

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu perusahaan dalam memberikan informasi serta memasarkan produknya sudah tidak dapat lagi mengandalkan sistem konvensional, yaitu dengan hanya melalui media cetak saja, ataupun membeli suatu produk di tempat saja. Tak terkecuali untuk suatu perusahaan yang menghasilkan suatu produk suplemen binaraga. Cara lama yang masih menggunakan cara manual bilamana konsumen yang ingin membeli suplemen binaraga harus membeli secara langsung. Hal tersebut tentu saja membuat konsumen kurang leluasa dalam berbelanja. Untuk itulah perlu dibuat suatu sistem informasi berbasis *e-commerce* yang dapat diakses melalui perangkat bergerak untuk memudahkan perusahaan dalam memberikan informasi dan memasarkan produknya. Hal ini juga sebagai alternatif bagi konsumen untuk mendapatkan informasi sehingga dapat membeli dimanapun dan kapanpun tanpa mengenal jarak dan waktu.

Perkembangan dunia bisnis global merupakan akibat dari perkembangan penjualan elektronik/*electronic commerce* (*e-commerce*) yang pada akhirnya membentuk suatu dimensi perekonomian baru. Akan tetapi, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat serta berfokus pada penemuan konsep dan ide baru, termasuk di dalamnya mengenai *mobile computing* dan jaringan nirkabel (*wireless network*). Berawal dari hal ini, terbentuklah suatu tren teknologi yang mencoba memberikan sebuah pelayanan e-

commerce dalam jaringan nirkabel yang populer disebut *mobile e-commerce (m-commerce)*.

M-commerce didefinisikan sebagai suatu tren teknologi dimana transaksi komersial (*commercial transaction*) dapat dilakukan dengan perangkat *mobile* yang terhubung dengan pelayanan nirkabel. Pada umumnya perangkat nirkabel yang biasa digunakan dalam aktivitas *m-commerce* melalui *web/mobile browser* dengan perangkatnya antara lain *wireless phone, palmtop, laptop, PDA* dan segala perangkat elektronik lainnya yang bisa terkoneksi dengan layanan nirkabel.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sistem informasi penjualan suplemen binaraga berbasis *mobile commerce*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulisan skripsi ini dibatasi:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP dengan *database server MySQL*.
2. Sistem yang akan dibuat merupakan sistem informasi penjualan suplemen binaraga berbasis *mobile commerce*, dapat diakses melalui *web browser* dan *WAP browser*.
3. Sistem pembayaran yang digunakan adalah transfer bank dan *cash on delivery*, secara *offline* di luar sistem termasuk konfirmasi pembayaran.

4. Sistem ini memberikan informasi barang-barang yang dijual dan sistem penjualan tanpa membahas aspek keamanan data saat melakukan pembayaran.
5. Data yang diolah administrator mencakup pengolahan data admin, pelanggan, manufaktur dan produk suplemen binaraga, serta transaksi penjualan dengan laporan data penjualan pada periode tertentu.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan suplemen binaraga berbasis *mobile commerce*.

1.5 Manfaat Penulisan

Sebagai alternatif bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi maupun berbelanja suplemen binaraga melalui media perangkat bergerak (*mobile*). Serta bagi perusahaan dapat menghemat biaya pemasaran sekaligus meningkatkan pelayanan yang lebih baik terhadap konsumen.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pembelajaran literatur yang dilanjutkan dengan pembangunan perangkat lunak. Langkah-langkahnya yaitu:

a. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang dituju dan mekanisme pemesanan pada toko penjualan suplemen binaraga *online* sejenis yang ada di internet.

b. Metode Wawancara

Dengan melakukan wawancara dengan pakar kesehatan dan binaraga untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan.

c. Studi Pustaka

Melakukan pencarian bahan atau pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Bahan diambil dari beberapa buku, *e-book*, artikel, maupun internet. Hasil dari studi literatur tersebut kemudian dipraktekkan melalui studi kasus penjualan suplemen binaraga *online*.

d. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan evaluasi fungsional perangkat lunak. Hasil analisis ini berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

e. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antar muka, dan deskripsi data. Hasil perancangan ini berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

f. Implementasi Perangkat Lunak

Menerapkan hasil observasi dan perancangan perangkat lunak dengan simulasi menggunakan *web server* Apache kemudian menguploadnya ke suatu *web hosting*.

g. Pengujian Perangkat Lunak

Menguji coba perangkat lunak yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi, dan sistematika penulisan.

b. BAB 2 DASAR TEORI

Bab ini membahas dasar teori berisikan uraian sistematis dari teori yang ada pada literatur pada tinjauan pustaka yang digunakan untuk memecahkan masalah.

c. BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

d. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN HASIL

Bab ini berisi tentang implementasi sistem yang dituangkan dalam penjelasan masing-masing form yang telah dibuat dan analisis hasil sistem.

e. BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan serta kemungkinan pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.

f. DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak.

