

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Web saat ini berkembang pesat mulai dari front-end hingga backend, dan teknologi Web ini mendukung perkembangan dimana teknologi ini memungkinkan melakukan proses di banyak platform, dan hasilnya dimanfaatkan oleh banyak orang. Salah satu dukungan teknologi Web adalah pada pembangunan Web Service yang berfungsi sebagai aplikasi transaksi data antar platform yang terlibat di dalamnya. Konsep Web Service muncul untuk menjembatani sistem dan data yang ada tanpa memperlumahkan perbedaan platform yang digunakan oleh masing-masing sumber.

Sekarang berbagai macam inovasi dan cara dilakukan untuk dapat meningkatkan penjualan, pemasaran maupun pemesanan. Untuk itu, harus ada solusi untuk membantu para pedagang agar lebih mempermudah menyimpan data penjualan, mulai dari data produk, data barang masuk, data barang keluar, dan data transaksi penjualan secara online, maka dari itu dibutuhkan juga Web Service untuk mengelolah data tersebut, sehingga pada pedagang tidak perlu repot dan bingung untuk menyimpan data.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka akan dibuat “Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO” (*Back End*)”. Dengan hal itu maka muncul ide membantu para pejual untuk bagaimana cara menyimpan data dan mengelolah dengan baik. memperkenalkan teknologi yang ada pada sekarang ini, agar para pedagang tidak bingung untuk menyimpan data produknya lagi, dan juga tujuan yang lain, mengenalkan aplikasi ini kepada para penjual agar tidak menggunakan media seperti kertas untuk menyimpan data produknya, maka dari itu diperlukan atau dibuatnya Web Service ini sebagai media penyimpanan data produk untuk mempermudah para pedagang dalam melihat data produknya, Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan Web Service ini adalah untuk mempermudah para para penjual menyimpan data, dan transaksinya dengan para pembeli, menggunakan Web Service ini bisa digunakan dimana saja oleh

para penjual. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas penelitian yang akan diajukan berjudul "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membuat "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO (*BackEnd*)" sebagai wadah produk dan dapat menjadi sarana yang baik untuk mengelolah data?
2. Bagaimana merancang dan membuat "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*)" yang dapat digunakan sebagai pengolahan data transaksi untuk para penjual?

1.3 Batasan Masalah

1. "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*)" yang dirancang digunakan untuk menjadi wadah produk dan pengolahan data produk .
2. "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*)" yang digunakan untuk mengelolah data produk, data barang masuk, data barang keluar, dan data transaksi

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*)" yang dapat berguna untuk pengolahan data produk.
2. Merancang dan membuat "Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO" (*Back End*)" yang dapat berguna mempermudah para penjual menyimpan data produk dan data transaksi penjual

3. Merancang dan membuat “Pengembangan *Web Service* Aplikasi Belanja MLIJO” (*Back End*)” yang dapat berguna sebagai media penyimpanan data didalam aplikasi , data stock , data barang masuk data barang keluar dan data transaksi.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memberikan dampak baik bagi para penjual dan lebih praktis dalam pengelolaan data produknya, dan Juga di harapkan dapat memberikan informasi akan aplikasi bagi masyarakat di daerah tertentu. Adapun secara detail manfaat kegiatan tersebut diantaranya:

1. Aplikasi Belanja MLIJO dapat digunakan untuk mengelolah data produk.
2. Aplikasi Belanja MLIJO mempermudah penjual untuk mengetahui apa saja produk yang tersedia.
3. Aplikasi Belanja MLIJO dapat digunakan untuk menyimpan data pemesanan didalam aplikasi, mulai data produk, data stock, data barang masuk, data barang keluar dan data transaksi