

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Zona Komputer bergerak dalam bidang penjualan produk-produk yang berkaitan dengan komputer. Zona Komputer juga menyediakan jasa perbaikan dan penjualan komputer beserta sparepart komputer misalnya Ram, Hardisk, SSD, Mother Board, Socket, VGA, Monitor, Keyboard Internal, CD Room dan lain sebagainya. Produk yang dijual adalah komputer, *sparepart* dan aksesoris komputer. Aksesoris komputer biasanya dibeli oleh teknisi dari toko-toko lain diluar daerah penjualan Zona Komputer. Namun penjualan yang hanya banyak dibeli oleh teknisi tidaklah meningkatkan omset penjualan Zona Komputer. Sehingga untuk meningkatkan omset penjualan maka masyarakat yang juga ingin membeli harus mendapat informasi penjualan *sparepart* di Zona Komputer. *Sparepart* adalah suatu alat yang mendukung pengadaan barang untuk keperluan peralatan yang digunakan dalam proses produksi. (Juliawati, dkk, 2019 : 7296).

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Zona Komputer dalam bidang penjualan dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi dan membeli *sparepart* komputer. Sistem yang akan peneliti gunakan yaitu aplikasi berbasis *Web* dan *Android*, dimana *Web* diterapkan sebagai *server* sekaligus sebagai pengelola data penjualan *sparepart* komputer dan *Android* sebagai pengguna yang digunakan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan membeli *sparepart* komputer. *Android* merupakan sebuah sistem operasi telepon *seluler* dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis *Linux*. Namun seiring berkembangannya *android*

berubah menjadi 1 *platform* yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. *Platform android* terdiri dari sistem operasi berbasis *Linux*, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), *web browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat di-*download* dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. (Inayah, 2015 : 4). *Web server* merupakan sebuah perangkat lunak dalam *server* yang berfungsi menerima permintaan (*request*) berupa halaman *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali (*response*) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML. (Kosasih, dkk, 2016 : 115). Dengan adanya aplikasi penjualan *sparepart* komputer menggunakan *Web* maka dapat membantu Zona Komputer dalam bidang penjualan dan dengan adanya sistem penjualan pada perangkat *Android* maka dapat membantu masyarakat dalam bidang pembelian. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu “**Aplikasi Penjualan Sparepart Komputer Berbasis Web Dan Android (Studi Kasus : Zona Komputer)**”.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan yang dapat dijabarkan berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang pemilihan judul, maka identifikasi masalah dari peneliti untuk skripsi ini adalah sebaagai berikut :

1. Zona Komputer kesulitan dalam bidang penjualan *sparepart* computer kepada masyarakat sehingga Zona Komputer mengalami kekurangan omset penjualan.
2. Masyarakat tidak mengetahui jenis-jenis *sparepart* komputer yang dijual Zona Komputer.
3. Belum ada aplikasi penjualan *sparepart* komputer berbasis *Web* dan *Android* pada Zona Komputer.

I.2.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu Zona Komputer dalam penjualan *sparepart* komputer kepada masyarakat sehingga dapat meningkatkan omset penjualan ?
2. Bagaimana membantu masyarakat dalam pembelian *sparepart* komputer?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan *sparepart* komputer berbasis *Web* dan *Android* ?

I.2.3. Batasan Masalah

Disebabkan banyaknya permasalahan dan waktu yang terbatas, maka agar pembahasan masalah tidak melebar penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya untuk penjualan *sparepart* komputer .
2. Penelitian dilakukan di Zona Komputer.
3. *Input* aplikasi ini berupa data *sparepart* komputer dan data penjualan.
4. *Output* aplikasi ini berupa informasi dan fitur penjualan.

5. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan pemrograman HTML, PHP, *Javascript*, CSS, *Java Android* dan menggunakan *database MySQL*.
6. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan UML.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Zona Komputer dalam penjualan *sparepart* komputer kepada masyarakat sehingga meningkatkan omset penjualan Zona Komputer.
2. Membantu masyarakat dalam pembelian *sparepart* komputer.
3. Menghasilkan aplikasi penjualan *sparepart* komputer berbasis *Web* dan *Android*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah Zona Komputer dalam penjualan *sparepart* komputer kepada masyarakat dan meningkatkan omset penjualan.
2. Mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelian *sparepart* komputer.
3. Mendapat wawasan baru dalam pembuatan aplikasi penjualan berbasis *Web* dan *Android*.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

I.4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang peneliti lakukan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dalam melakukan pengamatan langsung, peneliti melakukan riset ke Zona Komputer untuk mendapatkan bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan berkaitan tentang *sparepart* komputer.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara peneliti ajukan kepada bapak Junaidi sebagai pemilik toko untuk menanyakan tentang *sparepart* komputer. Berikut isi wawancara yang diajukan :

- a. Produk apa saja yang dijual di Zona Komputer ?
- b. Bagaimana prosedur penjualan di Zona Komputer ?
- c. Masalah apa yang terjadi terkait sistem penjualan di Zona Komputer?

3. *Sampling*

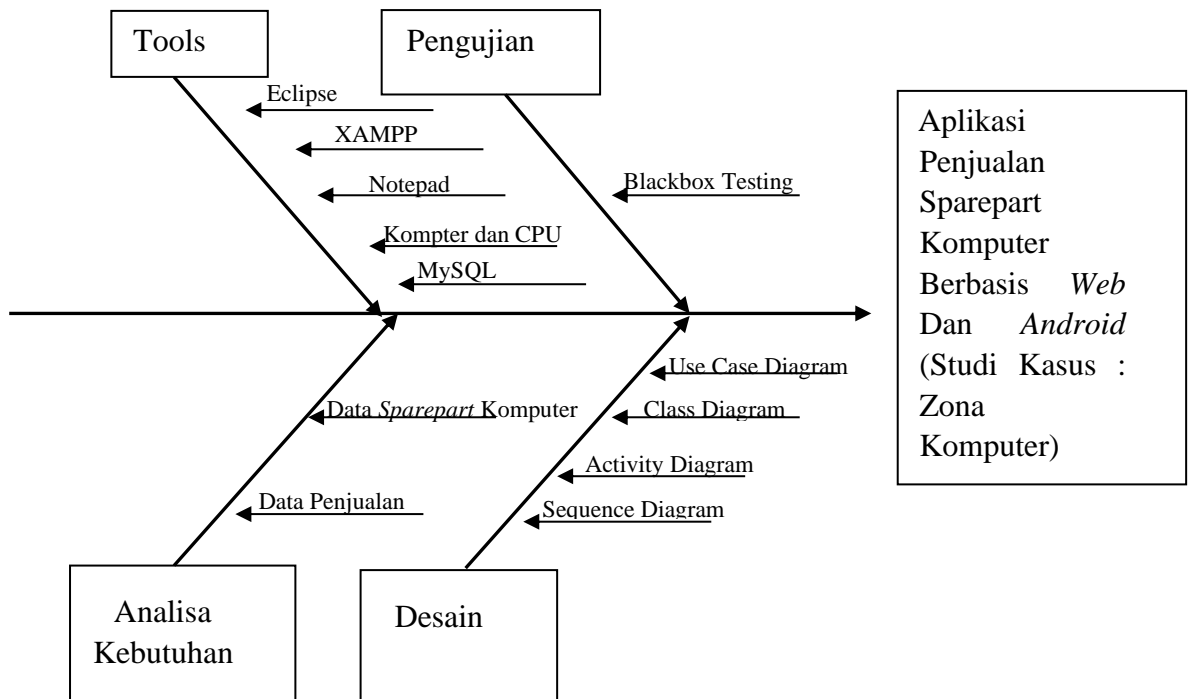
Meneliti dan memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan bidang yang dipilih sebagai berkas lampiran yaitu data-data yang berkaitan dengan penjualan *sparepart* komputer.

2. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I.1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan

Hasil analisa kebutuhan dalam penyelesaian penelitian ini yaitu :

a. *Hardware* yang dibutuhkan antara lain :

1. *Processor* Minimal Core 2 duo
2. RAM minimal 1 Gb
3. *Hardisk* minimal 80 Gb

b. *Software* yang dibutuhkan antara lain :

1. Sistem Operasi *Windows 7 / Windows XP / Windows 10*
2. *Visual Basic 2010*
3. XAMPP

4. *Web Browse*

c. Data yang dibutuhkan antara lain :

1. *Sparepart*
2. *Penjualan Sparepart*

2. **Desain Sistem**

Peneliti menggunakan desain sistem dengan pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. **Tools**

Peneliti menggunakan menggunakan *Eclipse*, *XAMPP*, *Web Browser* dan *Notepad++* sebagai tools pemrograman.

4. **Pengujian**

Peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost* dan emulator *Android*.

5. **Hasil**

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Penjualan Sparepart Komputer Berbasis *Web* Dan *Android*.

1.6. **Kontribusi Penelitian**

Kontribusi yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi contoh dan referensi teori bagi peneliti berikutnya.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan ide untuk peneliti berikutnya.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dan Zona Komputer dalam transaksi pembelian dan penjualan.

I.7. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti yaitu pada Zona Komputer yang beralamat di Jl. Putri Merak Jingga No 172, Kesawan, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara 20111.

I.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat