BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi khusunya perangkat lunak yang semakin maju membuat para *Software developer* mengambil langkah untuk menciptakan suatu program aplikasi yang dirasakan oleh pengguna terasa mudah serta tidak mengenal waktu dan tempat. Dunia internet yang telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari khususnya mahasiswa ataupun para karyawan tidak dapat dipungkiri memberikan kemudahan dalam berbagai hal. Akses internet yang sudah tidak sulit didapatkan menambah kemudahan untuk mencari semua informasi yang diperlukan.

Pembangunan mal di tengah kota sangat ramai dan marak dilakukan oleh pengusaha yang mempunyai modal memadai. Namun tiap mal tersebut tidak selalu ramai disewa dan dikunjungi oleh para pengunjung. Kesulitan waktu dan memperoleh lahan parkir yang nyaman membuat orang enggan pergi untuk langsung berbelanja ke mal. Ditambah lagi faktor cuaca yang tidak menentu dan macetnya jalanan, hal ini dikarenakan aktivitas pengguna yang semakin padat serta semakin banyaknya waktu yang terbagi mengharuskan adanya kemudahan dalam pelaksanaan transaksi. Di lain pihak, seseorang yang memiliki produk atau jasa, tetapi tidak memiliki cukup modal untuk menyewa toko akan mengalami kendala dalam mempromosikan dan menjualnya produk dan jasa yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka masalah tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menyusun laporan kerja praktek dengan judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI VIRTUAL MAL BERBASIS WEB UNTUK MEMPERMUDAH PROSES JUAL BELI ONLINE".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil kerja praktek yang dilakukan di PT. Citra Niaga Teknologi, maka permasalahan yang dapat dikaji dalam kerja praktek ini adalah "Bagaimana membangun Aplikasi *Virtual Mal* berbasib *web* ?".

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membangun aplikasi *virtual mal* berbasis *web*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam kerja praktek ini adalah :

1. Mempermudah dalam melakukan proses belanja secara *online*.
2. Menciptakan peluang kepada setiap orang yang tidak mempunyai banyak modal untuk mempromosikan dan menjual barang maupun jasanya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam pembangunan aplikasi *virtual mal* berbasis *web* yaitu :

1. Sistem yang akan dibangun berbasis *web* dengan *database* mysql.
2. Menampilkan informasi barang dan jasa yang tersedia untuk semua pengunjung.
3. Menampilkan fasilitas pencarian produk berdasarkan kategori tertentu.

4. Sistem pembayaran masih bersifat manual.
5. Untuk menjadi Member dan Pemilik Toko harus melakukan registrasi.
6. Proses-proses yang ada yaitu : pengolahan data member, pengolahan data pemilik toko,pengolahan data admin, pengolahan data produk, pengolahan data pemesanan, pengolahan data penjualan, pengolahan data bukti transaksi,pembuatan laporan data member, data pemilik toko, data admin, data produk, data pemesanan, data penjualan.

1.5 Metodologi penelitian

Guna mendapatkan data yang diperlukan, beberapa kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan cara pendekatan masalah dengan menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Observasi

Metode dengan cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada *web* yang didalamnya mencakup *virtual mal* .

2. Wawancara

Metode dengan cara berdiskusi dengan mentor maupun orang-orang yang berkenaan dengan laporan. Khususnya dengan para pekerja yang berada di bagian aplikasi.

3. Studi Literatur

Metode dengan cara mencari dan mempelajari *manual book* dan mencari literatur lain baik dari *internet* maupun buku.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistem penulisan yang digunakan oleh dalam penyusunan laporan kerja praktek adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang profil PT Citra Niaga Teknologi, pengertian *virtual mal*, *e-commerce,* konsep dasar *database* dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem yang akan dibangun di aplikasi ini yang mencakup penjelasan rancangan basis data, Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), tabel relasi, dan rancangan aplikasi pengolahan data yang akan dibuat.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didasarkan pada seluruh proses yang dilakukan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini.