BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sekarang sudah sangat terasa dampaknya menjadi ciri khas terciptanya sebuah keterbukaan atau transparansi di berbagai bidang, terutama di bidang Teknologi Informasi (IT). Informasi yang cepat dan akurat merupakan bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi tersebut dan perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur masyarakat sehari-hari sehingga terciptalah suatu integrasi antara komputer dan telepon atau sistem *Computer Telephony Integration* (CTI), yang mewujudkan media baru berupa internet. Meledaknya penggunaan Internet dan teknologi *World Wide Web* (WWW atau sering juga disebut Web saja) menyebabkan munculnya teknologi *E-commerce* yang berbasis teknologi Internet, dimana *E-commerce* adalah proses transaksi online yaitu membeli dan atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet, selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana pemasangan iklan, penjualan dan pelayanan yang terbaik menggunakan sebuah *web shop* 24 jam bagi pelanggannya.

Autoshine adalah sebuah perusahaan yang menangani penjualan beberapa *spare part* mobil. Dalam menangani penjualan kepada konsumen, perusahaan ini belum bisa menyajikan secara online, artinya konsumen yang harus datang ke

tempat tujuan untuk membeli *spare part* yang dibutuhkan untuk keperluan modifikasi mobilnya.

Hampir semua data perusahaan, seperti data konsumen, data barang (*spare part*), juga data penjualan masih diproses secara manual dan berupa berkas-berkas yang disimpan dalam map yang diarsipkan. Selain itu daftar stok produk masih menggunakan buku katalog sebagai alat bantu pencarian data stok barang. Hal ini menyebabkan keterlambatan dalam memberi pelayanan kepada konsumen.

Berdasarkan permasalahan diatas maka judul yang dapat di ambil untuk menyusun tugas akhir ini adalah **"PEMBANGUNAN SITUS PENJUALAN SPARE PART MOBIL ONLINE PADA AUTOSHINE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CAKEPHP"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Autoshine.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Bagaimana cara mempermudah konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
4. Bagaimana mengubah pengorganisasian data yang masih berupa berkas-berkas yang diarsipkan menjadi data yang lebih terstruktur dalam database,

dan hampir semua data perusahaan, seperti data konsumen, data barang (*spare part*), juga data penjualan masih diproses secara manual dan berupa berkas-berkas yang disimpan dalam map yang di arsipkan

5. Bagaimana mempromosikan Autoshine dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga pihak perusahaan memiliki pasar yang lebih luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun situs penjualan spare part mobil pada Autoshine menggunakan *framework* cakePHP dan *database engine* MySQL dengan Studi Kasus di Autoshine.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Autoshine tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
3. Merubah pengorganisasian berkas-berkas data konsumen, data barang (*spare part*) juga data penjualan menjadi data yang lebih terstruktur yang dimasukkan kedalam database website tersebut

4. Untuk memperluas pasar sehingga konsumen dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Sejumlah batasan masalah dan asumsi yang ada dalam laporan ini adalah untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang tawarkan oleh Autoshine.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Framework* CakePHP, dengan menggunakan *database engine* MySQL.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode transfer melalui bank atau pembayaran melalui PayPal.
4. Aplikasi *E-Commerce* pada Autoshine ini berbasis *Web*.
5. Proses pengiriman barang setelah terjadi kesepakatan antara penjual dan pembeli kemudian dikirim melalui jasa pengiriman barang, ongkos kirim di tanggung pembeli/konsumen. Jika barang cacat setelah sampai pada pelanggan, barang boleh di kembalikan dan semua biaya di tanggung oleh perusahaan.
6. Secara umum, keamanan merupakan salah satu komponen atau servis yang dibutuhkan untuk menjalankan eCommerce. Untuk menjalankan eCommerce, dibutuhkan tingkat keamanan yang dapat diterima. Salah satu cara untuk meningkatkan keamanan adalah dengan menggunakan teknologi kriptografi,

yaitu antara lain dengan menggunakan enkripsi untuk mengacak data. Salah satu teknologi yang digunakan adalah standar TCP/IP dengan menggunakan socket yaitu Secure Sockets Layer (SSL).

7. Interaksi sistem dengan user/pengguna yaitu dengan melakukan registrasi atau login member terlebih dahulu. Komunikasi yang terjalin antara keduanya bias menggunakan email dan instant messanger (YM).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi literature

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

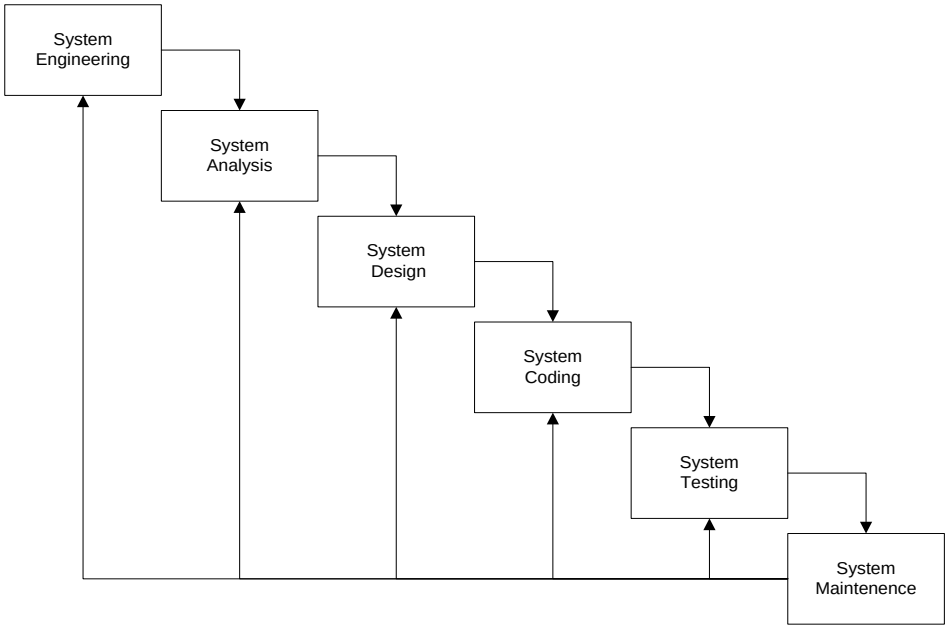
b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Pengembangan Perangkat Lunak



Gambar 1.1 model *waterfall*

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* yang dapat dilihat pada Gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. System Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. System Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. System Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. System Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce* pada Autoshine.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem yang sedang berjalan sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, pengguna, serta perancangan antarmuka sistem untuk pembangunan aplikasi *e-commerce* pada Autoshine.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi yang telah dibangun, sehingga diketahui apakah aplikasi yang sudah di bangun memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.