



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas yang memiliki banyak sekali manfaat. Sebut saja untuk kesehatan tubuh, untuk menyalurkan *stress*, dan banyak lainnya. Salah satu olahraga yang banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia ialah bersepeda. Bersepeda merupakan kegiatan olahraga yang menggunakan media alat berupa sepeda itu sendiri. Selain itu juga terdapat aksesoris – aksesoris yang mendukung kegiatan bersepeda yang dapat membuat bersepeda semakin nyaman dilakukan. Keuntungan dari olahraga sepeda dapat meningkatkan kesehatan terutama pada *cardiovascular* atau jantung, serta *low impact* atau hentakan rendah yang membuat olahraga bersepeda aman bagi lansia dikarenakan beban sendi yang terjadi pada olahraga bersepeda tergolong rendah.

Sepeda memiliki beberapa komponen yang perlu dirakit hingga membuat sepeda tersebut dapat digunakan. Dasarnya sepeda terdiri dari rangka sepeda, roda sepeda, *drivetrain* sepeda, tempat duduk sepeda atau disebut juga *saddle*, lalu kokpit sepeda yang disebut juga *handlebar*. Umumnya sepeda yang dijual pada toko sudah dirakit menjadi satu dengan komponen – komponen yang telah disediakan oleh pabrikan merk sepeda tersebut, namun terdapat pula toko yang menjual sepeda secara terpisah atau terdiri dari beberapa komponen sehingga calon pembeli dapat merakit sepeda dengan komponen yang diinginkan oleh calon pembeli sesuai selera dan kemampuan.

Toko *Spinwarriors* merupakan toko yang menjual sepeda bersamaan dengan komponen maupun aksesoris-aksesorisnya. Toko yang terletak di Horizon Broadway M5/7 *The Icon* - BSD City, Tangerang ini menjual beberapa merk seperti *Giant Bikes*, *Cervelo*, *3T Performance*, *Shimano*, *SRAM*, *Zipp*, dan masih banyak

lagi. Toko *Spinwarriors* juga mempunyai *website* yang dapat melayani penjualan secara *online*, dengan alamat situs *spinwarriors.com*.

Umumnya calon pembeli sepeda mengakses situs *spinwarriors.com* untuk memilih produk yang diinginkan dengan mencari produknya satu-persatu. Bila ada calon pembeli yang ingin membeli sepeda secara utuh maka calon pembeli tersebut akan memilih produk sepeda yang telah dirakit dari pabrikan dengan spesifikasi yang telah ditentukan dari pabrik. Namun tidak sedikit yang ingin membeli sepeda dengan cara menentukan komponen sesuai dengan keinginannya. Jika ingin membeli dengan komponen pilihan yang disediakan oleh toko *Spinwarriors* maka calon pembeli memilih komponennya sendiri secara satu-satu lalu melakukan *checkout* pada situs web *spinwarriors.com*. Kasus yang terakhir seringkali membuat calon pembeli lebih memilih untuk datang langsung ke lokasi toko agar dapat melihat barang secara langsung sehingga dapat melihat gambaran jelas mengenai sepeda yang akan dirakit oleh calon pembeli sehingga sesuai dengan selera maupun alasan lain oleh calon pembeli tersebut. Hal ini yang menjadi kendala apabila calon pembeli ingin melihat gambaran hasil sepeda rakitan yang ingin dibeli dengan komponen yang dipilih sendiri jika memesan melalui akses situs *spinwarriors.com*

Melihat kasus tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah halaman situs yang nantinya diimplementasikan dan diintegrasikan pada situs *spinwarriors.com* yang dapat digunakan untuk simulasi maupun kustomisasi sepeda rakitan sehingga pengguna situs atau calon pembeli dapat melihat gambaran visual dari hasil komponen yang dipilih untuk membangun sepeda menurut selera pengguna situs atau calon pembeli. Dengan halaman simulasi tersebut, calon pembeli kemungkinan besar akan membeli langsung melalui situs web karena telah memiliki gambaran visual dari hasil komponen sepeda yang telah dipilih.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

Bagaimana menganalisis dan merancang halaman situs web yang dapat digunakan untuk membuat simulasi perakitan sepeda dengan komponen pilihan *user*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem yang dirancang adalah :

- a) Sistem yang dibuat hanya untuk proses simulasi perakitan sepeda beserta komponen-komponennya hingga kepada proses pembelian.
- b) Penulis tidak membuat sistem ini terintegrasi ke website *spinwarriors.com* secara halus, yaitu menghubungkannya dengan sistem *Wordpress* pada *website* tersebut, dikarenakan tidak bisa meng-*upload* ke dalam *hosting* *Spinwarriors.com* karena pemilik toko tidak mempunyai akses menuju *control panel* dari *website*.
- c) Sepeda yang dipilih hanya jenis sepeda balap dikarenakan toko *Spinwarriors* berfokus pada penjualan sepeda balap serta komponen dan aksesoris sepeda balap.
- d) Simulasi perakitan sepeda hanya terdiri dari komponen-komponen utama sepeda saja sehingga sepeda dapat digunakan. Aksesoris-aksesoris tambahan yang tidak esensial dalam merakit sepeda tidak dimasukkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

- a) Calon pembeli yang mengakses halaman situs tersebut dapat memiliki gambaran yang jelas untuk sepeda yang ingin dirakit beserta komponen-komponennya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini berguna bagi beberapa pihak, yakni:

- a. Toko sepeda *Spinwarriors*

Toko *Spinwarriors* akan mendapat manfaat berupa sarana baru untuk menarik pelanggan sehingga dapat berpotensi untuk meningkatkan pemasaran maupun penjualan baik melalui *online* maupun secara fisik dikarenakan halaman simulasi perakitan sepeda.

- b. Calon Pembeli

Calon pembeli dapat mempunyai gambaran secara jelas mengenai sepeda yang ingin dibeli dengan komponen-komponen yang dipilih secara mandiri sehingga tidak salah membeli dan juga dapat secara cepat memesan sepeda dengan komponen yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terbagi menjadi lima bab yang secara sistematis akan menjelaskan setiap langkah yang diambil oleh penulis:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI. Bab dua ini akan menguraikan teori-teori yang digunakan penulis meliputi konsep dasar perancangan *website* dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini akan menguraikan gambaran umum singkat objek penelitian, pemilihan *tools* dalam membantu penelitian. Juga metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan riset.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN. Dalam bab empat ini akan dibahas hasil analisis, evaluasi dan solusi yang akan diberikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Pada bab ini akan berisi keberhasilan yang dicapai oleh penulis pada rancangan *website* dan saran untuk penelitian selanjutnya.

UMN