

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Toko Roti D'TOP bergerak didalam bidang penjualan dan roti. Roti yang dijual memiliki berbagai bentuk dan rasa yang berbeda, sehingga konsumen yang datang dapat memilih roti-roti dengan rasa dan bentuk yang berbeda. Roti merupakan produk yang diperoleh dari adonan tepung terigu yang difermentasi dengan ragi roti dan dipanggang, dengan atau tanpa penambahan makanan lain dan bahan tambahan makanan yang diizinkan. Roti merupakan makanan yang bersifat praktis dan mudah didapat dengan harga terjangkau. Hal tersebut sesuai kebutuhan masyarakat Indonesia yang membutuhkan makanan cepat saji dan praktis, serta dapat memberikan energi yang cukup. (Lamanuk dan Ferrinadewi, 2020 : 1). Masalah yang terjadi adalah konsumen tidak mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harganya, konsumen harus datang langsung ke toko roti D'TOP untuk mengetahui jenis dan harga roti. Toko Roti D'TOP juga hanya menunggu konsumen datang untuk membeli roti. Disisi lain banyak juga toko roti yang menjual produk yang sama, sehingga dibutuhkan sebuah cara yang tepat untuk dapat membantu Toko Roti D'TOP dalam penjualan roti dan membantu konsumen untuk dapat mengetahui jenis-jenis roti dan harga roti yang dijual di Toko Roti D'TOP.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tamsir, dkk (2021) mengenai aplikasi penjualan baju kaos berbasis *web* dan *android*, disimpulkan bahwa dengan

adanya aplikasi penjualan ini dapat mempermudah penjualan baju kaos dan memberikan informasi kepada masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Deddy, dkk (2020) mengenai aplikasi katalog penjual media pembelajaran dan alat peraga berbasis *android*, disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan aplikasi penjual katalog media pembelajaran dan alat peraga untuk membantu masyarakat yang ingin mendapatkan informasi mengenai produk tersedia dan juga pemesanan secara *online* yang dapat dilakukan menggunakan *smarthpone*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lamawuran, dkk (2021) mengenai aplikasi penjualan *online* kerajinan lokal khas masyarakat nusa tenggara timur berbasis *android*, disimpulkan bahwa aplikasi yang direkayasa dapat dijadikan sebagai alternatif untuk melakukan penjualan kerajinan khas masyarakat NTT, khususnya masyarakat di desa Oemasi yang telah dibuat oleh para pengrajin.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan aplikasi penjualan untuk mengatasi berbagai masalah penjualan, maka peneliti membuat sebuah aplikasi penjualan roti yang diterapkan pada perangkat android sehingga mempermudah toko roti D'TOP untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai jenis-jenis roti dan harga roti. Dengan adanya aplikasi penjualan maka dapat mempermudah toko roti D'TOP dalam memberikan informasi kepada konsumen mengenai jenis-jenis roti dan harga roti. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Aplikasi Penjualan Roti Berbasis Web Dan Android Pada Toko Roti D'TOP”**.

## **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 sebagai berikut :

1. Toko Roti D'TOP hanya menunggu konsumen datang untuk membeli roti.
2. Konsumen tidak mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harganya di Toko Roti D'TOP.
3. Belum ada aplikasi penjualan roti pada Toko Roti D'TOP.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana agar Toko Roti D'TOP tidak hanya menunggu konsumen datang untuk membeli roti ?
2. Bagaimana agar konsumen dapat mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harga roti di Toko Roti D'TOP ?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan roti berbasis web dan android pada Toko Roti D'TOP ?

### **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 roti.
2. *Input* aplikasi ini berupa data roti, konsumen, pembelian dan pembayaran.
3. *Output* aplikasi ini berupa jenis roti, harga roti dan penjualan roti.
4. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan pemrograman HTML, PHP, *Javascript*, CSS, *Java 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. Toko Roti D'TOP tidak hanya menunggu konsumen datang untuk membeli roti.
2. Konsumen dapat mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harga roti di Toko Roti D'TOP.
3. Menghasilkan aplikasi penjualan roti berbasis web dan android pada Toko Roti D'TOP.

#### **I.3.2. Manfaat**

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Toko Roti D'TOP mendapatkan kemudahan dalam penjualan roti.
2. Konsumen dapat dengan mudah mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harganya.
3. Mendapatkan wawasan dalam pembuatan aplikasi penjualan.

### **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**

###### **a. Observasi**

Peneliti melakukan observasi pada Toko Roti D'Top untuk melihat lokasi beserta melakukan penelitian.

###### **b. Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Taufik sebagai pemilik untuk mendapatkan data-data yang kurang jelas terkait penelitian.

###### **c. Data Riset**

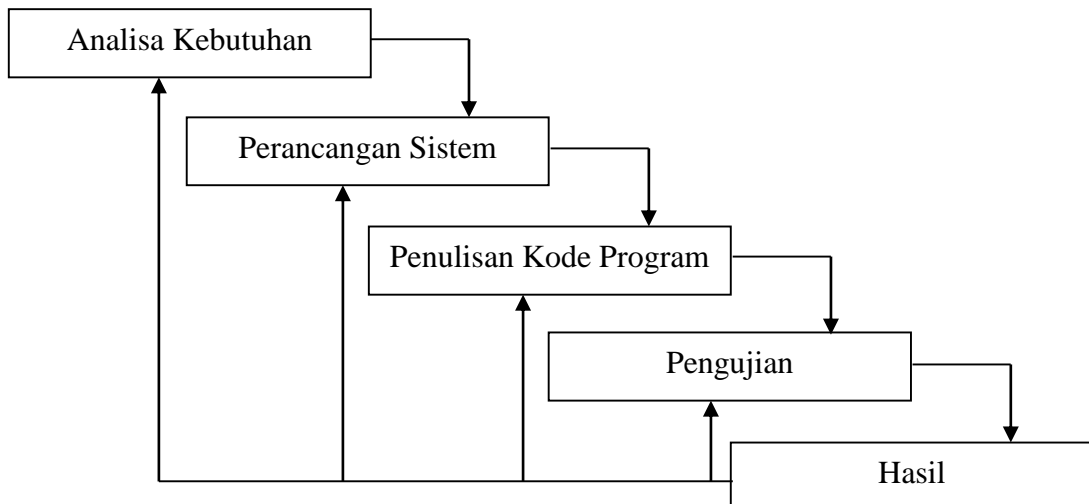
Pada tahapan ini peneliti mengambil beberapa contoh penelitian terdahulu dan data-data dari tempat riset untuk digunakan sebagai contoh untuk penelitian ini.

##### **2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)**

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

#### I.4.2. *Waterfall* Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan penelitian yang dilakukan selama melakukan penelitian. Beberapa tahapan yang digunakan disajikan pada diagram *waterfall* pada gambar I.1.



**Gambar I.1. Diagram *Waterfall* Metodologi Penelitian**

Keterangan :

##### 1. **Analisa Kebutuhan**

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa kebutuhan untuk penelitian yang berkaitan dengan penjualan roti.

##### 2. **Perancangan Sistem**

Pada tahapan ini desain sistem yang penelliti gunakan secara teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

### **3. Penulisan Kode Program**

Penulisan kode program menggunakan beberapa *platform* yaitu Eclipse, XAMPP, Web Browser dan Notepad++.

### **4. Pengujian**

Pengujian dilakukan dengan dua cara yaitu *blackbox testing* dan pengujian praktek. Apabila aplikasi masih terdapat kesalahan maka tahapan penelitian diperlukan peninjauan ulang.

### **5. Hasil**

Hasil akhir tahapan penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi penjualan roti berbasis *web* dan *Android* pada toko roti D'TOP.

#### **I.5. Kontribusi Penelitian**

Kontribusi yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi peneliti berikutnya.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengembangan ide bagi peneliti berikutnya.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi Toko Roti D'TOP dalam bidang penjualan roti.

#### **I.6. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang peneliti yaitu pada D'TOP yang beralamat di Jalan Merdeka No. 38 F, Serbelawan - Simalungun.

#### **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 mengetahui 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.

