**PROPOSAL**

**SKRIPSI**

**SISTEM PENJUALAN ONDERDIL MOBIL**

**PADA ERAMANDIRI MOTOR**

**BERBASIS WEBSITE**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

gelar sarjana strata satu program studi

Teknik Informatika



**Oleh:**

Misbahul Anam

16171065016

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI BUDI UTOMO**

**2020**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG**

Teknologi saat ini sudah semakin canggih. Teknologi memudahkan segala sesuatu dari berbagai macam bidang. Pada perekonomian, sosial, pertanian, pendidikan, kedokteran dan lain sebagainya. Pada perekonomian contohnya, seorang pengusaha dapat memasarkan barangnya melalui website, media sosial dan marketplace. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah internet. Internet memungkinkan kita bertukar informasi dengan sangat cepat. Menghubungkan seluruh pengguna komputer dan mobile dengan jaringan keseluruh dunia untuk melakukan penggalian dan pertukaran informasi secara akurat.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari [*www.internetworldstats.com*](http://www.internetworldstats.com) internet di Indonesia memasuki sepuulh besar pengguna aktif di seluruh dunia. Indonesia sendiri mempunyai sekitar 269.536.482 pengguna internet. Dari tahun 2000 hingga tahun 2019 mempunyai growth sekitar 8,463%. Menurut [*www.merdeka.com*](http://www.merdeka.com) secara basis wilayah, Pulau Jawa menjadi penetrasi internet tertinggi dengan 57,70 persen, disusul Bali dan Nusa sebanyak 54,23 persen, kemudian Pulau Sumatera sebesar 47,20 persen di peringkat ketiga.

Penggunaan internet yang begitu pesat, khususnya dalam pemanfaatan di bidang ekonomi, Para pedagang maupun pengusaha memanfaatkan internet dalam menumbuhkan bisnis mereka agar berkembang lebih cepat. Salah satu teknologi yang digunakan dalam berbisnis adalah website. Dengan menggunakan teknologi website, perusahaan dapat memasarkan suatu produk ataupun jasa kepada konsumen diseluruh dunia.

Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah bahasa pemrograman javascript. Javascript dapat membuat segala sesuatu dapat dipakai diberbagai platform. Mulai dari desktop, website dan mobile. Bahkan Javascript yang tadinya hanya digunakan disisi client, saat ini Javascript dapat digunakan disisi server dengan menggunakan node js. Untuk memdahkan seseorang developer dalam membuat aplikasi maka dibutuhkan yang namanya framework ataupun library. *Framework* atau *library* ini sangat membantu d*eveloper* dalam menghemat waktu, biaya, sedikit bug dan mempercepat pembuatan aplikasi. Salah satu *framework* atau *library* yang saat ini pupuler adalah *React*.

*E-commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang yang diperdagangkan serta kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat. Selain itu terdapat pula kemudahan dari sisi konsumen, misalnya pembeli hanya dengan dari rumah atau dimana pun berada, dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan, dan membayar dengan pilihan yang tersedia. *E-commerce* perannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan website, karena *e-commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah pada proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli yang menjadi lebih efisien, dan dengan kecepatan jangkauan. Kemudahan yang diberikan melalui layanan *e-commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Ternyata tidak mudah dalam mengimplementasikan *e-commerce* dikarenakan banyaknya factor yang terkait dan teknologi yang harus dikuasai. 3 kategori dasar atau jenis jenis bisnis yaitu *Business to Consumer (B2C)*, *Business To Business (B2B)* dan *Consumer to Consumer (C2C)* ( Hamdiana dan Indrianai : 2005). Disisi keuntungan, *e-commerce* mempunyai keuntungan yaitu dapat memperluas jaringan mitra bisnis, jangkauan pemasaran menjadi semakin luas, aman secara fisik, efektif, efisien, dan fleksibel.

Eramandiri Motor merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang onderdil otomotif mobil yang beralamat di Jalan Swadaya 8 123 Pulogebang sejak tahun 2000-an menawarkan produk onderdil otomotif mobil dengan kualitas yang masih baik. Saat ini penjualan produk sasaran pangsanya adalah para pemain otomotif mobil yang membutuhkan onderdil yang dibutuhkan. Mekanisme penjualan yang dipakai Eramandiri Motor masih menggunakan cara konvensional, yaitu pembeli langsung datang untuk melihat dan membeli produk. Masalah ini dirasa sangat menghambat perkembangan penjual produk dan omzet dari Eramandiri Motor.

Pada skripsi ini penulis ingin membuat pemesanan produk onderdil mobil dengan hal tersebut diatas, yaitu produk yang ingin dipesan secara online tanpa harus datang ke lokasi. Untuk mewudutkan hal tersebut penulis bangunkan sarananya dengan memakai *framework React.js* dan *Netlify* dengan judul “**SISTEM PENJUALAN ONDERDIL MOBIL PADA ERAMANDIRI MOTOR BERBASIS WEB**”.

* 1. **PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahanya sebagai berikut :

* + 1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang dilakukan maka penulis mengidentifikasikan beberapa masalah berikut:

1. Dalam proses transaksi penjualan masih dilakukan secara manual yaitu pembeli harus datang secara langsung ke toko.

2. Belum tersedianya tempat promosi secara luas untuk memperkenalkan produk yang dijual pada Eramandiri Motor.

3. Pelanggan masih sulit untuk memperoleh informasi tentang produk dan persedian produk yang tersedia di Eramandiri Motor.

* + 1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian diatas maka perumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana membuat Sistem Penjualan Onderdil Mobil pada Eramandiri Motor?

2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Penjualan Onderdil Mobil pada Eramandiri Motor?

**1.2.3 BATASAN MASALAH**

Dalam pembuatan sistem ini penulis membatasi hanya pada kajian berikut ini:

1. Sistem Penjualan yang dibuat hanya sebatas penjualan onderdil mobil pada Eramandiri Motor
2. Sistem Penjualan yang dibuat belum membahas tentang keamanan
3. Pembayaran transaksi ditransfer ke rekening yang sudah ditentukan
   1. **TUJUAN PENULISAN**

Tujuan dari penelitian pembuatan aplikasi “Sistem Penjualan Onderdil Mobil Berbasis Web Eramandiri Motor” ini secara umum adalah untuk menambah jumlah penjualan dan menambah jumlah pelanggan, sehingga penjualan pada usaha ini dapat meningkat dan dengan penggunaan website ini juga akan mempersingkat waktu pelanggan untuk berbelanja. Aplikasi Penjualan Barang Berbasis Website ini dibuat bertujuan untuk:

1. Membuat sistem penjualan barang secara online pada Eramandiri Motor

2. Mempermudah calon pelanggan untuk berbelanja tanpa harus datang secara langsung ke toko.

* 1. **METODE PENELITIAN**

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis melakukan penelitan sebagai berikut:

1. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada para pelanggan dan pemilik kafe Man Jadda Wajada.

1. Studi Pustaka

Membaca buku-buku dan informasi melalui internet mengenai perancangan sistem informasi penjualan.

1. SDLC

SDLC (*Software Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam [rekayasa sistem](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Rekayasa_sistem&action=edit&redlink=1) dan [rekayasa perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Rekayasa_perangkat_lunak), adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta [model](https://id.wikipedia.org/wiki/Model) dan [metodologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Metodologi) yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana *(planning) ,*analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).

* 1. **SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan ilmiah ini dibuat berdasar sistematika yang sudah ditentukan dengan tujuan mempermudah serta memperjelas bagaimana penulisan ini disusun secara sistematika. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

**BAB I** **PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakan masalah, batasan masalah serta tujuan penulisan, metode penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan teori mengenai perancangan aplikasi tanaman hias serta dasar-dasar program Javascript, React.js, Netlify, struktur navigasi

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menjelaskan tentang langkah – langkah yang mendukung untuk pembuatan aplikasi.

**BAB IV** **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Berisi analisis yang mendukung pembuatan aplikasi dan screnn shoot aplikasi

Analisis yang akan digunakan adalah UML *(Unified Modeling Language)*. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek

**BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

Membuat simpulan atau saran terkait seluruh Bab yang terdapat dalam penulisan ini.