BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Surya Mandiri Motor merupakan sebuah usaha di bidang perbengkelan dan penjualan suku cadang motor. Lokasi Surya Mandiri Motor terletak di Jalan Raya Bojongsoang. Barang yang ditawarkan oleh Surya Mandiri Motor yaitu berbagai macam suku cadang motor seperti, bodi motor, velg, lampu, spion, rantai, ban, aki, kabel speedometer, kabel kopling, knalpot, dan berbagai macam pelumas untuk motor serta berbagai aksesoris motor.

Surya Mandiri Motor bertempat di kawasan yang banyak terdapat jenis usaha perbengkelan dimana di kawasan tersebut terdapat beberapa bengkel lain yang sejenis dalam menawarkan barang dan jasanya. Dengan kondisi seperti ini terjadi persaingan dalam menarik minat konsumen agar mau membeli barang di Surya Mandiri Motor. Hal ini menyebabkan Surya Mandiri Motor memiliki tantangan dalam mengembangkan penjualan barang dan jasanya karena harus bersaing dengan kompetitornya. Persoalan lain yaitu terbatasnya media pemasaran yang digunakan. Media pemasaran yang digunakan hanya pada spanduk yang terpampang di depan bengkel. Hal ini berdampak pada informasi barang yang tidak sepenuhnya diketahui oleh konsumen dimana media pemasaran yang digunakan tidak dapat menampung seluruh informasi barang yang ada di Surya Mandiri Motor. Untuk dapat menarik minat konsumen, Surya Mandiri Motor memberikan diskon kepada konsumen untuk pembelian dua barang tertentu. Dua barang tersebut dijadikan paket penjualan dan pemilihan barang ditentukan oleh pihak Surya Mandiri Motor. Namun, pemilihan dua barang yang dijadikan paket penjualan terkendala pada penentuan barang mana yang perlu untuk dipaketkan. Hal ini menyebabkan kebingungan bagi Surya mandiri Motor dalam menentukan kombinasi barang. Selain itu, untuk dapat tetap bersaing dan bertahan dalam perkembangan bisnis saat ini, sebuah bidang usaha dituntut agar

dapat mengikuti cara baru dalam berbisnis. Salah satu cara yang sudah banyak digunakan oleh pelaku bisnis saat ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Akan tetapi, Surya Mandiri Motor belum memanfaatkan teknologi yang ada untuk menjalankan bisnis dan masih menggunakan cara lama dengan mengandalkan konsumen yang datang dan menangani penjualan secara langsung di tempat.

Ketersediaan layanan *e-commerce* bisa menjadi sebuah solusi untuk permasalahan yang dihadapi Surya Mandiri Motor. *E-commerce* bisa menjadi salah satu media untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *Electronic commerce* (*E-commerce*) merupakan bentuk transaksi perdagangan/perniagaan barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi Surya Mandiri Motor, maka muncul gagasan untuk membangun perangkat lunak sebagai alat pengelola data barang dan pengembangan bisnis yaitu berupa aplikasi e-*commerce*. Hal ini diwujudkan dalam skripsi yang berjudul "MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG MOTOR (STUDI KASUS DI SURYA MANDIRI MOTOR BANDUNG)".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dilakukan perumusan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa yang bisa dilakukan Surya Mandiri Motor untuk dapat mengembangkan bisnisnya?
2. Bagaimana cara agar informasi barang di Surya Mandiri Motor dapat diketahui oleh konsumen?
3. Bagaimana petugas Surya Mandiri Motor memperoleh kombinasi barang untuk dijadikan paket penjualan?
4. Teknologi seperti apa yang dapat membantu Surya Mandiri Motor dalam menjalankan bisnis?

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah layanan e-*commerce* yang dapat menjadi alat pengolah data transaksi penjualan barang yang terjadi di Surya Mandiri Motor secara terkomputerisasi.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menyediakan layanan penjualan barang secara *online* melalui aplikasi *e-commerce* untuk menjangkau konsumen dimanapun berada
2. Menyediakan katalog barang pada aplikasi *e-commerce* yang berisi informasi stok dan spesifikasi barang
3. Menghasilkan paket penjualan untuk dipromosikan oleh petugas Surya Mandiri Motor
4. Menggunakan teknologi *online* yang dapat membantu Surya Mandiri Motor dalam memasarkan barang serta membantu konsumen dalam melakukan pembelian barang di Surya Mandiri Motor dimanapun berada.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang ditawarkan Surya Mandiri Motor meliputi berbagai macam suku cadang motor seperti bodi motor, velg, lampu, rantai, ban, dan berbagai pelumas untuk motor serta berbagai aksesoris motor.
2. Pemasaran dan promosi dilakukan secara *online* melalui aplikasi *e-commerce*.
3. Barang yang dijadikan paket penjualan yaitu kombinasi barang yang tidak laku
4. Metode yang digunakan untuk menentukan kombinasi barang yaitu metode apriori.
5. Metode analisis yang digunakan yaitu metode terstruktur
6. Jenis *e-commerce* yang dibangun yaitu *business to consumers* (B2C)

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Observasi.

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

b. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik usaha mengenai sistem penjualan yang dilakukan

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibangun, untuk menghasilkan program aplikasi yang baik.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

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

c. *Design*

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

d. *Coding*

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

e. *Pengujian*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Memaparkan sejarah perusahaan, struktur organisasi, deskripsi tugas di perusahaan dan menguraikan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan tempat penelitian yang dilakukan di Surya Mandiri Motor.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup pemodelan sistem yang dibuat, seperti

Diagram E-R dan DFD (*Data Flow Diagram*). Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan implementasi dan pengujian sistem yang dibuat, dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian dan pembuatan *website e-commerce*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.