

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini tentunya mempermudah kita dalam melakukan kegiatan, baik sekedar memperoleh informasi atau sampai melakukan kegiatan bisnis. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi informasi dan komunikasi yang dinamakan *Internet*. Penggunaan *Internet* saat ini oleh masyarakat ditandai dengan meningkatnya pelanggan maupun pebisnis. Namun, sebelum kita melakukan ke tahap pengembangan, kita perlu melakukan analisis dan perancangan untuk menganalisis (mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem) dan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem berjalan yang bertujuan untuk menentukan penyelesaian masalah.

Perusahaan B.S. Motor yang beralamat di Jalan Jenderal Ahmad Yani IV No. 7 Medan merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam *sparepart* dinamo, kopling, lahar, plat dan gigi dan lainnya untuk berbagai tipe dan merek sepeda motor seperti Suzuki, Honda, Yamaha, dan lain-lain. B.S. Motor berdiri sejak 2005. Saat ini, perusahaan B.S. Motor masih menerapkan sistem konvensional dalam melakukan pencatatan pemesanan dari pelanggan, dimana pelanggan harus mengunjungi kantor perusahaan secara langsung ataupun melalui perantara *sales* atau *marketing* ataupun ke toko-toko pengecer. Penerapan sistem ini menghadapi berbagai masalah seperti sering terjadi kesalahan pencatatan pemesanan dari *salesman*, keterlambatan pengiriman barang akibat lambatnya laporan pihak *sales* atau *marketing* ke pihak gudang, proses promosi memerlukan biaya yang besar, ruang cakupan bisnis perusahaan yang masih sempit, pelanggan kesulitan mengecek ketersediaan barang dan belum tersedianya informasi mengenai pemesanan yang dilakukannya sehingga pelanggan tidak dapat mengetahui apakah pemesanannya telah diproses atau belum.

Dengan menerapkan strategi pemasaran melalui pemanfaatan aplikasi *web* berupa katalog *online*, bukan hanya akan meminimalisasi biaya pemasaran, namun calon pelanggan akan lebih mudah mendapatkan informasi produk dan harga pada perusahaan tersebut. Informasi yang disajikan pun bersifat global, artinya distribusi

informasi tersebut dapat dijangkau dimana saja dan kapan saja. Fasilitas pemesanan yang disediakan pada *web* juga akan memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menganalisis dan merancang sistem informasi pemasaran *sparepart* pada B.S. Motor. Proses analisis sampai tahap perancangan sistem informasi tersebut akan disusun dalam sebuah laporan tugas akhir yang berjudul “**Analisis Dan Perancangan Penjualan Sparepart Berbasis Website Di B.S. Motor**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam analisis dan perancangan *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Terjadinya banyak antrian karena pelanggan harus datang ke B.S. Motor untuk melihat secara langsung dan mengetahui dengan lengkap mengenai *sparepart* yang dibutuhkan.
2. Habisnya biaya dan waktu pelanggan dalam melakukan proses pemesanan yang masih menganut sistem pemesanan secara langsung berupa sms atau telepon karena lambatnya kedatangan pihak *sales* atau *marketing* dalam menawarkan produk ke tokonya.
3. Belum tersedianya informasi mengenai pemberitahuan pengiriman yang dilakukan, sehingga pelanggan tidak dapat mengetahui apakah pesannya telah diproses atau belum.

## 1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian analisis dan perancangan ini terarah, maka ruang lingkup pembahasannya yaitu:

1. Rancangan fitur yang ada di *Front End Website* terdiri dari:
  - Rancangan Beranda, Tentang Kami, *Customer*, Profil, Kategori, *Live Chat*.
  - Rancangan pencarian *Sparepart* berdasarkan kategori tertentu seperti nama barang, merek.

- Rancangan menampilkan *Sparepart* Diskon, *Sparepart* Promo, *Sparepart* paling banyak dilihat, *Sparepart* yang paling banyak dikomentari.
  - Rancangan fasilitas Pendaftaran Pelanggan/*Member* dan Login Pelanggan/*Member*.
  - Rancangan Histori Pemesanan / Keranjang Belanja *Sparepart* untuk melihat *list* dari data yang telah dipesan oleh pengunjung.
  - Rancangan *ZoomSparepart* agar pengunjung lebih jelas melihat *sparepart* yang hendak dibeli.
  - Rancangan fitur Komentar per *sparepart* yang dilakukan oleh pengunjung.
  - Rancangan fitur *Rating* yang dilakukan oleh pengunjung dengan menyukai / *vote* per *sparepart*.
  - Rancangan modul menampilkan *sparepart* yang direkomendasikan dan yang sering digunakan pelanggan lain.
  - Rancangan modul *compare* harga dengan *sparepart* tiap merek.
2. Rancangan fitur yang ada di *Back End* atau halaman *administrator* terdiri dari:
    - Rancangan *Dashboard*: pemberitahuan (pesan baru, produk *view*), Pelanggan baru, pesanan, hasil penjualan.
    - Rancangan Katalog: produk, kategori, harga kode jenis produk, dan *brand*.
    - Rancangan Penjualan: penjualan, retur barang.
    - Rancangan *Voucher*: nilai harga.
    - Rancangan Pengiriman: kurir, pengaturan.
    - Rancangan Administrasi: karyawan, hak akses.
  3. Rancangan fitur pemesanan, berisi antara lain:
    - Rancangan pelanggan dapat melakukan pemesanan *sparepart*.
    - Rancangan keranjang belanja yang data pesanan dapat diupdate oleh pelanggan.
    - Rancangan setelah pemesanan disepakati oleh kedua pihak maka pelanggan dapat melihat *history* pemesanan sebagai bukti transaksi.
  4. Rancangan fitur saran, berisi data keluhan pelayanan dan saran produk yang harus disediakan oleh toko.
  5. Rancangan pembuatan laporan, untuk menghasilkan laporan yang berkaitan dengan pemesanan seperti:

- Laporan pelanggan
  - Laporan penjualan
  - Laporan barang
6. Rancangan mekanisme pembayaran dilakukan melalui *Via Transfer Bank*.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan penelitian ini adalah untuk merancang prototipe *website* penjualan yang apabila diterapkan secara terkomputerisasi diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan.

Adapun manfaat dari penulisan analisis dan perancangan ini setelah dikembangkan adalah:

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan *sparepart* secara *online*.
2. Memperluas jaringan bisnis.
3. Mempercepat proses penjualan dan *update* stok.
4. Mempermudah bagian admin dalam penginputan barang masuk.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem (*SHPS*) atau metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan mengikuti setiap tahapan yang dilalui untuk persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan dalam menganalisis kebutuhan sistem.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan sistem yang dilakukan meliputi:

1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan.
2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi.
  - Studi Literatur.
 

Mengumpulkan bahan dengan membaca literatur, buku pembelajaran tentang cakupan manajemen sistem informasi, catatan atau karya ilmiah dan artikel yang berhubungan dengan perancangan *website* serta teori-teori lainnya yang berkaitan dengan pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini.
  - Wawancara.

Dalam metode ini maka dilakukan pengumpulan data yang diperlukan melalui wawancara ke perusahaan secara langsung kepada pemilik untuk mendapatkan informasi pada B.S. Motor.

- Observasi.

Melakukan observasi langsung ke B.S. Motor untuk mengetahui kegiatan bisnis yang sedang berjalan.

- *Sampling*.

Mengambil contoh-contoh dari dokumen yang digunakan pada B.S. Motor seperti faktur penjualan, laporan pemesanan dan laporan penjualan.

3. Menganalisis Kebutuhan Sistem.

- Analisis prosedur sistem berjalan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

- Mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen masukan dan keluaran yang digunakan dalam sistem berjalan.

- Menganalisis kebutuhan fungsional.

4. Merancang Sistem yang Direkomendasikan.

- Merancang basis data yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (*relationship*).

- Merancang tampilan menu, masukan dan keluaran sistem usulan dengan menggunakan *Balsamiq Mockup*. *Balsamic Mockup* adalah suatu aplikasi untuk perancangan *User Interface* yang didukung dengan banyak fitur dalam pembuatan *mockup* atau bentuk setengah jadi atau *prototype* [13].