

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat dari masa ke masa, hal ini dipicu oleh perkembangan internet yang amat pesat dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi ini juga mengakibatkan terjadinya revolusi dalam dunia industri, perdagangan, pendidikan serta masih banyak yang lain. Internet juga memiliki sifat yang efektif dan efisien dalam menyebarkan informasi ke pihak lain karena internet saat ini dapat diakses oleh hampir semua orang, maka dari itu internet juga sangat membantu dalam media promosi dari suatu produk atau jasa. *E-commerce* sendiri didefinisikan sebagai perdagangan elektronik dimana bentuk transaksi perdagangan membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik. Sedangkan *Web E-commerce* ini keuntungannya adalah jangkauan wilayah pemasarannya yang tidak terbatas.

MGRACINGSHOP adalah sebuah usaha yang didirikan oleh mahasiswa yang mempunyai hobi dalam memodifikasi kendaraan khususnya motor dan mempunyai keinginan menghasilkan uang dari hobi. Untuk mempromosikan produknya, MGRACINGSHOP ini menjual sparepart. Produk-produk yang dijual dalam toko adalah sparepart motor. Dan media yang dipakai yaitu, Instagram, Whatsapp dan platform e-commerce seperti Shopee dan Tokopedia.

Pada era globalisasi sekarang, persaingan bisnis ini sangatlah ketat. Untuk pemasaran MGRACINGSHOP melalui media sosial seperti instagram. Tapi itu dirasa masih belum cukup. Untuk mengatasi persaingan tersebut perlu berbagai tindakan yang efektif sehingga mampu bersaing dengan toko sejenis yang lainnya. Pemilik toko menginginkan pengembangan sistem pelayanan dan cakupan usaha yang lebih baik dalam hal pengenalan produk yang mereka produksi dan jual selama ini.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu bagaimana merancang sebuah *website e-commerce* untuk MGRACINGSHOP?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan bagi pihak MGRACINGSHOP untuk memberikan informasi seputar produk mereka melalui website.
2. Memberikan kemudahan dalam proses pengenalan dan penjualan sparepart pada MGRACINGSHOP.
3. Sebagai syarat penulis untuk mencapai gelar sarjana sistem informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan Skripsi ini penulis membatasi masalah pada perancangan dan pembuatan website yaitu:

1. Website ini tidak menghitung diskon.
2. Website yang akan dibuat memberikan informasi tentang produk yang dijual sesuai barang yang tersedia.
3. Transaksi pembelian hanya dapat dilakukan oleh user yang sudah terdaftar.
4. Website MGRACINGSHOP menggunakan framework CodeIgniter untuk memudahkan pembuatan PHP dalam bahasa pemrograman, MySQL sebagai database, Framework Bootstrap sebagai framework CSS, Visual Studio Code sebagai web editor, Apache sebagai web server dan database server, dan Google Chrome sebagai web browser

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan mengenai penyusunan skripsi dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sparepart berbasis web pada MGRACINGSHOP, mempunyai manfaat sebagai berikut:

#### 1. Bagi MGRACINGSHOP

MGRACINGSHOP mampu meningkatkan penjualan dan informasi produk yang tersedia.

#### 2. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang penggunaan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency dan Service*).

#### 3. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu dan teori yang didapat secara praktik.

### 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan sebagai berikut:

##### 1. Metode Wawancara

Dalam melakukan metode wawancara ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung yang dapat menunjang dalam pemberian data-data yang penulis butuhkan, metode ini dilakukan mewawancarai secara langsung pada pihak yang berwenang, yaitu MGRACINGSHOP.

## **2. Metode Pustaka**

Suatu metode penggalan data termasuk bukti ilmiah, memperoleh data, dan menggunakannya sebagai referensi untuk analisis data dan diskusi. Dari beberapa sumber buku, referensi dari internet, dari jurnal ilmiah tentang karya penelitian ini.

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Metode Analisis Data yaitu metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh agar data dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Web pada MGRACINGSHOP adalah metode analisis PIECES.

### **1.6.3 Metode Perancangan Sistem**

Setelah melakukan proses analisis, penulis melakukan perancangan sebuah sistem dengan cara terstruktur dengan menggunakan UML dan ERD sebagai gambaran untuk mendapatkan struktur tabel database dan Flowchart, yaitu penggambaran alur proses secara detail antar hubungan suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program.

### **1.6.4 Metode Testing**

Sebuah metode yang bertujuan untuk mengevaluasi atribut atau fitur dari sebuah program dan memastikan bahwa program tersebut mencapai hasil yang diinginkan. Atau, survei yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kualitas sistem atau layanan yang diuji. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Black box Testing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis dengan mengikuti sistematika sebagai berikut

### **BAB 1 Pendahuluan**

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang garis besar berisi permasalahan yang akan diselesaikan sesuai tujuan, yang dirumuskan seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB 2 Landasan Teori**

Pada bab 2 ini berisi tentang penjelasan teori-teori dasar yang berkaitan dengan dalam penelitian.

### **BAB 3 Metode penelitian**

Pada bab ini berisi tentang rencana penelitian dan bahan penelitian .

### **BAB 4 Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan proses perancangan sistem, perancangan perangkat lunak dan perangkat keras, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, dan hasil pengujian.

### **BAB 5 Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari skripsi ini dan saran untuk penelitian ini