

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada jaman modern saat ini perkembangan teknologi sudah berkembang dengan sangat maju. Saat ini teknologi mobile tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, akan tetapi juga digunakan sebagai sarana yang dapat mempermudah penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk memperoleh suatu informasi. Sekarang ini teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang manajerial dan operasional pada suatu instansi. Berbagai instansi atau perusahaan-perusahaan besar telah memakai aplikasi-aplikasi yang canggih untuk menunjang hasil kinerja perusahaan supaya bisa mengurangi *human error*. Namun, pada usaha yang dimiliki Onix Car, Nabil Motor dan Jamal Motor hanya sekedar melakukan promosi di media sosial seperti facebook yang membuat data-data terkait penjualan masih belum tertata atau tersimpan dengan baik menyebabkan kesulitan pencarian data bahkan kehilangan data. Walaupun di beberapa situs sudah ada situs jual beli online yang dikhususkan hanya untuk penjualan mobil, namun dalam situs jual beli mobil tersebut hanya untuk satu penjual atau satu showroom saja. Masalah lain adalah calon pembeli hanya sekedar bisa melihat dalam bentuk gambar atau foto yang mungkin membuat informasi menjadi kurang jelas sehingga informasi yang diperoleh kurang lengkap. Calon pembeli juga masih kesulitan jika harus datang langsung ke tempat penjual mobil hanya untuk membandingkan harga dan spesifikasi mobil yang akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah portal penjualan mobil menggunakan video blog berbasis *mobile* untuk memberikan fasilitas kepada penjual mobil yang memiliki usaha belum terlalu besar untuk mengelola penjualan mobil yang dimiliki. Dengan adanya video blog atau audio visual akan menjadi lebih informatif, lebih menarik dan memberikan gambaran tentang mobil yang lebih nyata kepada calon pembeli. Dengan berbasis *mobile* akan memberikan kemudahan bagi penjual maupun calon pembeli karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana membuat suatu aplikasi portal penjualan mobil menggunakan video berbasis *mobile* sehingga memudahkan penjual dalam mengelola data penjualan yang ada dan membantu calon pembeli untuk memilih mobil yang diinginkan dengan spesifikasi dan harga yang sesuai tanpa harus datang ke lokasi yang membutuhkan banyak waktu. Dengan adanya video akan memberikan informasi mobil yang lebih nyata.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuan awal permasalahan yang akan dibahas, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan mengenai membership, data penjual, data pembeli, data mobil, transaksi penjualan, konfirmasi bukti pembayaran, fitur chat.
2. Sistem dibangun sebagai media promosi menggunakan video.
3. Output yang dihasilkan berupa informasi tentang mobil.
4. Pembuatan aplikasi berbasis *mobile* sebagai media untuk mengelola data penjualan mobil dari berbagai penjual dan memberikan akses kepada pembeli untuk melakukan transaksi pembelian dan *upload* bukti pembayaran.
5. Sistem yang dibangun dikhususkan untuk *smartphone* berbasis android.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan fasilitas kepada para penjual mobil untuk mengelola penjualan dan memberi akses kepada para calon pembeli untuk mempermudah melakukan pencarian informasi mobil yang ingin dibeli dan memberikan gambaran mobil secara lebih nyata dengan menggunakan video.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

1. Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
2. Membandingkan antara ilmu teori yang diperoleh dalam masa perkuliahan dengan permasalahan yang terdapat di lapangan.
3. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dalam memahami dan menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang diperoleh, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
3. Diharapkan dapat memperbanyak studi-studi tentang system informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi

1. Memberikan fasilitas kepada para penjual mobil untuk mengelola penjualan dan membuat promosi menggunakan video blog.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, *reliable*, dan akurat, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui Tanya jawab, pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Sumber data primer dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data atau pihak yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya wawancara dengan Onix Car, Nabil Motor dan Jamal Motor.

b. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung untuk mengetahui proses penjualan mobil di Onix Car, Nabil Motor dan Jamal Motor.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku, dokumentasi, dan literatur-literatur meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan misalnya buku-buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku atau sumber lainnya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin, (2016), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi

kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016) *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML

muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Pola interaksi antara sistem dengan aktor dalam sebuah domain aplikasi. Aktor dan *use case* adalah 2 elemen utama dalam deskripsi. Aktor dan *use case* dapat terhubung satu sama lainnya, dan dapat saling melengkapi dalam struktur *use case* diagram.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

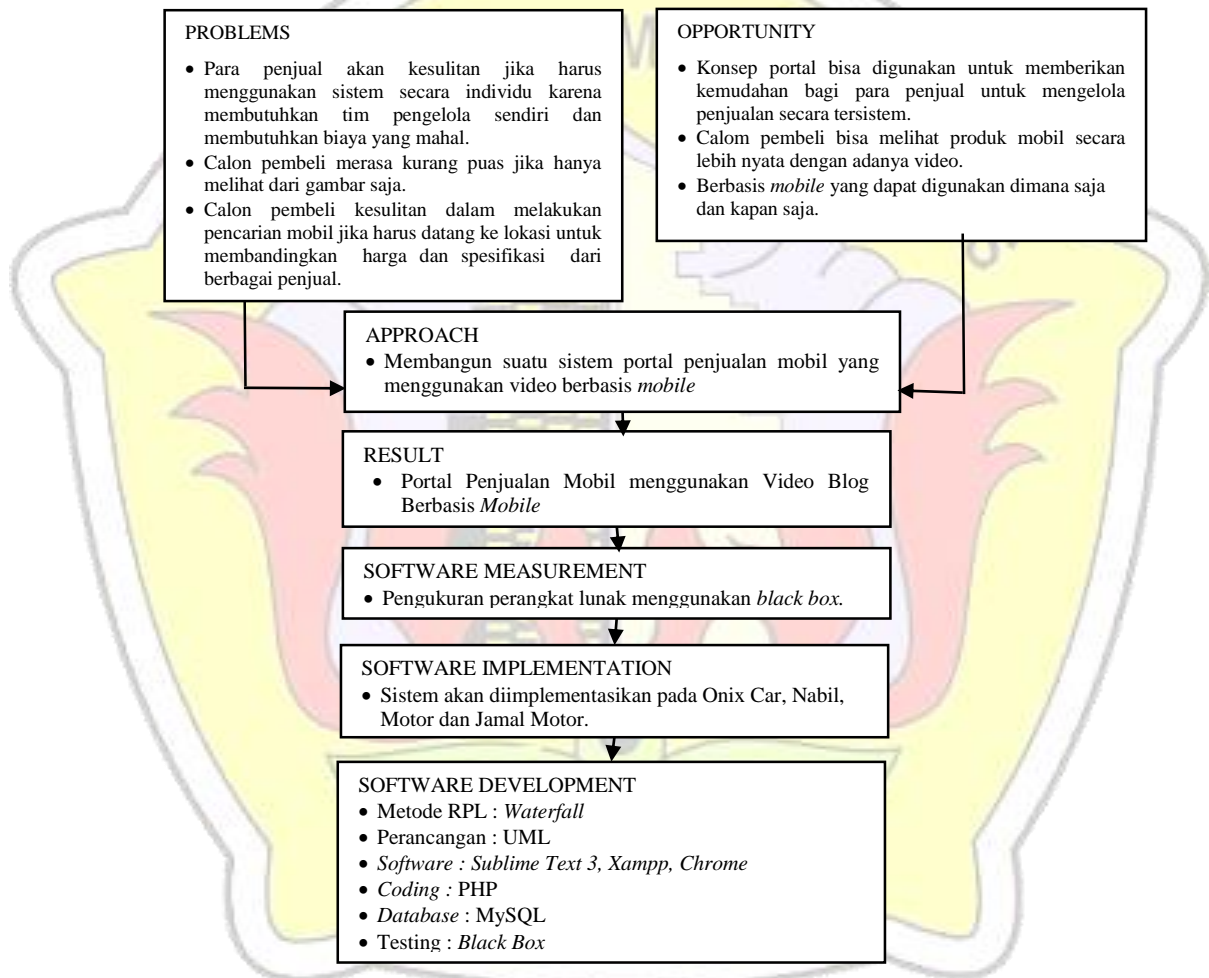
Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran Portal Penjualan Mobil Menggunakan Video Blog Berbasis *Mobile*

