

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, dimana segala sesuatunya itu berjalan dengan cepat, kemajuan teknologi semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan saling bertukar informasi.

Semua orang di zaman sekarang ini hampir setiap individu sudah memiliki komputer. Di mana didalam dunia komputer ada yang namanya *client server*, dan N-tier arsitektur merupakan salah satu model dari arsitektur *client server*. *Client* merupakan sembarang sistem atau proses yang melakukan suatu permintaan data atau layanan ke *server* sedangkan *server* ialah, sistem atau proses yang menyediakan data atau layanan yang diminta oleh *client*. *Client Server* merupakan pembagian kerja antara *server* dan *client* yg mengakses *server* dalam suatu jaringan. Jadi arsitektur *client server* merupakan desain sebuah aplikasi terdiri dari *client* dan *server* yang saling berkomunikasi ketika mengakses *server* dalam suatu jaringan.

*Online Shop* merupakan suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual atau menawarkan melalui internet, sejak kehadiran internet para pedagang telah berusaha membuat toko *online* dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat mengunjungi Toko *Online (online store)* dengan mudah dan nyaman, mereka dapat melakukan transaksi di rumah, sambil duduk di kursi mereka yang nyaman di depan komputer

*Client server* merupakan salah satu jenis model arsitektur sistem jaringan komputer. Komputer yang menyediakan berkas (*file* ) bagi

komputer yang membutuhkannya dinamakan *server*, sementara komputer yang menerima data disebut *client*.” Tujuan utama dari *server* yaitu untuk menerima serta mengirim berkas data. Komputer jenis *file server* tidak melakukan proses apa-apa pada berkas data tersebut. Bahkan komputer ini tidak tahu apa-apa (dan tidak perlu tahu) berkenaan dengan data yang dikirim. Dalam sistem *client server*, client biasanya berupa komputer pada jaringan yang dioperasikan manusia, yang melakukan perubahan pada berkas data yang diterima dan apabila perubahan telah selesai mengirim kembali data tersebut ke *file server* untuk disimpan kembali

Arsitektur N-tier menyediakan fitur skala besar, di satu sisi tersedia dari beban layanan dalam skala besar, bisa menjadi ukuran besar untuk kedua pengguna sementara menyediakan jasa layanan lain yang tersedia dalam skala besar, dapat membentuk kelompok sistem perangkat lunak skala besar. N-Tier *Architecture* merupakan arsitektur aplikasi yang mirip dengan 3Tier tetapi ada tambahan komputer *server* untuk menangani *user services*

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan nya sebagai berikut :

1. Bagaimana dukungan arsitektur komputer dengan *database* yang terpisah dari *server*.
2. Bagaimana N-tier dapat mendukung sistem penjualan berbasis *web*?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulisan skripsi ini antara lain :

1. Membangun *Database* untuk dukungan arsitektur yang terpisah
2. Membangun arsitektur N-Tier untuk dukungan penjualan

### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Memperluas pengetahuan dalam masalah N-Tier
2. Memberikan referensi untuk penelitian berikutnya yang relevan.

## **1.4 Sistematika Penulisan**

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang penulisan skripsi ini antara lain *HTML, CSS, PHP, CodeIgniter, MySQL*. Kerangka pemikiran dijelaskan di sini.

### **BAB III          ANALISA SISTEM**

Dalam bab ini dibahas tentang Latar Belakang, Proses Bisnis Berjalan, Analisa Permasalahan, Usulan Pemecahan Masalah.

#### BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini diterangkan tentang Perancangan *Extreme Programming* (XP), Rancangan Basis Data, Rancangan Menu, Rancangan Input dan Rancangan Output, Implementasi Menu, Implementasi Input dan Implementasi Output.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk menunjang keberhasilan sistem informasi penjualan dengan arsitektur N-Tier berbasis web