

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan (PPS) Belawan merupakan salah satu pelabuhan perikanan terbesar di Sumatera Utara. PPS Belawan mempunyai peran penting dalam kegiatan perikanan tangkap dan pemasarannya. PPS Belawan terletak pada posisi yang cukup strategis, yakni terletak diantara Perairan Pantai Timur Sumatera (Selat Malaka), Perairan Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia (ZEEI) dan Laut Cina Selatan, serta merupakan pintu masuk bagi kegiatan ekonomi beberapa negara di Asia. (Siahaan, dkk, 2016 : 55). Ikan didapatkan langsung dari para nelayan yang bekerja di Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan. Ikan yang didapatkan biasanya dijual kepada pengusaha penjual ikan untuk diangkut ke kota dan dijual. Masalah yang terjadi adalah jika ikan yang didapatkan sangat banyak dan langganan yang membeli tidak membeli dan menghabiskan ikanikan yang didapatkan, sehingga ikan-ikan tersebut harus di stok dipergudangan. Ikan-ikan yang di stok dan untuk dijual keesokan harinya tidak memiliki kualitas yang lebih baik dari ikan yang baru. Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan hanya menjual ikan-ikan tersebut dengan para penjual ikan yang datang, oleh karena itu dibutuhkan sebuah cara agar Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dapat menjual ikan-ikan yang didapatkan kepada banyak masyarakat.

Penggunaan teknologi komputer dan *android* berkembang sangat pesat dan telah banyak membantu kinerja manusia dapat mengelola informasi. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan teknologi komputer dan *android* untuk dapat mengatasi masalah penjualan ikan yang terjadi pada Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dengan membuat aplikasi penjualan ikan berbasis *client server*. Dimana bagian *client* diterapkan dengan *android* yang digunakan oleh masyarakat untuk melakukan pembelian ikan dan bagian *server* diterapkan dengan *web* yang digunakan oleh Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan untuk mengelola data penjualan ikan. *Client Server* adalah pada suatu jaringan 1 atau beberapa komputer *server* dan komputer *client*. Komputer yang akan menjadi komputer *server* maupun menjadi komputer *client* dan diubah-ubah melalui *software* jaringan pada protokolnya. Komputer *client* sebagai perantara untuk dapat mengakses data pada komputer *server* sedangkan komputer *server* menyediakan informasi yang diperlukan oleh *komputer client*. (Sriwijaya dan Ma'mur, 2019 : 24). Dengan adanya aplikasi penjualan ikan berbasis *client server* maka dapat membantu Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dalam menginformasikan penjualan ikan kepada masyarakat dan masyarakat dapat dengan mudah dalam melakukan pembelian ikan. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Aplikasi Penjualan Ikan Berbasis Client Server (Studi Kasus : Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan)”**.

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. Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan tidak menginformasikan ikan yang dijual pada masyarakat.
2. Masyarakat kesulitan melakukan pembelian ikan di Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan karena kurangnya informasi ikan yang dijual.
3. Belum ada aplikasi penjualan ikan berbasis *client server*.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana agar Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dapat menginformasikan ikan yang dijual kepada masyarakat ?
2. Bagaimana membantu masyarakat dalam melakukan pembelian ikan di Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan ?
3. Bagaimana menghasilkan Aplikasi Penjualan Ikan Berbasis *Client Server* ?

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 ikan oleh Pelabuhan Perikanan Samudera4 Belawan.
2. *Input* aplikasi ini berupa data ikan dan penjualan ikan.
3. *Output* aplikasi ini berupa informasi penjualan ikan.
4. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan pemrograman *Web, Android* dan menggunakan *database MySQL*.
5. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan UML.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dapat menginformasikan ikan yang dijual kepada masyarakat.
2. Membantu masyarakat dalam melakukan pembelian ikan di Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan.
3. Menghasilkan Aplikasi Penjualan Ikan Berbasis *Client Server*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan dalam menginformasikan ikan yang dijual kepada masyarakat.
2. Mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelian ikan di Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan.
3. Mendapat pengalaman dalam pembuatan perangkat lunak *client server*.

I.4. Metodologi Penelitian

5

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 adalah hal yang paling pertama dilakukan untuk mendapatkan data-data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian. Oleh karena itu peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu :

1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Pengamatan langsung ke Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan untuk mendapatkan data yang diperlukan berkaitan penjualan ikan.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara ditujukan kepada Moh.Salim,A.Pi sebagai Kepala Bidang Operasional Pelabuhan dan Kesyahbandaran untuk menanyakan tentang prosedur penjualan ikan.

3. Contoh Data (*Sample*)

Contoh data yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat yaitu data penjualan ikan, data-data ikan dan lain sebagainya.

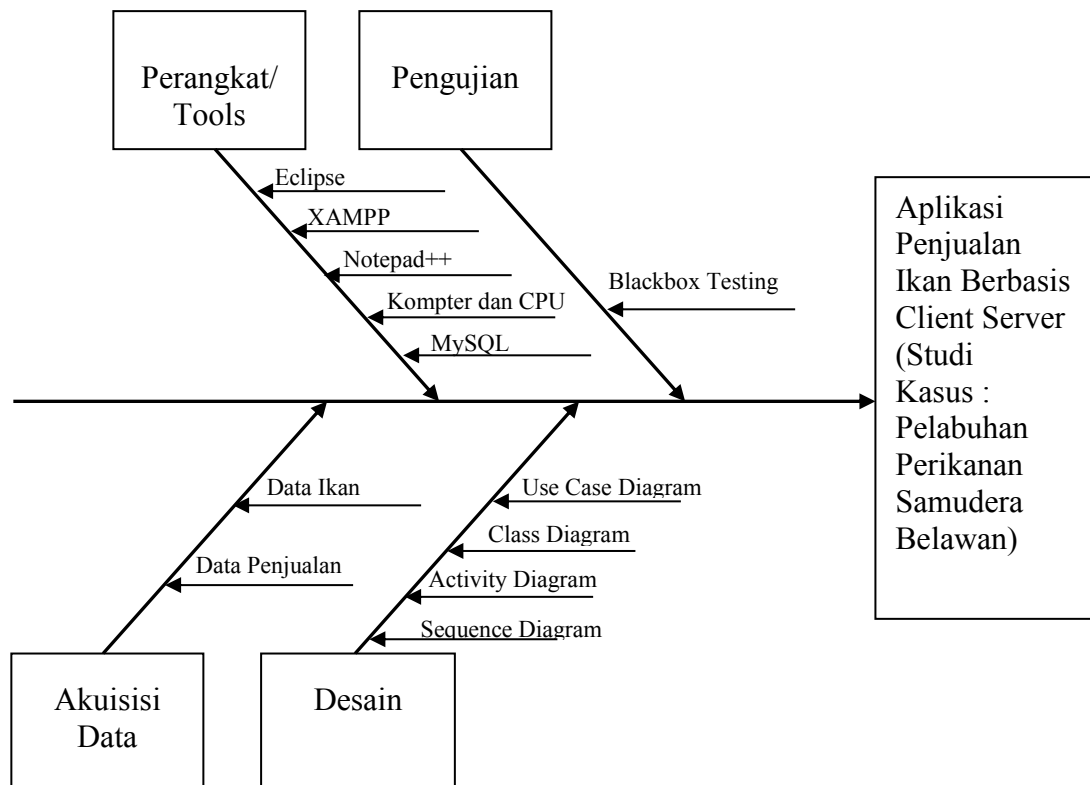
2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengumpulkan referensi yang digunakan untuk penelitian ini.

I.4.2. Metodologi Penelitian

6

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dibentuk dan dimodelkan ke dalam diagram *fish bone*. Beberapa tahapan yang digunakan dalam *fish bone* adalah sebagai berikut :



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

Keterangan :

1. Akuisisi Data

Peneliti mengasumsikan data untuk kebutuhan penelitian yang berkaitan dengan penjualan ikan pada pelabuhan perikanan samudera belawan.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan secara teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Perangkat/Tools

7

Pada tahapan ini peneliti menggunakan Eclipse, XAMPP, Web Browser dan Notepad++ sebagai perangkat/tools bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Pada tahapan ini 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 Ikan Berbasis *Client Server* (Studi Kasus : Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan).

1.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anthony, dkk (2017) mengenai analisis dan perancangan sistem informasi penjualan berdasarkan stok gudang berbasis *client server* (studi kasus toko grosir “restu anda”), Anthony, dkk menyimpulkan bahwa dengan adanya sistem penjualan barang ini maka toko restu anda mendapatkan kemudahan dalam melakukan penjualan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh As'ary dan Fitriyadi (2018) mengenai sistem informasi penjualan pada toko berkat saudara elektronik berbasis *android*, As'ary dan Fitriyadi menyimpulkan bahwa sistem informasi penjualan pada toko berkat saudara elektronik mampu memberikan pelayanan yang lebih

baik kepada pelanggan dengan adanya media *online* yang telah dibuat dan dapat memperluas area cakupan pemasaran toko berkat saudara elektronik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2018) mengenai pengaruh sistem informasi akuntansi penjualan dan persediaan barang dagang berbasis *client server* terhadap kinerja karyawan cipto jaya sadel lamongan, Hidayat menyimpulkan bahwa bahwa sistem informasi akuntansi penjualan dan persediaan barang dagang berbasis *client server* tidak berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan pada Cipto Jaya Sadel Lamongan ditunjukkan dari hasil uji t dimana angka Sig. $0,312 > 0,05$. Hal ini disebabkan karena karyawan-karyawan masih belum memiliki keahlian yang cukup untuk menjalankan sistem informasi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ma'mur (2017) mengenai sistem informasi penjualan barang (studi kasus : minimarket gemart bandar lampung), Ma'mur menyimpulkan bahwa sistem informasi penjualan dapat mempermudah dan membantu kinerja minimarket gemart bandar lampung dalam mengelola penjualan barang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sofyan dan Usman (2019) mengenai sistem informasi penjualan sepatu berbasis *web* pada toko stephen sports, Sofyan dan Usman menyimpulkan bahwa sistem informasi penjualan sepatu berbasis web pada toko stephen mempermudah pelanggan dalam pembelian.

I.6. Lokasi Penelitian

9

Lokasi penelitian yang peneliti yaitu pada PT. Pelabuhan Perikanan Samudera Belawan yang beralamat di Jalan Gabion, Bagan Deli, Medan Kota Belawan.

I.7. 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 mengetahui10 kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan dan saran.