

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berbasis *web* dan internet saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam aktifitas kehidupan. Setiap hari terus berkembang, perkembangan yang ramai dibicarakan dan dibahas sekarang ini adalah teknologi yang mengarah pada sistem informasi dan aplikasi berbasis *web*. Dengan adanya penerapan teknologi berbasis *web*, komunikasi antara pengguna, admin dan pengembang lebih luas karena waktu siaga sistem informasi dan aplikasi berbasis *web* sangat tinggi, bahkan ada yang sampai 24 jam per hari dalam satu minggu yaitu web yang menggunakan *server* sudah maju.

Pengguna web sebagai media informasi serta sistem informasi sebuah toko *online* cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan media promosi. Pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Dimana didalamnya berisi informasi lokasi, dan apa saja yang ingin ditampilkan oleh toko online tersebut. Bahkan sekarang *web* dapat dimiliki perorangan dengan biaya yang relatif murah.

Mempromosikan usaha mereka kepada khalayak luas memang langkah yang efektif bagi dunia bisnis. Dalam hal ini, tak hanya pebisnis yang dapat keuntungan, tetapi juga konsumen. Dua pihak ini bagaikan simbiosis mutualisme karena saling

menguntungkan. Pelaku bisnis mendapatkan keuntungan tinggi, di sisi lain konsumen dapat memenuhi kebutuhannya secara mudah dan cepat.

Perdagangan Elektronik, *Custom* Desain Mobil merupakan salah satu yang *men-custom* dan menjual berbagai macam kebutuhan mobil anda, serta memiliki misi menjadi *trend center* semua usia menggunakan media internet.

Selama ini dalam melakukan promosi, banyak dari *showroom* atau bengkel mobil (khususnya) masih menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter, atau Instagram sehingga sistem informasinya masih terbatas dari fasilitas yang disediakan oleh media sosial tersebut.

Dengan adanya masalah yang dihadapi tersebut, maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi penjualan dan perancangan berbasis *website* yang dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi barang jadi serta melakukan pemesanan atau sistem *booking*. Meningkatkan mutu-mutu pelayanan dan menghasilkan laporan data pembeli. Atas dasar latar belakang inilah maka penulis tertarik untuk melakukan pembuatan *web* tentang *e-commers custom* desain mobil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dalam pembuatan ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat membantu memudahkan pembeli untuk melihat daftar produk yang dijual?

2. Bagaimana laporan transaksi secara terkomputerisasi agar mudah mengetahui pesanan yang baru, yang sudah dikirim maupun yang belum dikirim?
3. Bagaimana melakukan pergantian part mobil secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan bahasa agar tidak meluas, maka diperlukan batasan –batasan masalah sehingga hasil analisis dapat lebih terarah sesuai tujuan. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Fungsionalitas
Memberikan deskripsi produk, modul pencarian produk dan pembagian produk berdasarkan kategori.
2. Metode masukan (*input*) data terdapat 2 macam:
 - a. Text: Keyboard
 - b. Gambar: Data Digital
3. Metode Digital
Keluaran data dari sistem ada 1 macam yaitu Administrator: Laporan Transaksi (*file, pdf*)

Permasalahan yang tidak dibahas dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah metode kelayakan ekonomi berupa *Payback Period, Net Present Value* dan *Return On Investment. Software* yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Notepad ++
2. Googlechrome (browser)
3. Xampp
4. MySQL
5. Windows 8.1 trial edition

1.4 Maksud dan Tujuan Pembuatan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Meningkatkan kualitas penjualan *showroom* pada bidang *website*.
3. Memudahkan pengguna memodifikasi mobil dalam internet.
4. Mempermudah informasi harga pembelian.

1.5 Manfaat Pembuatan

Adapun manfaat dari pembuatan ini:

1. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Memudahkan masyarakat dalam mencari informasi produk dari media internet untuk transaksi kapan saja dan dimana saja.
 - b. Memudahkan masyarakat untuk melakukan modifikasi secara langsung.
 - c. Memberikan layanan info harga tanpa harus langsung ke toko-toko *offline*.

2. Manfaat bagi pembuat

- a. Pembuatan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang informasi penjualan dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh dibangku kuliah serta untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Teknik informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Meningkatkan kreatifitas dengan memanfaatkan teknologi komputer secara nyata menggabungkan aplikasi editor dengan aplikasi berbasis *web*.
- c. Menambah wawasan dan keahlian dalam pembuatan sebuah aplikasi *web*.

1.6 Maksud dan Tujuan Pembuatan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode dengan cara mengumpulkan data mengenai tipe file gambar apa saja yang sering digunakan masyarakat oleh umum. Metode penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Pada metode ini dilakukan mencari data tipe gambar mobil yang secara umum digunakan masyarakat.

2. Studi Pustaka

Data-data diambil dari literatur, buku-buku perpustakaan yang mendukung.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan ditulis, maka sistematika laporan ditulis sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau keperluan penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan uraian sistem manual dari aplikasi yang akan dibuat serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil uji coba program, cara menggunakan program yang sudah dibuat dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang ditunjukkan pada penyusunan berikutnya.

