BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pada era modern ini perkembangan teknologi komputer meningkat sangat cepat, dimana sebagian besar aktivitas manusia dilakukan dengan menggunakan teknologi yang telah tersedia. Perkembangan teknologi diharapkan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang selalu berkembang. Konsumen semakin beralih ke sumber-sumber online untuk membeli produk dan jasa yang menciptakan usaha menengah untuk mengambil dari kehadiran global melalui layanan *e-commerce online* (Foremski, 2011). Dalam Teknologi Informasi modern, perusahaan berlomba untuk meraih pelanggan baru dan meningkatkan keuntungan dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Behaddad, 2013). Salah satu teknologi komputer yang sering digunakan adalah *internet*. Dengan adanya *internet* akan memudahkan penyampaian informasi karena dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Kebutuhan dan gaya hidup manusia terkadang perlu diperhatikan. Memahami gaya hidup konsumen akan membantu pemasar untuk berkomunikasi dengan baik dengan target konsumen yaitu dengan mengembangkan strategi pemasaran yang efektif (Sung, 2009). Selain sebagai fashion, perhiasan juga dapat sebagai investasi. Investasi perhiasan kini banyak digemari oleh masyarakat sebagai perencanaan keuangan masa depan. Salah satu layanan sosial yang diminati masyarakat adalah layanan mengenai

kebutuhan hidup ataupun yang ada disekitar, salah satu layanan yang dibutuhkan adalah layanan untuk mencari perhiasan. Biasanya proses pemilihan dan pemesanan perhiasan dilakukan secara langsung, dengan cara datang langsung ke toko perhiasannya. Hal tersebut mungkin sangatlah tepat, karena pengguna dapat mengetahui segala kriteria dari perhiasan tersebut seperti model, jenis, ukuran, bentuk dan harga secara langsung. Tetapi hal tersebut akan membutuhkan banyak waktu.

Dengan adanya Aplikasi Penjualan Perhiasan Berbasis *Website* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan konsumen akan pemilihan perhiasan. Aplikasi ini memudahkan bagi pihak penjualan perhiasan secara online karena dengan adanya Aplikasi ini pemesanan perhiasan semakin meningkat dikarenakan proses mencari barang dapat dilakukan dengan mudah dapat dilakukan dari mana saja dan proses perbandingan harga dapat dilakukan dengan mudah. Aplikasi ini meliputi aspek-aspek multimedia, seperti gambar, teks, dan animasi dalam suatu lingkungan digital yang interaktif dengan 3D. Demikianlah beberapa hal yang melatarbelakangi pembuatan Aplikasi Penjualan Perhiasan Berbasis Web Multimedia.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka muncul pertanyaan, yaitu bagaimana membangun Aplikasi penjualan perhiasan berbasis website dengan pemodelan 3 dimensi pada perhiasan menggunakan VRML 2.0 ?

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan permasalahan untuk topik penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi ini dapat diakses melalui website.
2. Aplikasi ini akan dibangun dengan 3 aspek multimedia yaitu teks, gambar, dan animasi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi penjualan perhiasan berbasis web multimedia menggunakan VRML 2.0.

1.5. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini, antara lain:

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat Lunak yang dibuat dan membantu teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sebenarnya.

2. Metode Observasi

Metode ini adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam objek penelitian dan mengamati beberapa *website* sejenis.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan melalui beberapa tahap :

a) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat Lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b) Perancangan Perangkat Lunak

Proses menggambarkan Aplikasi yang akan dikembangkan untuk mendapatkan deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c) Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan Aplikasi yang dibangun ke dalam bahasa Pemrograman *PHP* & *VRML*.

d) Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat Lunak dengan menggunakan

komputer *desktop*. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai kajian pustaka yang berasal dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarah dan mendukung pengembangan Aplikasi ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang berisikan uraian sistematis dari teori yang ada pada literatur maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat Lunak.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan mengenai pengujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.