

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet dalam beberapa tahun terakhir mengubah paradigma dan pola pikir masyarakat dalam mencari maupun mendapatkan informasi yang diinginkan sehingga tidak lagi bergantung pada informasi di surat kabar. Teknologi internet juga dapat dimanfaatkan untuk memperlancar proses transaksi jual-beli, sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi internet ini dapat meningkatkan peluang bisnis bagi para pengusaha, salah satunya adalah pada pengusaha mobil bekas.

Pancar Mobil merupakan sebuah *showroom* yang menawarkan penjualan produk mobil baru dan mobil *second* atau biasanya sering dinamakan sebagai mobil bekas. Pancar Mobil beralamat di jalan M.H. Thamrin No. 101 ABCD, Medan. Berdasarkan informasi yang didapatkan, diketahui bahwa Pancar Mobil biasanya mengiklankan produk-produknya melalui OLX, Mobil123, *Instagram* dan *Marketplace Facebook* yang dimana memerlukan biaya iklan yang cukup besar serta juga marak terjadi penipuan yang mengatasnamakan produk mobil dari Pancar Mobil di OLX maupun Mobil123. Pancar Mobil dalam mencari stok mobil bekas untuk dijual selalu melalui rekomendasi agen dan sangat sedikit konsumen yang menjual mobilnya langsung kepada Pancar Mobil tanpa melalui agen. Sehingga, untuk setiap bulannya Pancar Mobil mengeluarkan biaya yang cukup besar hanya

untuk komisi agen. Pancar Mobil mengalami kendala pada biaya yang dikeluarkan untuk periklanan dan komisi agen.

Berdasarkan uraian tersebut, membuat peneliti ingin melakukan penelitian yang dituangkan dalam judul **“PERANCANGAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA *SHOWROOM* PANCAR MOBIL MEDAN MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL*.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada skripsi ini adalah besarnya biaya yang dikeluarkan oleh Pancar Mobil dalam mengiklankan mobil di OLX maupun Mobil123 serta komisi untuk agen yang merekomendasikan penjualan mobil kepada Pancar Mobil.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu meringankan masalah biaya periklanan dan komisi agen yang yang dikeluarkan oleh Pancar Mobil.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan skripsi ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun bisa digunakan oleh semua orang dan dikendalikan oleh pengguna internal perusahaan.

2. Aplikasi yang dibangun berbasis website dan hanya bisa digunakan di Indonesia.
3. Aplikasi ini tidak mencakup laporan keuangan dan akuntansi perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Menyediakan wadah yang berbasis aplikasi bagi perusahaan maupun konsumen dalam melakukan jual-beli mobil bekas secara online dan mudah.
2. Pancar Mobil dapat memperluas pemasarannya tanpa memerlukan biaya yang besar.
3. Memberikan kemudahan bagi konsumen yang ingin membeli maupun menjual mobil tanpa perlu mengunjungi showroom.
4. Aplikasi yang dibangun tertuju langsung kepada Pancar Mobil sehingga periklanan menjadi lebih aman dan konsumen tidak perlu khawatir akan terjadinya penipuan.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian dalam penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Perancangan Sistem dan Uji Coba Sistem.

1.6.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, dilakukan analisis data dan informasi untuk menemukan permasalahan yang di alami oleh Pancar Mobil dan memberikan usulan-usulan untuk pemecahan masalah tersebut.

1.6.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan analisis dalam penulisan tugas akhir ini dilakukan dengan cara :

a. Wawancara

Melakukan tanya jawab antara peneliti dengan narasumber. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh didapatkan dari Pemilik Pancar Mobil Medan.

b. Observasi

Melakukan peninjauan langsung di *Showroom* Pancar Mobil untuk mendapatkan informasi dan fakta pendukung dalam penelitian.

c. Kajian Literatur

Melakukan referensi melalui literatur buku, artikel, maupun secara online melalui media internet untuk mendapatkan referensi yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

1.6.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dan kerangkanya menggunakan software balsamic mockups 3. Untuk perancangan basis data menggunakan Class Diagram. Serta untuk pembangunan aplikasi dan pengimplementasiannya pada kode program menggunakan Framework

Laravel. Dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode Waterfall karena setiap tahapan yang dilalui harus menunggu tahap sebelumnya selesai dan berjalan berurutan serta bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan

1.6.4 Uji Coba Sistem

Setelah masa pembuatan aplikasi selesai, akan dilakukan pengujian oleh penulis sendiri dengan cara menjalankan aplikasi tersebut dan mencari apakah adanya bug/error pada aplikasi tersebut. Serta dilakukan percobaan penjualan mobil melalui aplikasi untuk melihat apakah aplikasi dapat merespon dengan baik percobaan tersebut dan menguji apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan konsep yang telah direncanakan atau tidak.