

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia bisnis bergerak dengan cepat dan persaingan pun semakin terbuka dan kompetitif. Hal ini sangat dirasakan oleh perusahaan-perusahaan swasta di Indonesia. Dengan persaingan yang semakin ketat, pastinya perusahaan-perusahaan di Indonesia akan lebih selektif dalam pemilihan *supplier* untuk pengadaan barang atau jasa.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, kegiatan pengadaan dan pemilihan *supplier* untuk penyedia barang atau jasa bagi perusahaan dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan efisien. Hal ini bisa diwujudkan dengan membuat aplikasi sistem informasi pengadaan dengan lelang elektronik/*e-auction*.

Dengan media aplikasi sistem informasi pengadaan berbasis *e-auction*, perusahaan dapat lebih selektif dan tepat sasaran dalam memilih *supplier* dan melaksanakan kegiatan pengadaan dengan mudah dan efisien. Sistem informasi pengadaan ini difokuskan untuk mengelola kegiatan *reverse auction* (lelang beli).

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan masalah-masalah yang muncul diantaranya:

1. Bagaimana caranya supaya pihak Pelaksana dapat menentukan spesifikasi lelang (misalnya: pengadaan apa yang dibutuhkan) ?
2. Bagaimana caranya untuk mengetahui hasil penawaran harga Peserta lelang dan siapa yang memenangkan lelang ?
3. Bagaimana caranya peserta lelang melakukan penawaran harga ?

4. Bagaimana caranya agar mempermudah pelaksana lelang dalam mengelola data-data peserta lelang/rekanan ?
5. Bagaimana caranya untuk mengelola user dan master data pada aplikasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dari rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuat modul *PreAuction*. Modul ini digunakan oleh pihak Pelaksana lelang untuk menentukan dan menyetujui/menolak pengadaan dan membuat spesifikasi lelang.
2. Modul *Auction Buyer*, modul ini digunakan oleh pihak Pelaksana lelang untuk mengetahui penawaran harga Peserta lelang, melakukan pembatalan lelang, perubahan lelang, penambahan waktu durasi lelang, mengetahui pemenang lelang, dan mencetak berita acara lelang.
3. Modul *Auction Partner*, modul ini digunakan oleh pihak Peserta lelang untuk melakukan pendaftaran lelang, melihat lelang yang sudah diikuti, dan memasukkan harga penawaran.
4. Modul *Data Partner*, modul ini berfungsi untuk memudahkan peserta lelang/rekanan untuk mengelola data perusahaannya. Dengan adanya modul *data partner* ini, ketika pelaksana lelang akan mengadakan pengadaan barang/jasa, aplikasi secara otomatis akan mengundang rekanan sesuai dengan klasifikasi barang/jasa yang dibutuhkan dan kualifikasi rekanan tersebut.
5. Modul *Admin*, modul ini digunakan oleh pihak Administrator untuk mengelola user dan master data.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1. Hardware

Spesifikasi minimal:

Processor : Intel Dual Core E5200 / Athlon II X2 240

Memory : 1 GB

HDD : 320GB 7200rpm

Mouse, keyboard, dan monitor.

2. Software

1. Sistem operasi yang digunakan : *windows/linux*.
2. Aplikasi dibuat menggunakan dengan *framework codeigniter 2.0.1*.
3. *Web server* menggunakan *Apache*.
4. *Database* menggunakan *MySQL*.
5. *Mail Server* menggunakan *mercury*

3. Aplikasi

1. Aplikasi berbasis *web*.
2. Lelang pada aplikasi hanya menangani *reverse auction* (lelang beli).
3. Penilaian pemenang menggunakan metode sistem gugur, adalah evaluasi yang akan menghasilkan kesimpulan bahwa harga terbaik (yang menang) adalah harga yang paling rendah (paling murah).
4. Pemilihan rekanan disesuaikan dengan klasifikasi sub bidang dan kualifikasi surat/sertifikat izin usaha.
5. Aplikasi dibagi menjadi empat pengguna:
 - I. *Administrator*
Mempunyai otoritas mengelola user dan master data.
 - II. *Buyer*
Bisa melakukan verifikasi calon rekanan, verifikasi perubahan data rekanan, buat spesifikasi lelang, memberikan status blacklist kepada rekanan, monitoring pergerakan harga, dan mencetak berita acara lelang.
 - III. *Supervisor Buyer*

Mempunyai otoritas untuk menyetujui atau menolak spesifikasi lelang.

IV. *Partner/rekanan*

Bisa menyimpan, mengubah, dan menghapus data perusahaannya. Bisa melakukan pendaftaran lelang dan mengajukan penawaran harga.

1.5 Sumber Data

Terdapat dua macam sumber data yang digunakan, yaitu:

1. Sumber data primer

Sumber data yang berhubungan langsung dengan data-data yang ditangani oleh aplikasi. Data-data primer ini didapat dari : peraturan kepala badan pusat statistik nomor 57 tahun 2009 tentang klasifikasi baku lapangan usaha, klasifikasi jasa non konstruksi KADIN, dan Klasifikasi jasa konstruksi Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi (LPJK) untuk kebutuhan aplikasi dan proses bisnis.

2. Sumber data sekunder

Sumber data yang mendukung perancangan dan pembuatan aplikasi didapat dari buku yang membahas *PHP, framework codeigniter, HTML, CSS, jQuery, doctrine ORM, MySQL*, diktat mata kuliah Basis Data Teori, diktat mata kuliah *e-business*, dan *tutorial* atau forum yang terdapat di internet yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi seperti teori tentang *framework codeigniter* dan dokumentasinya

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan flowchart, Data Flow Diagram dan Entity Relationship Diagram.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Merupakan penjelasan dari setiap modul yang ada di dalam aplikasi dengan menggunakan screenshot aplikasi.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi laporan dari pengujian setiap modul yang telah dibuat.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah diselesaikan untuk tugas akhir ini dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dari program ini.