

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi di seluruh dunia telah berkembang pesat di berbagai bagian kehidupan, salah satunya dalam bidang komunikasi siaran, seperti telepon seluler. Sebelumnya, telepon seluler hanyalah alat telekomunikasi yang terbatas untuk memutuskan pendekatan atau panggilan aktif dan mengirim pesan atau menerima pesan. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin inovatif, saat ini ponsel dapat dimanfaatkan untuk melakukan berbagai hal yang hampir mirip dengan gadget PC dan dikenal dengan ponsel.

Permasalahan yang terjadi adalah ketika barang pertama kali datang ketoko sering terjadi kesalahan penginputan karena banyak jumlah barang dan jenis-jenis barang lainnya, Karyawan tidak hafal semua jenis barang, permintaan barang tidak sesuai tahu dan tidaknya sehingga menjadi tidak terkontrol menyebabkan pembeli menunggu lama, menimbulkan kecurangan oleh pegawai, tidak ada catatan penjualan barang yang konsisten.

Peningkatan cepat inovasi data di masa globalisasi yang sedang berlangsung tidak dapat disangkal pengaruhnya terhadap dunia perdagangan. Wadah perdagangan diharapkan untuk terus mengatur kemajuan inovatif dengan upaya untuk bekerja pada kualitas penjualan product dan pemasaran, khususnya dalam arah pemanfaatan inovasi data dan surat menyurat untuk dunia

perdagangan. Kemajuan dalam inovasi data dan korespondensi dewasa ini telah merambah perubahan cara hidup dan perkembangan negara Indonesia, khususnya di bidang modern dan keuangan.

BIOS Gaming Store adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan alat-alat pendukung gaming khusus gaming esport pemula dan professional. E-Sport merupakan merupakan sebuah permainan video game yang bersifat kompetitif dengan media eletronik seperti game console, computer desktop dan laptop. BIOS Gaming Store menjual alat-alat untuk bermain esport dengan berbagai jenis product seperti head set, mouse and keyboard serta meja khusus untuk bermain game serta berbagai jenis apararel yang berhubungan dengan esport seperti kaos, topi dan jacket.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada BIOS Gaming Store untuk membuat aplikasi penjualan berbasis web agar dapat membantu proses promosi dan penjualan serta pemasaran toko tersebut. Oleh karena itu penulis mengangkat judul skripsi tugas akhir sebagai judul “Perancangan Aplikasi Penjualan Online Peralatan Gaming Berbasis Web”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang berkaitan dengan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

“Bagaimana merancang aplikasi penjualan pada BIOS Gaming Store dengan menggunakan dengan API berbasis Web menggunakan PHP dan MySql”

### **1.3 Batasan Masalah**

Isi penulisan skripsi memiliki batasan masalahnya yaitu :

1. Aplikasi dibuat diatas berbasis web sehingga hanya dapat digunakan pada smartphone yang mempunyai *browser*.
2. Penelitian ini tidak membahas keamanan database dan kewananan jaringan yang digunakan untuk kebutuhan aplikasi.
3. Aplikasi yang dikembangkan membutuhkan browser untuk mengakses web aplikasi squad store.
4. Aplikasi hanya melakukan proses transaksi penjualan yang dilakukan customer sampai proses penerimaan barang, adapun untuk pengelolaan management toko menggunakan aplikasi berbasis web.
5. Perancangan aplikasi yang dibuat hanya mencakup jenis product berupa jenis product, nama product, harga product, stock product, proses pembelian , upload bukti bayar dan srtatus pengiriman barang.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini adalah hanya merancang aplikasi yang digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan menggunakan aplikasi web dan tidak merancang serta menganalisa sistem lain.

#### **1.5 Tujuan Dan Manfaat Penulisan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Merancang aplikasi berbasis web yang dibuat sebagai alat untuk memperluas jangkauan promosi produk.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen untuk berbelanja dan bertransaksi melalui smartphone

2. Meningkatkan dan memperluas promosi penjualan produk.
3. Memudahkan admin toko dalam melihat barang yang sering dibeli.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mewujudkan gambaran penulisan dalam setiap bagian dari proposal ini, penyusunannya dipisahkan menjadi 5 (lima) bagian dengan rencana yang terencana sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini berisi hubungan dengan deskripsi umum dari skripsi yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini membahas hubungan dengan studi literatur atau penelitian terdahulu, pengertian sistem, sistem informasi, dan teori serta metode metode yang dipakai dalam penulisan.

### **BAB III ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi gambaran hubungan dengan Perusahaan dan menguraikan secara rinci analisis kebutuhan sistem, kerangka berfikir, metodologi penelitian yang digunakan dalam analisis sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL IMPLEMENTASI**

Bagian ini berisikan hubungan perancangan sistem, alur proses, use case diagram dan hasil implementasi yang berkaitan dengan perancangan sistem.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Analisa dan optimasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

