

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat belakangan ini telah memasuki hampir pada semua bidang kehidupan. Salah satunya di bidang usaha penyedia jasa barang khususnya penyedia jasa *console game*. Pada era global ini, kebutuhan akan informasi yang tidak terbatas menuntut para pengguna komputer untuk merambah informasi yang lebih luas, hal ini didukung dengan semakin banyaknya para pengembang teknologi informasi yang dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memajukan industri *hardware* dan *software* komputer.

Setiap penyedia jasa penyewaan *console game* memiliki cara masing-masing untuk memasarkan produknya. Gambaran paling umum, penyedia jasa penyewaan *console game* menggunakan selebaran untuk memasarkan produk yang disewakan. Hal ini tentu memiliki banyak nilai negatif karena cara tersebut membutuhkan banyak biaya dan tenaga. Sedangkan, setiap penyedia jasa membutuhkan pemasaran yang mudah dan murah. Selain itu, konsumen juga masih kesulitan dalam mengetahui tempat penyedia jasa penyewaan *console game* terdekat disekitarnya. Dalam hal pemesanan melalui telepon, sering sekali terjadi konsumen melakukan *fake order* atau yang lebih fatalnya yaitu pencurian *console game* tersebut. Hal ini tentu berdampak buruk terhadap penghasilan pada sebuah penyedia jasa penyewaan *console game*.

Berdasarkan masalah yang ada, maka dari itu dibutuhkan aplikasi berbasis *web* yang mampu memasarkan *console game* yang dimiliki penyedia jasa, baik individu maupun korporasi. Selain itu dibutuhkan juga aplikasi yang mampu mengelola data dan transaksi *console game* yang dimiliki penyedia jasa. Juga dibutuhkan aplikasi yang memiliki keamanan sehingga mampu menghilangkan kecurangan yang dilakukan baik oleh konsumen atau penyedia jasa. Diharapkan dengan dibuatnya

aplikasi ini dapat memberi kemudahan kepada penyedia jasa dalam usahanya dan kepada konsumen *console game* dalam hal peminjaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana cara memasarkan *console game* untuk membantu penyedia jasa dalam memasarkan produknya?
2. Bagaimana cara mengelola data user dan laporan *console game*?
3. Bagaimana cara agar konsumen terbantu dalam rekomendasi penyedia jasa penyewaan *console game* terdekat?
4. Bagaimana cara mengantisipasi *fake order* yang dilakukan oleh *users*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi berbasis *web* yang mampu membuat iklan sehingga produk penyedia jasa mampu dipasarkan secara efektif.
2. Membuat aplikasi berbasis *web* yang mampu mengelola data user dan juga mengelola laporan transaksi berkala.
3. Membuat aplikasi berbasis *web* yang mampu membantu konsumen dalam rekomendasi penyedia jasa penyewaan *console game* terdekat.
4. Membuat aplikasi berbasis *web* yang mampu mengantisipasi *fake order* dengan cara membuat akun yang sudah terverifikasi melalui sms *broadcast*.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah terkait dengan pembuatan Proyek Akhir ini, diantaranya adalah:

1. Perancangan sistem menggunakan *framework* CI (Code Igniter).
2. Proses perancangan sistem sampai pengujian dalam metode SDLC.
3. Aplikasi yang dibuat berbasis *web*.
4. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan melalui proses *transfer* kepada admin.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi ini digunakan sebagai aplikasi penyedia jasa yang mencakup kebutuhan pengolahan data dan laporan serta pemasaran produk dengan keamanan yang cukup tinggi dan pengawasan data *users* yang cukup ketat. Berikut adalah definisi operasional dari proyek akhir yang akan dibangun:

a. Iklan

Adalah suatu pesan tentang barang atau jasa yang dibuat oleh produser atau pemrakasa yang disampaikan lewat media cetak, *audio*, elektronik yang ditujukan kepada masyarakat. Tujuan iklan adalah agar masyarakat tertarik untuk membeli atau menggunakan barang atau jasa tersebut.

b. Console Game

Adalah sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan permainan *video*. Perangkat penampil grafiknya dapat berupa *monitor* komputer atau televisi, alat pengendalinya disebut *joystick* atau *controller*

c. Web

Adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet

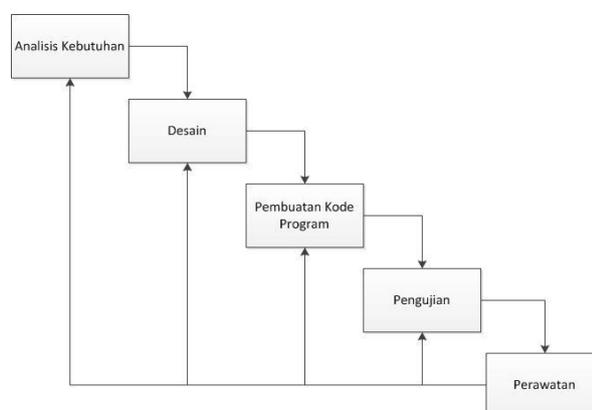
d. Framework CI (Code Igniter)

Adalah aplikasi sumber terbuka yang berupa *framework* PHP dengan model MVC (*model, view, controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam perancangan aplikasi pengolahan data stok barang dagang dan penjualan ini akan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model Waterfall. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun, mulai dari analisis kebutuhan sebagai awal proses sampai dengan *deployment* dan *maintenance* di akhir proses.

Gambar 1-1 adalah tahap – tahap yang harus dilakukan dalam perancangan aplikasi menggunakan metode SDLC dengan model Waterfall: [1]



Gambar 1-1 Model Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan *user* yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibangun. Peran analisis pada tahapan ini sangat besar karena menjadi penghubung antara keinginan *user* yang dinyatakan dalam bahasa praktis dengan *programmer* yang cenderung menggunakan bahasa teknis. Proses yang dilakukan pada tahapan ini untuk membuat proyek akhir adalah melakukan pembagian kuisisioner. Kuisisioner

ditujukan kepada masyarakat yang pernah meminjam *console game* dan kepada penyedia jasa yang meminjamkan *console game*-nya.

2. Desain

Desain perangkat lunak merupakan tahapan untuk menerjemahkan keinginan *user* menjadi desain teknis yang akan diimplementasikan oleh *programmer*. Proses yang dilakukan pada tahapan ini untuk membuat proyek akhir adalah menggambarkan sistem yang sudah ada dan sistem usulan dengan menggunakan *flowmap*, *Unified Modeling Language (UML)*, *Class Diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Data Flow Diagram (DFD)*.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahapan pembuatan kode program, *programmer* bekerja berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat oleh desainer pada tahapan sebelumnya dan menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Proses yang dilakukan pada tahapan ini untuk membuat proyek akhir adalah menuliskan kode program menggunakan bahasa HTML, PHP *Framework* CI dan CSS serta menggunakan DBMS Oracle sebagai *database*-nya.

4. Pengujian

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah sebuah program aplikasi selesai dibuat. Proses pengujian dimulai dari kebenaran logika perangkat lunak, kemudian dipastikan bahwa di setiap aktivitas perangkat lunak terdapat skenario pengujiannya. Proses yang dilakukan pada tahapan ini untuk membuat Proyek Akhir adalah melakukan pengujian terhadap program menggunakan *black box testing*.

5. Perawatan

Perangkat lunak yang telah diimplementasi diharapkan dapat dipakai terus menerus dan tidak berhenti di tengah jalan. Agar dapat dipergunakan terus menerus perangkat lunak harus dipelihara dengan memperhatikan setiap

aspeknya. Dalam proses pembuatan Proyek Akhir ini, tahap perawatan tidak dijalankan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Proyek Akhir yang dilaksanakan mulai dari bulan Agustus 2015 hingga bulan Juni tahun 2016 dapat dilihat pada Tabel 1-1.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Agustus 2015 - Juni 2016										
		Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Requiptment Analisis	■	■	■								
2	Design				■	■						
3	Implementa tion						■	■	■	■		
4	System Testing										■	
5	Pembuatan Dokumen	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Seminar					■	■					
7	Sidang											■