

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Mudah-mudahan pemanfaatan teknologi dalam hal ini internet membuat banyak orang memanfaatkannya. Pemanfaatan internet ini tidak hanya digunakan sebagai media bertukar informasi tetapi sekarang dikembangkan sebagai media transaksi.

Internet menyebabkan kegiatan perdagangan mengalami perkembangan, yaitu dengan adanya penjualan secara *online*. Saat ini banyak tersedia *website* yang memberikan fasilitas berbelanja. Fasilitas ini disebut *E-commerce*.

Adrenalin Motor merupakan sebuah badan usaha yang bergerak pada bidang penjualan sparepart dan perlengkapan motorcross. Adrenalin motor pada prosesnya berjualan melalui media sosial berupa aplikasi *chatting*. Dimana dalam hal ini sering terjadi permasalahan pada pengawasan dan pencatatan penjualan yang kurang cepat dan akurat. Sehingga sering terjadi kesalahan penghitungan laporan penjualan dan kehilangan calon pembeli karena sulitnya pengawasan antar lapak. Selain itu bagaimana memperoleh peluang bisnis dari pembuatan aplikasi untuk memperluas cakupan pasar salah satu alternatif pemilik memerlukan sebuah *website*.

Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan beberapa dokumen multimedia seperti text, gambar, animasi, video didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* [1].

Seiring perkembangan jaman banyak fungsi *website* yang berubah, dari yang awalnya digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, hadirlah teknologi *e-commerce*. *E-commerce* merupakan konsep jual beli barang atau jasa pada internet [2].

Disini peneliti menggunakan *framework* Codeigniter dikarenakan keamanan yang kuat, konfigurasi yang simpel, pengembangan yang cepat, serta dukungan komunitas pengguna *framework* codeigniter memudahkan pengerjaan apabila menemukan masalah atau error dalam proses pembuatan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dengan ini saya peneliti merangkum dalam sebuah judul skripsi yang berjudul “ ***Analisis dan Perancangan Website pada Bengkel Adrenalin Motor Menggunakan Framework Codeigniter*** ” yang diharapkan nantinya dapat digunakan untuk mempermudah proses pencatatan penjualan, serta memperluas jangkauan pasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana menganalisis dan merancang *website* pada Bengkel Adrenalin Motor menggunakan *framework* codeigniter yang dapat mempermudah proses pencatatan laporan dan transaksi pembelian online?”

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi luasnya cakupan ruang lingkup yang dibahas pada skripsi ini agar tidak melebar ke topik lain dan memudahkan penulis dalam pengerjaannya.

Adapun batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Website dirancang menggunakan *framework* codeigniter versi 3.1.9
2. Menggunakan MySQL sebagai database *server*.
3. Dapat diakses melalui *browser* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox dan *Browser* support HTML5 dan CSS3.
4. Pembuatan *website ecommerce* yang dirancang ini berfungsi supaya dapat membantu para konsumen untuk mendapatkan informasi yang jelas mengenai produk yang ada pada bengkel dan dapat berkomunikasi dengan baik antara pembeli dan penjual.
5. Proses transaksi dilakukan dengan transfer kartu debit dari semua bank.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang aplikasi website untuk meningkatkan pengawasan dan pencatatan penjualan pada bengkel adrenalin motor

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di bengkel adrenalin motor.
2. Memperluas area pemasaran sehingga dapat menambah jumlah konsumen.
3. Informasi penjualan produk akan lebih berguna untuk melakukan promosi secara detail.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat dihasilkan sebuah *website* yang bermanfaat untuk “ Bengkel Adrenalin Motor ” , nantinya dapat digunakan sebagai media promosi serta memperluas jangkauan pemasarannya sehingga dapat meningkatkan penjualan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan tahap awal di dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari identifikasi masalah, menetapkan dan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pembangunan sistem, aplikasi perangkat lunak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data informasi yang diperlukan dalam pembangunan sistem aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari maupun mengambil dari kajian jurnal , artikel atau buku untuk dianalisis dan mampu dijadikan bahan pendukung skripsi penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti serta tambahan referensi bagi penulis.

2. Metode Observasi

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung dilapangan terhadap permasalahan pada bengkel adrenalin. Aktifitas pengelolaan data-data bengkel terkadang didalamnya terdapat informasi yang tidak sesuai sehingga terjadi kekeliruan yang menyangkut pada data barang maupun transaksi penjualan. Selain itu melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang diperlukan.

1.6.2 Metode Analisis Sistem

Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian dengan cara melihat fenomena yang terjadi dan bertujuan untuk meneliti objek secara mendalam.

2. Analisis PIECES

Metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Sehingga peneliti dapat dengan mudah menentukan fitur dan software apa saja yang diperlukan .

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan yaitu tahapan penggambaran website yang akan dibangun. Proses yang dilakukan dalam tahapan ini terdiri dari :

1. *Physical design* mencakup perancangan (*interface*) antar muka yang menggambarkan tampilan dari suatu program dan juga tampilan suatu aplikasi yang mampu berinteraksi dengan dirinya sendiri, sehingga sistem aplikasi perangkat lunak tersebut dapat berinteraksi dengan user yang menggunakannya. Perancangan database yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dengan menggunakan MySQL.
2. *Logical design* yang mencakup perancangan hubungan diantara elemen – elemen struktur utama dari suatu program dengan metode perancangan antarmuka. UML dengan *usecase, activity diagram, class diagram, sequence diagram*. Dan perancangan database menggunakan entitas relationship diagram (*ERD*).

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahapan ini dilakukan proses identifikasi dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman. Selain itu

yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pengujian (*testing*) dan penerapan perangkat lunak dalam lingkungan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1.6.5 Metode Testing

Disini peneliti memilih menggunakan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Jadi peneliti melakukan pengecekan fitur-fitur berjalan dengan baik atau tidak. Begitu ada masalah yang terjadi pada fitur tersebut maka dilakukan pengecekan terhadap program untuk diperbaiki.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang , rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci, berupa definisi atau model matematis yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Bab ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai web, teori analisis dan perancangan serta tinjauan umum yang meliputi tinjauan pustaka dan tinjauan perangkat lunak.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem yang dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami cara kerja sistem, hasil PIECES , analisis kebutuhan, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan menu, basis data, perancangan proses , serta *interface* dan *scripting*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang meliputi cara instalasi aplikasi dan pengoprasian aplikasi. Bab ini juga akan membahas mengenai hasil uji coba aplikasi, tampilan desain dan pembahasan, menganalisa jalannya aplikasi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran mengenai hasil dari sistem aplikasi yang telah dibuat agar dijadikan bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem aplikasi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai acuan dan bahan dalam pembuatan sistem aplikasi dan penyusunan laporan skri