

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Penjualan barang meliputi barang yang dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang sebuah perusahaan dagang melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. (Edwardd : 2018)

Toko Rezeki Nelayan adalah suatu toko yang bergerak di penjualan perlengkapan pancing. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Toko Rezeki Nelayan selama ini adalah proses pemasaran alat pancing masih dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses penjualan alat pancing yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan alat pancing pada Toko Rezeki Nelayan disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan alat pancing. Sistem yang berjalan pada Toko Rezeki Nelayan masih bersifat manual, rekapan data penjualan masih dilakukan dengan sistem pembukuan sederhana dan Pelanggan melakukan pemesanan alat pancing melalui telephone dan datang langsung pada Toko Rezeki Nelayan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan alat pancing, dan sering terjadi kekurangan stok pada Toko Rezeki Nelayan sehingga bagian penjualan harus memeriksa *stock* yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Toko Rezeki Nelayan dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli perlengkapan alat pancing dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat pancing. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan *Android*.

Aplikasi web di gunakan oleh pihak Toko Rezeki Nelayan dalam melakukan proses verifikasi pemesanan produk sedangkan aplikasi *Android* digunakan oleh pelanggan dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran produk alat pancing yang di beli. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Nugraha, 2017 : 946)

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Alat Pancing Pada Toko Rezeki Nelayan Berbasis *Android*”**.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada yaitu, sebagai berikut :

1. Pelanggan sering mengalami kendala dalam melakukan proses pembelian alat pancing.
2. Pelanggan harus menelpon orang dari toko untuk memilih dan memesan alat pancing.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana agar pelanggan dapat memesan produk alat pancing dengan perangkat *android* ?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam mengetahui stok alat pancing yang ada pada Toko Rezeki Nelayan?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan alat pancing dengan *android* ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah ini guna memberi batasan pada sebuah penelitian agar tetap dalam lingkup pembahasan masalah yang ada. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data produk, data kategori, data pembayaran dan data pesanan.
2. Data Output dalam penelitian ini adalah Transaksi penjualan alat pancing.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
4. Sistem yang dirancang adalah sistem aplikasi berbasis Android.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Java*.
6. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini agar tercapai kebutuhan informasi yang tepat, dan mudah dipahami, tujuan tersebut antara lain:

1. Pelanggan dapat memesan produk alat pancing dengan perangkat *android*.
2. Toko Rezeki Nelayan dapat menerima penjualan alat pancing dengan perangkat *android*.
3. Merancang dan membangun aplikasi penjualan alat pancing berbasis *android*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah pelanggan dalam pemesanan alat pancing dengan menggunakan android.
2. Mempermudah perusahaan dalam menerima penjualan alat pancing dengan menggunakan perangkat android.

3. Terciptanya sistem aplikasi penjualan alat pancing dengan menggunakan Android.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

I.4.1.1. Penelitian Lapangan

Pada proses penelitian ini penulis melakukan penelitian lapangan dengan proses sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Toko Rezeki Nelayan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bagian penjualan untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara.

3. *Sampling*

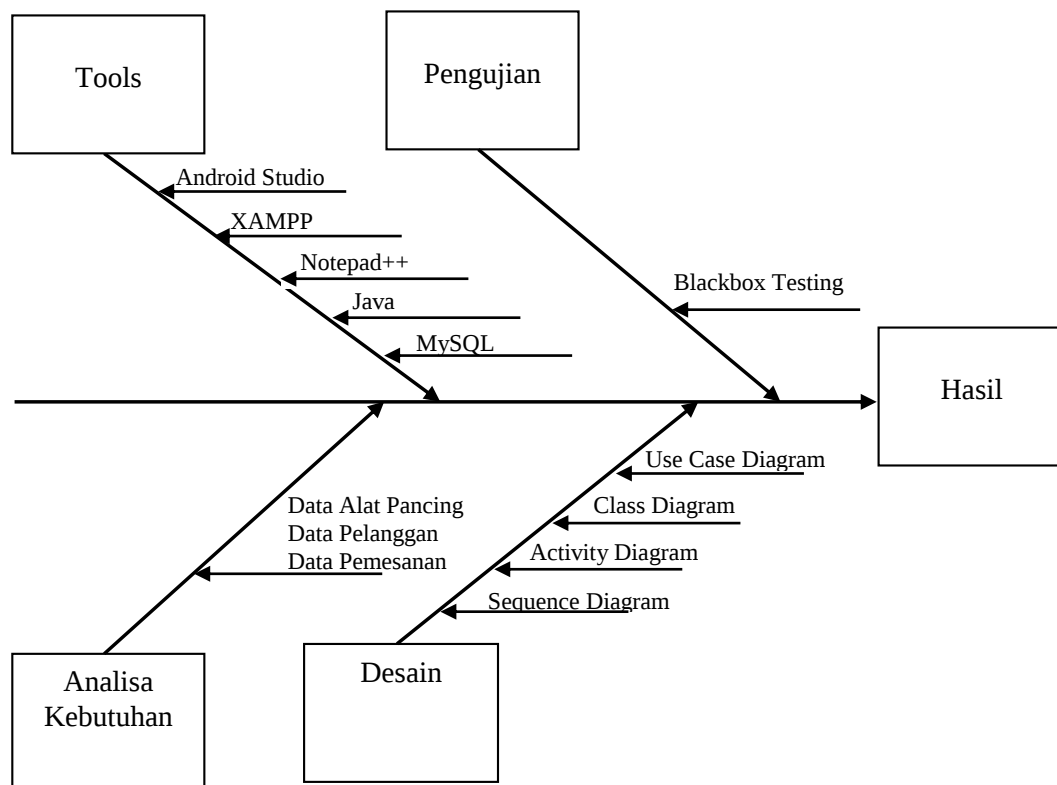
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

I.4.1.2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

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. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data alat pancing, data pelanggan, dan data pemesanan.

2. Desain Sistem

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

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

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*.

5. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan alat pancing pada Toko Rezeki Nelayan berbasis *android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan alat pancing.
2. Hasil penelitian dari penerapan aplikasi berbasis android dalam pemesanan alat pancing adalah sebagai bahan referensi penelitian lebih lanjut terkait penerapan metode tersebut.
3. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan sistem pemesanan alat pancing pada Toko Rezeki Nelayan berbasis android.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko Rezeki Nelayan.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian 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 tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang

sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless, UML.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.