

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia yang saat ini sudah sangat kompleks dan maju serta dapat menuntut orang-orang yang bergerak di bidang industri, perusahaan, dan pendidikan terutama pada bidang bisnis. Untuk itu agar dapat menghasilkan sistem kinerja yang baik dan efektif suatu perusahaan dapat memberikan pelayanan yang baik, serta dibutuhkannya sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti perangkat sistem informasi dan teknologi informasi. Hal ini menyebabkan pemanfaat teknologi informasi baru dapat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan dalam dunia pendidikan yang tepat.

Penggunaan produk sepeda motor semakin marak di kalangan masyarakat untuk saat ini, banyak masyarakat berlomba-lomba untuk menggunakan produk sepeda motor yang berkualitas. Proses pemasaran produk sepeda motor masih dilakukan secara manual melalui mulut kemulut, pemasaran via Whatshap dan melalui via instragram. Namun, proses pembelian dan pemesanan dilakukan system datang langsung ke lokasi khususnya pada CV Graha Honda, serta banyak produk sepeda motor yang tidak tersedia di berbagai perusahaan lainnya.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi smartphone merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, dengan merancang sebuah aplikasi berbasis android, yang mana perkembangan android sudah

semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada smartphone berbasis Android. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi mengenai penjualan dan pemesanan produk sepeda motor. Dengan aplikasi yang akan dibangun nantinya membantu para konsumen dalam mendapatkan informasi dan mempermudah proses pemesanan produk sepeda motor dan peneliti membuat suatu aplikasi yang dapat membantu kegiatan dalam penjualan mulai dari mempromosikan produk sepeda motor, mengetahui sepeda motor dan stok sepeda motor, Agar data yang dihasilkan lebih efektif, maksimal, dan lebih akurat.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penulis ini yaitu **“Rancang bangun Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Pada CV. Graha Honda 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 pemesanan sepeda motor.
2. Pelanggan harus menelpon orang dari perusahaan untuk memilih dan memesan sepeda motor.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian sepeda motor ?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan sepeda motor berbasis Android?
3. Bagaimana mempermudah konsumen dalam mengetahui informasi status produk sepeda motor?

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 sepeda motor.
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. Membantu konsumen dalam melakukan pembelian sepeda motor dengan menggunakan Android.
2. Untuk membangun sistem penjualan sepeda motor berbasis Android.
3. Untuk membantu konsumen dalam mengetahui jenis sepeda motor.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Dapat membantu konsumen dalam melakukan proses pembelian sepeda motor.
2. Terciptanya sistem aplikasi penjualan sepeda motor berbasis *Android*.
3. Dapat membantu konsumen dalam status penjualan sepeda motor yang dipasarkan.

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 memakai teknik :

I.4.1.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung tentang pemesanan sepeda motor pada CV Graha Honda.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan Ibu Marley Wijaya untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada bagian penjualan yaitu Marley Wijaya adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara mengatasi kendala dalam pemesanan sepeda motor yang meningkat?
- 2) Bagaimana sistem yang berjalan pada khususnya dalam olah data pemesanan sepeda motor?
- 3) Bagaimana mempermudah dalam pembuatan laporan pemesanan sepeda motor pada CV Graha Honda?

3. *Sampling*

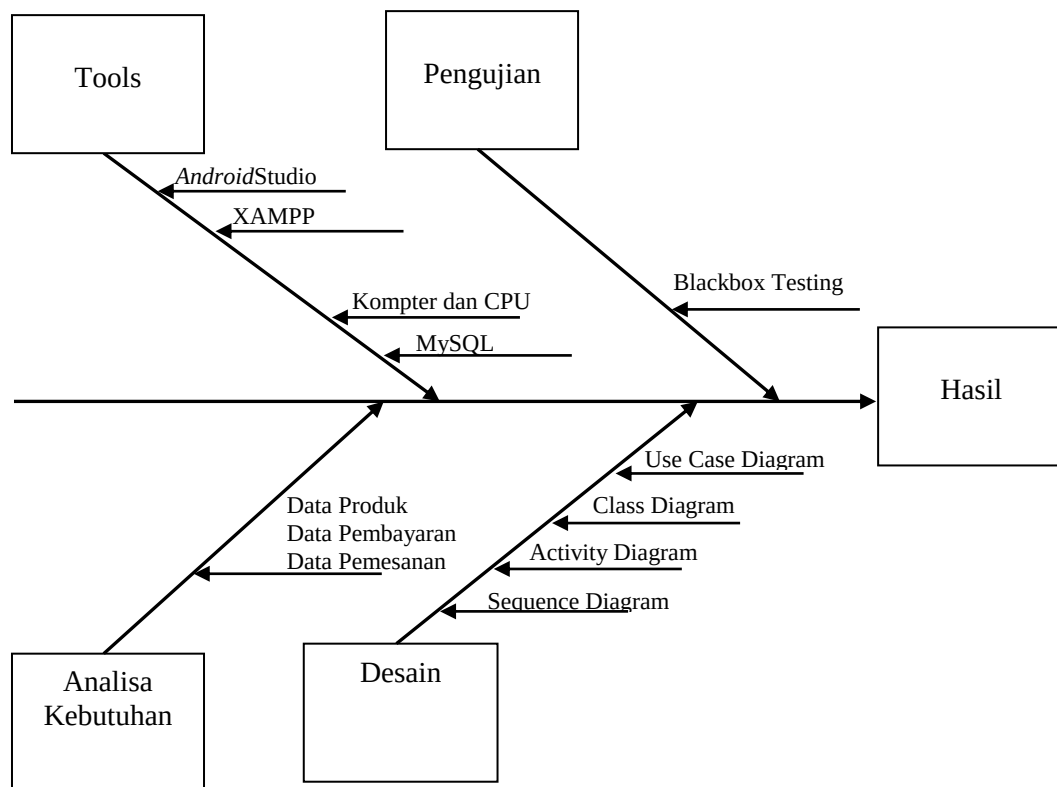
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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

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

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 sepeda motor, data tariff, data pembayaran 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 *Software Android studio*, *PHP*, *Xampp* dan 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 pemesanan sepeda motor pada CV Graha Honda berbasis *Android*.

1.5. Kontribusi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Roni Ameldi (2018) dengan judul "Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis *Android* Pada Lapangan Futsal", Pada penelitian ini, ada beberapa kelemahan cara reservasi yang ditawarkan, yakni harus melakukan pengecekan langsung ke lapangan futsal untuk mengetahui kondisi lapangan yang kosong untuk dipesan, hal ini dapat memakan waktu yang cukup lama. Kelemahan lain juga dirasakan oleh penyedia jasa penyewaan lapangan futsal, seperti promosi dan waktu penyewaan yang tidak

maksimal, serta sering terjadi jadwal pemesanan yang bentrok. Hal lain yang juga menjadi permasalahan selama ini yakni media penyimpanan data *member* dan pembuatan laporan masih menggunakan buku besar sehingga berpotensi terjadi kehilangan data, lamanya melakukan pencarian data, menyulitkan proses perhitungan pendapatan dan juga berpotensi terjadi manipulasi data oleh pegawai futsal.

dilakukan oleh Mamay Syani (2018) dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan *Catering* Berbasis *Mobile Android*” Pemesanan *catering* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan pelanggan untuk membeli produk berupa paket makanan. Di Cimahi *Catering* proses pemesanan *catering* dilakukan oleh pelanggan dengan datang langsung ke lokasi atau menelpon ke Cimahi *Catering*. Dalam hal pencatatan data pemesanan pun dirasa kurang efektif karena pendataannya yang masih bersifat konvensional. Hal ini beresiko terjadinya kesalahan pendataan. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut penulis membangun sebuah Aplikasi Pemesanan *Catering* Berbasis *Mobile Android* untuk membantu dalam proses pemesanan *catering* oleh pelanggan serta pengelolaan data pemesanan *catering* oleh pihak Cimahi *Catering*.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di CV Graha Honda yang beralamat di Jl. Pancing I No.168, Besar, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20251.

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.