

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Para era globalisasi ini, perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan yang pesat dan akan terus menerus berkembang dari hari ke hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya *gadget* yang semakin canggih dalam menunjang kehidupan manusia. Dengan teknologi yang ada sekarang ini, manusia dapat saling berhubungan dengan manusia lain tanpa ada batasan ruang dan waktu. Hal ini mendorong semakin maraknya penggunaan *e-business* sebagai praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi. Sudah banyak perusahaan atau individu yang menggunakan internet untuk menjual produk mereka. Pembeli dapat kapan saja dimana saja melakukan pembelian selama ada komputer dan internet.

Razer Authorized Service Center adalah nama sebuah toko yang menjalani bisnis penjualan hardware komputer yang berfokus pada Gaming bermerek Razer. Pada tanggal 28 November 2012, Razer Authorized Service Center telah resmi dibuka untuk umum yang berlokasi di Mangga Dua Mall, Lt 4, No. 2. Pemilik toko Razer ini melihat bahwa *web* merupakan media yang mampu menjadikan terobosan untuk melakukan penjualan hardware serta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



menyampaikan informasi seputar produk yang dijual kepada semua masyarakat di banyak wilayah. Pemilik juga menyadari bahwa agar toko ini dikenal luas di kalangan masyarakat, membuat situs web akan jauh lebih efektif daripada membagikan brosur.

Berdasarkan hal di atas maka penulis ingin menganalisis dan merancang sistem penjualan online untuk Razer Authorized Service Center dalam hal penyampaian informasi dan penjualan hardware Razer, juga memudahkan pemilik toko dalam mengkalkulasi total penjualan barang yang dulunya masih dihitung secara manual.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah penulis menemukan beberapa masalah sebagai berikut:

- Kurangnya informasi bagi pelanggan seperti munculnya produk baru dan perubahan harga yang terkini.
- Kesulitan yang dihadapi pelanggan dalam melakukan proses pembayaran, khususnya bagi pelanggan yang lokasi nya jauh dari tempat penjualan.
- Pemilik toko kesulitan dalam mengkalkulasi jumlah transaksi yang dibeli oleh setiap pelanggan.



2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penulis menemukan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya informasi bagi pelanggan seperti munculnya produk baru dan perubahan harga yang terkini.
- b. Kesulitan yang dihadapi pelanggan dalam melakukan proses pembayaran, khususnya bagi pelanggan yang lokasi nya jauh dari tempat penjualan.
- c. Pemilik toko kesulitan dalam mengkalkulasi jumlah transaksi yang dibeli oleh setiap pelanggan.

C. Metode Penelitian

Penulis memilih untuk menggunakan teknik analisis dan perancangan situs web dengan menggunakan panduan siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle* (SDLC), yaitu analisis kebutuhan, desain, penulisan kode dan pengujian program, implementasi, dan pemeliharaan.

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh kebutuhan dan kepuasan pengguna. Tahapan ini akan dilakukan dengan wawancara, mengumpulkan informasi dan meminta pendapat dari rekan – rekan penulis dalam proses pengembangan situs web.



2. Desain

Proses ini digunakan untuk merancang situs web yang dapat menjawab kebutuhan pengguna yang telah didapat dari tahap sebelumnya. Perancangan desain dari sistem akan dibuat dengan Diagram UML.

3. Penulisan kode program dan pengujian program

Draft desain sistem yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP. Selanjutnya dilakukan pengujian untuk menguji efektifitas dan kesalahan – kesalahan yang ada dalam program.

4. Implementasi

Setelah desain selesai dan sistem dibuat serta diuji untuk memastikan sistem berjalan dengan baik, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem yang sudah dibuat.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu situs web sangat diperlukan karena situs web yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur – fitur yang belum ada pada situs web tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan atau penambahan kebutuhan dari pemilik yang dilakukan secara periodik.



D. Tujuan Penelitian

C Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah website Razer Store yang dapat membantu pihak Razer Store dalam menjalankan usaha penjualan Gaming Hardware, sehingga dengan sistem informasi yang dibuat maka proses penjualan akan menjadi lebih mudah.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi pihak Razer Authorized Service Center

- a. Mempermudah transaksi penjualan barang kepada pelanggan online.
- b. Mempermudah menyampaikan informasi kepada pelanggan online.

2. Bagi pengunjung situs

- a. Mempermudah pelanggan dalam melihat spesifikasi hardware yang dijual dan pembelian hardware tersebut.
- b. Pelanggan tidak perlu datang ke Razer Store untuk melakukan pembelian barang.

3. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dalam merancang dan mengembangkan situs web penjualan online serta dapat dijadikan bahan referensi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.