatan observasi ini dapat diketahui kesalahannya atau proses dari kegiatan tersebut.

#### 2. Wawancara

Wawancara untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan percakapan langsung dengan bapak Jhony Xia selaku pemilik Konter Sinar Cell dengan menggunakan format tanya-jawab. Metode Tanya jawab ini berhubungan dengan sistem pengembangan media antar muka (*website*) pada konter tersebut.

#### 3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan tersebut, penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan data-data yang di dapat dari buku-buku di perpustakaan maupun dari internet. Data-data yang bersifat teori digunakan sebagai landasan teori untuk pemecahan masalah serta sebagai bahan perbandingan antara teori dan permasalahan yang terjadi.

### 1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan masalah yang penulis temukan dalam penelitian ini, penulis

akan memberikan batasan masalah agar permasalahan tidak meluas. Maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas hanya terbatas pada :

1. Membuat tampilan antar muka(*website*) untuk *Front-End(User)* yang mudah digunakan oleh pelanggan yang meliputi tampilan beranda, produk, login, registrasi, akun pelanggan, dan transaksi.
2. Membuat tampilan untuk *Back-End(Administrator)* untuk mempermudah pihak sinar cell mengoperasikan *website* tersebut yang meliputi tampilan beranda, produk, login, registrasi, pengelolaan produk, dan pengelolaan transaksi.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sebelum membahas lebih lanjut, sebaiknya penulis menjelaskan dahulu secara garis besar mengenai sistematika penulisan, sehingga memudahkan pembaca memahami isi Tugas Akhir ini .

Dalam penjelasan sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan masalah umum, maksud dan tujuan pembuatan Tugas Akhir, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

#### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan dasar teori yang digunakan untuk membangun media antar muka(*website*) khususnya teori-teori yang mendukung dalam pembuatan Web Penjualan Handphone Dan Aksesoris pada Sinar Cell

### **BAB III PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang perusahaan dan juga membahas tentang pengertian dan tujuan implementasi dalam perancangan antar muka(*website*) yang dibuat.

### **BAB IV PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari apa yang dibahas, dilanjutkan dengan saran-saran untuk mencapai suatu hasil akhir yang baik.

