

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kualitas hidup masyarakat sangat terpengaruh oleh fenomena ini. Hal ini diakibatkan oleh kebutuhan penduduk yang semakin meningkat, terutama dalam hal kebutuhan informasi. Banyak kalangan masyarakat yang memiliki sarana untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet. Tanpa memandang waktu dan tempat, internet memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dari berbagai lokasi. Berbagai organisasi dapat menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi yang berkembang pesat ini untuk meningkatkan perekonomian.

Kemajuan teknologi yang positif saat ini sedang digunakan oleh bisnis dari semua ukuran. Usaha mikro yang diluncurkan dengan mengintegrasikan teknologi, informasi, dan komunikasi juga mendapat manfaat dari kemudahan pengoperasian yang meningkatkan usaha komersialnya. Teknologi, informasi, dan komunikasi telah membuat bekerja lebih nyaman dan efisien.

1.2. Perumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi dan dijelaskan latar belakangnya, yang di peroleh dari laporan ini ialah :

1. Bagaimana sistem aplikasi marketplace Digizone dimodifikasi dengan metode waterfall?
2. Bagaimana penerapan aplikasi otomatis dan proses transaksi berbasis web?
3. Seberapa sering aplikasi Digizone digunakan?

1.3. Batasan Penelitian

Dari uraian perumusan masalah tersebut di atas, dapat ditarik batas masalah untuk melakukan penyelidikan ini, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan owner dalam memaksimalkan penjualan produk digital.
2. Aplikasi Digizone harus bisa melakukan transaksi dan pembayaran yang otomatis.
3. Hasil penelitian ini adalah aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman javascript dan html, dibantu dengan aplikasi pendukung lainnya yaitu digiflazz, bukaolshop, dan midtrans.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut, berdasarkan uraian latar belakang serta perumusan masalah yang ditulis:

1. Perancangan aplikasi dengan menggunakan Javascript sebagai Bahasa pemrograman dan HTML&CSS.
2. Membangun sebuah system otomatisasi agar dapat digunakan dengan mudah dan efektif.
3. Menghasilkan aplikasi dengan transaksi yang aman, cepat dan responsif.

1.5. Manfaat Penelitian

Mungkin ada beberapa manfaat dari penelitian ini, seperti yang dijelaskan di bawah ini :

1. Bagi Pemilik Aplikasi Digizon

Memiliki toko di marketplace Digizone berbasis web dan aplikasi. Mempermudah proses transaksi bagi customer. Meningkatkan kinerja secara efisien dan efektif.

2. Bagi Customer

Mempermudah customer untuk mencari kebutuhan yang diinginkan. Meningkatkan kepuasan customer. Waktu yang digunakan dalam proses transaksi lebih efisien, efektif dan responsif.

3. Bagi Reseller

Mudah untuk mendapatkan harga yang lebih rendah dibandingkan dengan pasar pesaing dan mudah untuk mendapatkan diskon yang lebih tinggi.

1.6. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berfokus pada latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang pengemukaan landasan yang menunjang penulisan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Membahas tentang alur peneliti dalam menyelesaikan masalah dan menerangkan tentang analisa penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal ini merupakan pembahasan dari implementasi sistem yang sebelumnya dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian bab V, dan saran untuk menyempurnakan perancangan ini.

