

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Showroom atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran biasa didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, *furniture*, dll yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran [1]. Dengan adanya *showroom* ini orang lain dapat melihat produk yang dijual dan membuat orang lain ingin membeli produk yang dipamerkan.

CV Ivan *Showroom Auto* adalah perusahaan yang bergerak di bidang jual beli, tukar – tambah mobil secara tunai dan kredit. Transaksi di dalam perusahaan antara lain pembelian mobil, penjualan mobil, dan pencatatan persediaan mobil. *Showroom Ivan Auto* Berdiri pada tahun 2015 yang beralamat di jalan Kenanga 2 nomor 9 Kecamatan Koja, Jakarta Utara. *Showroom Ivan Auto* ini menjual mobil *second* yang telah direparasi dan juga mobil yang masih bagus kualitasnya dari pengguna pertama. Dalam memilih kendaraan *Showroom Ivan Auto* ini sangat teliti untuk menjaga kualitas kendaraan dan juga kepercayaan konsumen.

Penjualan merupakan kegiatan ekonomi yang umum, dimana dengan penjualan sebuah perusahaan akan memperoleh hasil atau laba sesuai dengan apa yang direncanakan atau memperoleh pengembalian atas biaya–biaya yang dikeluarkan [2].

Penjualan *Showroom Ivan Auto* ini dengan cara memasarkan kendaraannya di aplikasi sosial media seperti status *WhatsApp* dan *Facebook* dan juga *Showroom Ivan Auto* ini juga memasang iklan di *marketplace* seperti OLX. Cara pembayaran *Showroom Ivan Auto* ini menggunakan *Cash* atau Kredit, apabila pembayaran menggunakan kredit maka *Showroom Ivan Auto* ini menggunakan pihak ke 3 *Leasing*.

Selama ini CV *Showroom Ivan Auto* tidak memiliki aplikasi yang digunakan untuk melakukan pencatatan penjualan. Perusahaan kesulitan dalam mengelola data penjualan. Hal ini yang membuat pegawai dan perusahaan hanya mencatat menggunakan kertas/buku secara manual sebagai tempat penyimpanan data. Proses ini merupakan hal yang tidak efektif karena apabila ada kesalahan dalam penginputan data maka akan menyebabkan kerugian yang tidak sedikit jumlahnya, maka dari itu perusahaan membutuhkan aplikasi yang dapat mencatat penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari penyusunan proyek akhir ini adalah:

- a. Bagaimana melakukan penjualan dengan menggunakan *marketplace*?
- b. Bagaimana melakukan penjualan dengan *online* secara tunai?
- c. Bagaimana membuat jurnal penjualan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan sebagai berikut.

- a. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada *Showroom Ivan Auto* untuk melakukan penjualan.
- b. Membuat aplikasi *marketplace* untuk *Showroom Ivan Auto*.
- c. Membuat pencatatan transaksi penjualan *online* secara tunai.
- d. Membuat laporan keuangan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.
2. *Showroom Ivan Auto* masih menggunakan cara manual untuk melakukan pencatatan penjualan
3. Laporan keuangan yang dihasilkan jurnal umum dan laporan penjualan.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan perangkat lunak yaitu menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), didalam nya termasuk metode SDLC diantaranya model air terjun (*Waterfall*).

a. *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan Sistem)

Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan studi literatur di CV *Showroom Ivan Auto* yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kendala dan kebutuhan dalam menjalankan aktivitas. Data yang diperoleh dari pemilik *Showroom* yaitu Bapak Ivan seperti persediaan kendaraan, pembelian kendaraan dan Penjualan kendaraan.

b. *System and Software Design* (Pembuatan Desain)

Perancangan aplikasi ini dibuat menggunakan *Rich Picture* dan *Business Process Model and Notation* (BPMN) yang dapat memudahkan dalam menggambarkan aliran proses berjalan yang relatif secara runtut. *Activity Diagram*, *Use case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* memberikan penjelasan aktivitas yang dilakukan oleh sistem. *Entity Relationship Diagram* (ERD) memodelkan jaringan data yang lebih terstruktur.

c. *Implementation and unit testing* (Implementasi dan Unit Testing)

Pada tahap ini, untuk membangun aplikasi ini disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat, yaitu analisis kebutuhan dan desain. Dibutuhkan bahasa pemrograman yang mudah diterjemahkan oleh aplikasi yang selanjutnya dapat diimplementasikan oleh *user*. Tahapan ini menggunakan Bahasa pemrograman *Framework PHP* dan *MySQL Database*.

d. *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Pada tahap ini merupakan tahapan testing untuk menggabungkan komponen kecil yang sudah dibuat dan dilakukannya tahap pengujian untuk mendeteksi apakah perangkat lunak (*software*) yang dibuat telah

sesuai dengan desain dan fungsi pada perangkat lunak tersebut, agar tidak terjadi kesalahan. Testing menggunakan metode *Black Box Testing*.

e. *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan tabel jadwal pengerjaan dari proyek akhir ini.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022			2023				
	Okt	Nov	Des	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
Analisis Kebutuhan								
Pembuatan Desain								
Implementasi								
Integrasi dan Pengujian Sistem								
Operasi dan Pemeliharaan								