BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, industri otomotif telah mengalami perkembangan yang pesat, termasuk dalam hal modifikasi dan peningkatan performa kendaraan. Salah satu komponen penting yang sering diganti untuk meningkatkan penampilan mobil adalah velg. Velg mobil berkualitas memengaruhi tampilan, performa, dan keamanan kendaraan. Cavasta Garage, perusahaan modifikasi otomotif, menyadari perlunya sistem informasi penjualan velg mobil yang efisien dan modern untuk menghadapi potensi pasar yang besar.

Dalam menjalankan bisnisnya, Cavasta Garage menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya integrasi antara berbagai proses penjualan velg mobil yang ada di perusahaan. Aktivitas seperti pemesanan, inventarisasi, dan pemantauan stok sering kali dilakukan secara manual atau menggunakan lembar kerja tradisional, yang rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data. Masalah ini menghambat efisiensi operasional perusahaan dan berpotensi menurunkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi Sistem Informasi Penjualan Velg Mobil berbasis website pada Cavasta Garage. Aplikasi ini akan memanfaatkan framework Codelgniter sebagai landasan pengembangan, yang terkenal dengan kehandalannya dalam membangun aplikasi web yang efisien dan aman. Dengan sistem informasi terintegrasi, Cavasta Garage meningkatkan efisiensi penjualan velg mobil, operasional, dan pelayanan pelanggan.

Dalam pengembangannya, aplikasi ini akan memiliki fitur utama, seperti pemesanan velg mobil online, pemantauan stok secara real-time, manajemen pelanggan, dan laporan penjualan serta keuangan. Dengan sistem informasi terpusat dan terstruktur, Cavasta Garage dapat dengan mudah mengelola data pelanggan, mengatur pesanan yang sedang diproses, dan mengoptimalkan persediaan stok velg. Ini akan membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan yang tepat dan meningkatkan kemampuan untuk merespons permintaan pasar dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, penulis merumuskan beberapa masalah utama sebagai berikut:

- Bagaimana cara merancang dan membangun website penjualan velg mobil pada Cavasta Garage?
- Bagaimana mengoptimalkan manajemen stok velg mobil untuk memenuhi permintaan pelanggan dengan tepat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi dengan judul "Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Velg Mobil Berbasis Website pada Cavasta Garage" mencakup beberapa aspek untuk memfokuskan penelitian. Berikut adalah beberapa batasan masalah penelitian:

- Lingkup Aplikasi: Aplikasi web yang dikembangkan hanya pada sistem informasi penjualan velg mobil. Fitur lain seperti biaya pengiriman dikecualikan dari ruang lingkup penelitian ini.
- Platform: Pengembangan aplikasi hanya pada platform berbasis website.
 Penelitian ini tidak akan mencakup pengembangan aplikasi berbasis seluler (mobile) atau platform lainnya.
- Cavasta Garage: Penelitian hanya pada Cavasta Garage sebagai studi kasus utama. Tidak ada perluasan ke toko velg mobil lainnya atau studi perbandingan dengan kompetitor.
- Pada penerapan Waterfall, penelitian tidak termasuk pada langkah penerapan dan pemeliharaan sebagai bentuk efisiensi waktu pengembangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian untuk judul "Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Velg Mobil Berbasis Website pada Cavasta Garage":

- Menganalisis kebutuhan dan persyaratan pengguna dalam pengembangan aplikasi sistem informasi penjualan velg mobil berbasis website pada Cavasta Garage.
- Merancang dan mengembangkan aplikasi sistem informasi penjualan velg mobil berbasis website yang memenuhi kebutuhan dan persyaratan pengguna.
- Mengimplementasikan fitur-fitur penting dalam aplikasi, termasuk pencarian velg mobil, informasi produk dan penawaran harga.

Tujuan penelitian ini disusun untuk memberikan panduan dalam pengembangan aplikasi sistem informasi penjualan velg mobil berbasis website pada Cavasta Garage, dengan fokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna, fungsionalitas yang baik, dan efektivitas dalam meningkatkan proses penjualan dan kinerja bisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut:

- Manfaat bagi Cavasta Garage Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan velg ini dapat membantu perusahaan dalam pengelolaan data barang, customer, dan penjualan dengan lebih mudah.
- Manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi bagi penulis lain yang ingin menulis tentang sistem informasi penjualan sparepart mobil.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab IV, dan bab V.

Contoh:

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan. BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, pembahasan hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, landasan teori yang berisi tentang pembahasn dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan pengembangan, dan penjelasan metode PIECES yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, hasil penelitian dan analisa penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditunjukkan untuk ruang lingkup penelitian.



