BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perdagangan melalui internet atau biasa disebut E-commerce memiliki banyak keuntungan yang tidak hanya dirasakan oleh perusahaan besar saja namun toko ataupun usaha kecil juga merasakanya. Perluasan pasar indonesia mempercepat dan memperlancar penyampaian informasi sehingga orang-orang dapat lebih mengenal produk yang kita tawarkan. Mereka dapat transaksi dimana saja dan kapan saja serta mendapat informasi yang. *e-commerce* (*electronic commerce). E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya.

Sparepart motor merupakan salah satu kebutuhann *primer* (utama) untuk kendaraan bermotor yang sangat dibutuhkan. karna memang pada dasarnnya tidak selamannya kendaraan bermotor awet tanpa ada kerusakan terlebih dipakai sehari hari pasti ada saja komponen yang habis termakan pemakaian seperti halnya ban, kampas rem, accu. Kebutuhan ini melatarbelakangi perlunya sebuah informasi yang sangat praktis seputaran sparepart kendaraan. Saat ini banyak toko maupun bengkel yang menyediakan sparepart dengan berbagai macam cara pemasaran nya tapi tidak dengan penjelasan secara detail mengenai sparepart tersebut.

Tuning SpeedShop merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan sparepart kendaraan dengan menjual beberapa produk sparepart yang dibutuhkan seperti kampas rem,van belt, oli dan spare part lainya untuk kendaraan roda dua. Selama ini Tuning SpeedShop sudah mempromosikan usahanya menggunakann media sosial seperti Instagram. Permasalahan yang di alami Tuning SpeedShop ialah kurang efektifnya dalam proses penjualan dan kurang optimal karna costumer kurang mengenal toko ini. Dengan adanya masalah yang dihadapi Tuning Speedshop tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah website. Agar usaha ini berkembang dalam menjalankan bisnisnya, sebuah website E-Commerce dapat menjadi solusi yang menyediakan informasi lebih

mudah. Sehingga dengan adanya perancangann sistem informasi ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi tentang produk sparepart motor seperti halnya detail tentang produk yang dijual, pemasangan sparepart yang baik dan benar serta tips perawatan sparepart,.

Dengan latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk membuat aplikasi *website* sebagai bahan penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programing".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Belum terancang *website* sebagai sistem penjualan untuk memudahkan kinerja owner dan admin
2. Sistem input data masih manual yang dimana menyulitkan owner dalam mencari data jika dibutuhkan secara cepat.
3. Belum ada pemisah antara tugas owner dan admin dan laporan penjualan harian tidak dibuat setiap hari

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka saya dapat rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan sparepart berbasis website ini diterapkan ?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis website yang sesuai untuk Tuning SpeedShop?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya membahas sistem penjualan sparepart
2. Perancangan sistem penjualan ini dibuat berdasarkan kebutuhan pemilik toko
3. Sistem ini menggunakan metode Extreme Programing dalam pembuatanya
4. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemograman *PHP,HTML,database MYSQL.dan notepad++*

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan didalam penelitian di Tuning SpeedShop ini sebagai berikut :

1. Untuk memudakan konsumen untuk melakukan pemesanan di Tuning SpeedShop.
2. Merancang sebuah sistem pendukung berbasis website untuk memudahkan dalam penjualan sparepart motor
3. Memudahkan kinerja owner dan admin dalam pencarian data konsumen

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembutan sistem informasi ini sebagai berikut :

1. memberikan informasi yang bermanfaat dalam melakukan kebijakan-kebijakan yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi penjualan yang dapat menguntungkan dalam hal pemasaran produk.
2. menambah referensi bacaan mengenai perancangan sistem informasi berbasis web yang dapat berguna bagi ilmu pengetahuan.

3. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya mengenai perancangan sistem informasi penjualan produk berbasis website.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan dari skripsi yang wajib ditempuh bagi mahasiswa program SI Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk melakukan penelitian skripsi disuatu tempat, atau rumah sesuai dengan bidang yang diminati dan dengan jurusan yang diambil, maka saya memilih :

Nama	: Tuning SpeedShop
Tempat	: Jl Sersan Misnadi Gg Barokah 1, Kota Bekasi 17122
Tanggal Penelitian	: 10 November 2021 s/d 30 November 2021

1.8 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu dengan cara:

1. Observasi

   Pada penelitian ini digunakan untuk proses pengumpulan data dan transaksi yang diambil secara langsung.

2. Studi Literatur

   Penulis pengkaji dan mempelajari berbagai jenis buku serta jurnal dari internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, dimana teori-teori yang digunakan dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan skripsi.

3. Wawancara

   Yaitu merupakan kegiatan tanya jawab langsung terkait dengan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh beberapa informasi.

1.8.1 Metode Konsep Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming*. Metode ini cocok untuk pengembangan sistem yang bersifat *user oriented* (berorientasi pengguna) karena *developer* dan *client* bekerja sama selama pengembangan sistem berlangsung. Dalam Metode *Extreme Programming* terdapat 4 tahapan sesuai penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. *Planning*

   Pada tahap pertama ini dilakukan pembuatan *user story* (cerita) sesuai data yang diperoleh dari pemilik toko Tuning Speedshop. *User story* ini akan menjadi ilustrasi dasar dari sistem yang akan dikembangkan.

2. *Design*

   Pada tahap *design* dilakukan perancangan alur kerja sistem serta perancangan software ataupun aplikasi sesuai dengan *user story* yang telah dibuat sebelumnya.

3. *Coding*

   Adalah tahap pembuatan sistem sesuai rancangan yang telah dibuat. Pada pembuatan sistem ini dilakukan oleh 2 orang yaitu seorang *programmer* dan seorang *tester*. Tahap ini bisa dilakukan secara berulang-ulang (*refactoring*) apabila ada koreksi dari pemilik toko Tuning Speedshop maka akan dilakukan pengembangan ulang.

4. *Testing*

   Ialah tahap pengujian sistem setiap modul yang sedang dikembangkan akan terlebih dahulu mengalami pengujian. jika masih belum sinkron sesuai dengan permintaan, maka akan dilakukan pengembangan kembali.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terinci sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun Sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori mengenai konsep dasar sistem serta hal-hal yang mendukung sistem tersebut dapat digunakan di tempat magang kerja.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai profil perusahaan, sistem yang sedang berjalan, permasalahan yang di hadapi dan usulan pemecahannya.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan spesifikasi komputer yang menjabarkan tentang penggunaan hardware, software beserta dengan aplikasi yang digunakan dan hasil yang diharapkan tentang magang kerja yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulisan sesuai dengan hasil magang kerja yang sudah dilakukan.

UNIVERSITAS BHAYANGKARA
BIKSA MAHWASTU DASI
JAKARTA RAYA