

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini merupakan masa dimana semua jenis transaksi dilakukan dengan menggunakan fasilitas dari internet, mulai dari transaksi jual beli barang pribadi sampai perdagangan jasa dan lain sebagainya. Bagaimana tidak, semua dituntut serba cepat dan simple, tidak terlepas juga produk-produk software yang dijual langsung oleh pembuatnya atau sering kita sebut developer melalui sebuah portal jual beli software di internet.

Pengembangan jaringan komunikasi data antar komputer menjadikan internet muncul dengan berbagai macam aplikasi. internet dengan berbagai aplikasinya pada dasarnya adalah media yang digunakan untuk mengefisienkan proses komunikasi.

Untuk dapat memaksimalkan penggunaan internet, harus dapat kita tentukan dan artikan tentang kebutuhan komunikasi dari seseorang. Salah satu aplikasinya yaitu World Wide Web (WWW). Di awal perkembangannya World Wide Web hanya digunakan untuk kalangan akademisi dan riset, namun sekarang World Wide Web digunakan untuk bisnis dan hiburan.

Informasi yang diperoleh dari internet pun bermacam-macam tergantung dari informasi yang dibutuhkan user (pemakai). Salah satu informasi yang dapat kita peroleh adalah macam-macam kebutuhan konsumen baik individu maupun perusahaan dalam memperoleh software aplikasi yang mereka butuhkan dalam menunjang kerja perusahaan agar beban yang di kerjakan lebih mudah dikerjakan.

Saat ini banyak para pemilik usaha yang membutuhkan suatu software aplikasi untuk membantu meringankan pekerjaan yang sedang dihadapi , akan

tetapi masih banyak para pengusaha belum mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan yang mereka harapkan sehingga mereka akan membeli software aplikasi kembali pada sebuah toko lain yang mungkin kurang teliti dalam memahami keinginan para pelanggannya.

Dari segi developer pun masih banyak yang belum memiliki portal untuk menjual software aplikasi yang mereka buat kepada perusahaan yang membutuhkan aplikasi dari para developer tersebut. Maka dari itu dibutuhkan sebuah portal untuk dapat mempertemukan mereka yaitu pihak developer atau pengembang aplikasi dan pihak konsumen yaitu para pebisnis yang membutuhkan beberapa software yang akan digunakan pada perusahaannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mereka membutuhkan suatu layanan di internet yang dapat memberikan fasilitas dimana para pengembang aplikasi dan para pencari software dapat saling berkomunikasi dalam hal ini untuk melakukan transaksi jual beli software aplikasi.

Hal yang paling penting dalam pembuatan portal ini adalah sebuah keamanan dalam bertransaksi serta menjamin para pencari software aplikasi atau pembeli untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan yang mereka inginkan dan mencegah adanya plagiator software dan menjamin pembeli mendapatkan software yang original dan memiliki lisensi dari software yang dibelinya. Sedangkan untuk pengembang, butuh adanya perlindungan dari software yang telah dibuatnya dan memiliki hak cipta dari software yang dibuat,

Pengamanan software yang kurang dapat menyebabkan software yang dibuat oleh para pengembang disalahgunakan oleh para oknum yang tidak bertanggung jawab dan menghindari peniruan penulisan kode software kembali atau yang biasa kita sebut plagiator. Untuk menghindari hal yang demikian itu maka para pengembang harus menjaga kerahasiaan kode yang dibuatnya dengan beberapa servis dari penyedia layanan penjualan software. Dan sampai saat ini

penulis masih belum mendapatkan sampel atau contoh layanan yang sudah menerapkan pengamanan software seperti yang telah dijelaskan diatas. Sehingga penulis berinisiatif untuk mengembangkan sebuah software dimana software ini dapat memberikan semua yang dibutuhkan oleh para pembuat software dan juga para pembeli tentunya.

Didalam software ini tentunya harus di sertakan pengamanan dari software yang akan diperjual belikan tentunya dengan menerapkan beberapa ketentuan untuk para pengembangan software aplikasi dalam mengembangkan aplikasi yang akan mereka jual kepada para pebisnis atau para pembeli software aplikasi buatannya.

Beberapa fitur aplikasi yang harus ada didalam aplikasi ini adalah pertama dari segi keamanan serta kenyamanan pada kedua belah pihak untuk bertransaksi serta memberikan pelayanan terbaik untuk membuat mereka semua nyaman berada dalam portal yang akan penulis buat.

Seperti halnya portal jual-beli online yang ada saat ini , software ini juga memberikan seluruh pembuatan atau penentuan harga di lakukan oleh para penjual. Hanya saja ketika transaksi dilakukan, tidak langsung antara penjual dan pembeli, penjual disini hanya mempostingkan software aplikasi yang akan dijual dan memberikan harga sesuai yang penjual inginkan. Dan servis dari aplikasi inilah yang akan mempromosikan semua software yang telah masuk pada software ini. Sehingga dibutuhkan biaya yang harus ditanggung oleh penjual kepada pemilik service ini dalam hal ini penulis.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam Tugas Akhir ini dengan mengambil judul: **“PENGEMBANGAN WEBSITE PENJUALAN SOFTWARE MENGGUNAKAN PHP-MYSQL”**.

2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 2.2.1 Bagaimana Pengembangan Website Penjualan Software Menggunakan Php-Mysql?
- 2.2.2 Bagaimana kelayakan aplikasi ini dalam kenyataannya?

2.3 Tujuan Penulisan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini antara lain:

- 2.3.1. Untuk mengetahui tentang Bagaimana mengembangkan Website Penjualan Software Menggunakan PHP-Mysql.
- 2.3.2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan sistem dari Website tersebut.

2.4 Manfaat Penulisan

2.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai acuan dalam melakukan sebuah pengerjaan program aplikasi yang dilakukan oleh peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Dengan menggunakan metode perancangan sistem sekuensial linier dalam penciptaan aplikasi, maka laporan ini dapat menjadi

acuan dalam pembuatan suatu aplikasi yang berhubungan dengan klien atau yang lainnya.

2.4.2. Manfaat Praktis

2.4.2.1. Bagi Peneliti

Laporan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan program khususnya penelitian mengenai administrasi sekolah khususnya pembayaran uang sekolah siswa pada sekolah-sekolah yang lain.

2.4.2.2. Bagi Instansi

Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia bisnis online atau pada lembaga-lembaga keusahaan yang ada di Indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan pemasaran yang ada.

2.4.2.3. Bagi Mahasiswa

Laporan ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan referensi untuk meningkatkan kualitas belajar bagi Mahasiswa.

2.4.2.4. Bagi Masyarakat

Untuk masyarakat umum diharapkan bisa sebagai pedoman dalam memulai bisnis online yang khususnya penjualan produk online.