

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang, di saat semua kegiatan di lakukan secara *online* karena perkembangan teknologi yang pesat, tingkat pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan perkembangan tingkat permintaan yang kompleks mengakibatkan timbulnya berbagai macam industri yang semata-mata menjawab kebutuhan masyarakat. Hal tersebut membuat persaingan dagang menjadi ketat, terutama dengan perusahaan sejenis.

Persaingan terjadi karena konsumen dapat dengan mudah mengalihkan minat pembeliannya pada produk pesaing yang lebih kompetitif. Begitu pula yang terjadi pada *showroom* sepeda motor seperti *showroom* Berkah Jaya Motor, persaingan yang terjadi seperti gencarnya pesaing yang terjun kedalam media internet. Sehingga membuat *showroom* Berkah Jaya Motor sedikit tertinggal dengan pesaing lainnya. Persaingan dagang tersebut menuntut perusahaan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bisnisnya.

Teknologi internet sudah terbukti menjadi salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet memiliki efek yang besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar *gadget*, mengakses informasinya, memesankan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang langsung ke *showroom* atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Terkait dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi penjualan sepeda motor *online*

menggunakan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor PHP* dan *MySQL* sebagai data penyimpanan customer, karena di Indonesia sepeda motor merupakan alat transportasi yang cukup di minati oleh konsumen. Hal ini berdampak akan meningkatnya jumlah permintaan dari konsumen.

Sistem aplikasi yang akan dibuat, dirancang untuk mempermudah proses transaksi pembelian dan penjualan sepeda motor, yang juga merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi, yang nantinya akan menjadikan *showroom* Berkah Jaya Motor akan mudah bersaing dengan *showroom* motor lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana mengimplementasikan sistem aplikasi penjualan sepeda motor menggunakan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai database di *showroom* Berkah Jaya Motor Cirebon.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup yaitu :

1. Sistem yang dibuat berbasis *Website*.
2. Sistem ini menggunakan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*.
3. Sistem yang dibuat hanya untuk proses transaksi penjualan dan pembelian sepeda motor.
4. Sistem penjualan ini hanya sebagai alat bantu, namun keputusan inkras transaksi tetap berada antara penjual dan pembeli.
5. Sistem penjualan ini tidak langsung mengirim barang, namun

perusahaan akan melakukan survei dan mengecek data diri pembeli secara langsung terlebih dahulu.

#### 1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

Mengimplementasikan suatu model sistem aplikasi dengan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database* penyimpanan data user untuk penjualan sepeda motor di *showroom* Berkah Jaya Motor Cirebon.

Adapun yang ingin diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta
  - A. Penelitian ini dapat dijadikan dokumen yang diharapkan dapat bermanfaat dalam proses kegiatan perkuliahan nantinya dan dapat menjadi referensi bagi adik tingkat yang akan melakukan penelitian dengan judul sistem aplikasi penjualan.
  - B. Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penerapan ilmu yang telah didapatkan selama studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Manfaat bagi peneliti :
  - A. Untuk mengamalkan ilmu yang didapatkan selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
  - B. Sebagai bahan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Manfaat bagi objek penelitian :
  - A. Untuk meningkatkan penjualan sepeda motor di

*showroom* Berkah Jaya Motor dengan implementasi sistem aplikasi yang penulis buat.

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka diperlukan suatu metode untuk mencapai tujuan dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu peneliti menjelaskan metode yang digunakan dalam memperoleh data – data yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1.1 Metode Studi Literatur

Pada metode studi literatur peneliti melakukan pengumpulan bahan, data dan materi dengan cara mempelajari dan membaca karya ilmiah, buku pustaka, sumber internet yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian sehingga dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi.

#### 1.5.1.2 Metode Wawancara

Pada metode wawancara peneliti melakukan tanya jawab secara langsung melalui tatap muka kepada narasumber pimpinan dan marketer perusahaan untuk mendapatkan informasi dan data – data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 1.5.2 Metode Pengembangan

Sistem aplikasi penjualan yang akan dibuat berbasis *Website* sehingga tahapan perancangan harus sesuai dengan aturan atau prosedur sehingga tidak terjadi pengulangan tahapan dan dapat meminimalisir kesalahan. Maka dari itu peneliti menggunakan metode waterfall.

### 1.5.3 Metode Analisis

Peneliti mengidentifikasi masalah dengan menggunakan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Services).

### 1.5.4 Metode Perancangan

Setelah melakukan metode analisis, maka peneliti merancang sistem dengan cara terstruktur menggunakan *Object Oriented Programming (OOP)*. Pemograman OOP merupakan pendekatan yang melihat sebuah permasalahan dan sistem pada objek. Memandang sistem berorientasi objek yang dikembangkan, sebagai kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek pada dunia nyata. Sistem yang berorientasi objek ini, memiliki fungsi serta data-data dikelompokkan dalam sebuah komponen yang dibungkus (enkapsulasi) kedalam bentuk objek, sehingga setiap objek dapat mewariskan sifatnya atau setiap objek yang berbeda. Kumpulan dari objek-objek itu akan berinteraksi satu sama lainnya untuk menghasilkan output yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa *Object Oriented Programming (OOP)* merupakan suatu strategi atau cara baru untuk membuat program atau merancang sistem dengan memperhatikan objek.

### 1.5.5 Metode Implementasi

Metode implementasi merupakan tahap menerapkan sistem yang sudah siap untuk dioperasikan, dan sistem telah di desain dan dianalisis, sehingga pada tahap ini pengimplementasian dilakukan secara bertahap. Pada metode implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem yaitu *Visual Studio Code* yang digunakan sebagai *text editor* untuk pembuatan program, *MySQL* digunakan untuk membuat *database* dan *web browser* yang digunakan untuk menjalankan sistem.

### 1.5.6 Metode Testing

Dalam metode testing, peneliti menggunakan metode white box testing dan black box testing. white box testing adalah pengujian serta pengecekan pada perangkat lunak terhadap detail mengenai perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain perangkat lunak. Sedangkan pengertian black box testing adalah pengujian pada perangkat lunak yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan melakukan pengecekan fungsionalitas perangkat lunak. Untuk testing Website *Framework Codeigniter* yang digunakan dengan cara testing proses eksekusi aplikasi sampai mencapai tujuannya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah , perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka serta dasar – dasar teori yang mendasari pembuatan sistem dan *software* yang digunakan dalam membangun sistem atau yang diperlukan dalam penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tinjauan umum, analisis sistem, solusi yang dipaparkan serta penjelasan tentang perancangan sistem yang akan dibangun.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, mengembangkan sistem hingga proses *testing*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh proses penelitian serta saran sebagai bahan pertimbangan perbaikan kinerja sistem.

