

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

PT. Borobudur Oto Mobil Yogyakarta adalah manufaktur bisnis penjualan kendaraan. Dalam hal ini kendaraan yang dimaksud yaitu beberapa jenis mobil dan truk. PT. Borobudur Oto Mobil merupakan merek dagang kendaraan resmi dari Mitsubishi yang mencakup wilayah Yogyakarta dan Jawa Tengah. Pada awalnya PT. Borobudur Oto Mobil menggunakan UD Borobudur Motor yang didirikan dan dioperasikan secara langsung pada tanggal 5 Oktober 1989. Kemudian pada 1 Januari 2006 berubah menjadi PT. Borobudur Oto Mobil. PT. Borobudur Oto Mobil merupakan satu-satunya *Authorized dealer* utama di kota Yogyakarta. Posisi dealer di Yogyakarta yaitu di Jl. Laksda Adisucipto km 7,3. PT. Borobudur Oto Mobil Yogyakarta memiliki tiga layanan yang dikenal sebagai 3S yaitu Sales, Service, dan Sparepart.

Dalam memasarkan produknya, PT. Borobudur Oto Mobil hanya melakukan pameran di tempat-tempat tertentu. Masalah yang timbul yaitu pembeli kurang mengetahui secara cepat produk dan spesifikasi produk. Untuk penjualan sparepart, pembeli harus datang ke dealer untuk melakukan pembelian. Hal tersebut menimbulkan tidak efisien dan memerlukan waktu untuk datang ke dealer. Untuk pendaftaran service harus menghubungi dealer dahulu. Dari masalah-masalah tersebut, diperlukan dukungan teknologi informasi dan komunikasi yang memadai untuk menunjang pemasaran mobil, penjualan sparepart, dan pendaftaran service.

Langkah yang tepat untuk masalah tersebut yaitu dilakukan pembangunan sistem informasi yang mencakup 3S yaitu pemasaran produk, penjualan sparepart, dan pendaftaran service berbasis *website desktop* dan *website mobile* untuk

PT. Borobudur Oto Mobil Yogyakarta. Sistem ini akan memudahkan pemasaran produk Mitsubishi dalam pencarian katalog produk, memudahkan penjualan spareparts, dan pendaftaran service kendaraan. Sistem ini akan dikembangkan sebagai aplikasi website desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework *CodeIgniter*, dan aplikasi *website mobile* dengan bahasa pemrograman PHP dengan framework *jQuery Mobile*, serta MySQL sebagai *Database Management System*. Dengan demikian, pembangunan sistem informasi berbasis *website desktop* dan *mobile*, dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk secara cepat, dimana saja, dan kapan saja melalui internet.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka muncul pertanyaan berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi katalog produk, service, dan spareparts berbasis *website desktop* dengan menggunakan *framework CodeIgniter* ?
2. Bagaimana membangun sistem informasi katalog produk, service, dan spareparts berbasis *website mobile* dengan menggunakan *Jquery Mobile*?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan untuk topik penelitian ini antara lain :

1. Pembangunan sistem informasi katalog produk, service, dan spareparts hanya untuk PT. Borobudur Oto Mobil Yogyakarta.
2. Masalah yang dibahas adalah seputar cara kerja pembangunan sistem informasi pemasaran produk, penjualan sparepart, dan pendaftaran service berbasis *website dekstop* dan *website mobile*.

3. Sistem ini hanya dapat menangani pengelolaan produk, pengelolaan berita, pengelolaan banner, pengelolaan paket service, pengelolaan sparepart, penjualan sparepart dan pencarian paket service.
4. Sistem informasi ini dikembangkan untuk tiga macam pengguna, yaitu: Administrator, member, dan user biasa.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Membangun sistem informasi katalog produk, service, dan spareparts berbasis website desktop dengan menggunakan framework CodeIgniter.
2. Membangun sistem informasi katalog produk, service, dan spareparts berbasis website mobile dengan menggunakan JQuery Mobile.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini, antara lain:

1. Metode Penelitian Kepustakaan  
Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.
2. Metode Wawancara  
Penulis akan melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa pihak retailer bahan bangunan, yang akhirnya akan bertindak sebagai pengguna sistem.
3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak
  - a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman PHP.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan komputer *desktop*. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

## 1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi kajian-kajian pustaka dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

### **BAB 3 LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas landasan teori berisikan uraian sistematis dari teori yang ada pada literatur maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

#### **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat lunak.

#### **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

#### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran yang berisi kemungkinan pengembangan perangkat lunak.