

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Penjualan merupakan syarat mutlak keberlangsungan suatu usaha, karena dengan penjualan maka akan didapatkan keuntungan. Semakin tinggi penjualan maka keuntungan yang akan didapatpun akan semakin maksimal. Untuk mencapai tujuan ini maka sangat diperlukan usaha-usaha agar konsumen mempunyai daya tarik dan sifat loyal dalam berbelanja disuatu unit usaha. Suatu perusahaan tidak akan berkembang apa bila tidak mampu menjual produk yang dihasilkan, sebaliknya suatu perusahaan mampu untuk terus meningkatkan penjualan maka perusahaan tersebut akan mampu untuk eksis dalam persaingan usaha. (Rogi Gusrizaldi, 2018).

PT. Intan Havea Industry merupakan perusahaan yang bergerak di produksi sarung tangan. Proses penjualan sarung tangan masih di pasarkan dengan sistem yang sederhana yaitu melalui mulut ke mulut sehingga konsumen tidak mengetahui promosi dari produk sarung tangan yang ada pada PT. Intan Havea Industry. Proses penjualan sarung tangan masih berlangsung dengan manual yaitu transaksi jual dan beli berlangsung setela konsumen datang pada perusahaan dan melakukan proses pembelian sarung tangan.

Banyak juga terdapat toko-toko yang mengkhususkan penjualan produk sarung tangan dan pemesanan produk sarung tangan yang dapat memberikan inspirasi bagi para pelanggannya dalam pemilihan produk sarung tangan yang

dibutuhkan oleh pelanggan/ konsumen. Namun pada pemesanan produk sarung tangan sering terjadi penurunan omset dikarenakan beberapa masalah yaitu kurangnya pelanggan yang mengetahui jenis – jenis produk sarung tangan yang dijual oleh perusahaan khususnya PT. Intan Havea Industry. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk dapat menerima semua informasi mengenai penjualan produk sarung tangan sekaligus membantu bagian penjualan dalam penerimaan penjualan sarung tangan.

Dengan menggunakan dua perangkat keras yaitu *android* dan laptop. Aplikasi pada perangkat *android* bekerja sebagai *client* ataupun pelanggan dan aplikasi *web* pada laptop bekerja sebagai *server* ataupun penjual. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. Selain sebagai sistem operasi, *Android* terdiri atas *middleware* dan beberapa *key application* dengan menyediakan *Software Development Kit (SDK)* sebagai *tools* dan *Application Programming Interface (API)* untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet. Dengan adanya aplikasi *client server* penjualan produk sarung tangan ini maka pelanggan dapat dengan mudah membeli produk sarung tangan tanpa harus datang ke toko dan mempermudah bagian penjualan untuk menerima penjualan pelanggan hanya dengan perangkat *android*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Penerapan Aplikasi Penjualan Sarung Tangan Pada PT. Intan Havea Industry Berbasis Web Mobile”**.

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 sarung tangan karena dilakukan dengan pemesanan secara langsung.
2. Belum ada sistem aplikasi berbasis android dalam penjualan sarung tangan pada PT. Intan Havea Industry.

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 membeli produk sarung tangan dengan perangkat *android* ?
2. Bagaimana agar perusahaan dapat menerima penjualan produk sarung tangan dengan perangkat *android* ?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan produk sarung tangan 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 pembayaran dan data pesanan.
2. Data Output dalam penelitian ini adalah laporan produk dan laporan pesanan.
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 membeli produk sarung tangan dengan perangkat *android*.
2. PT. Intan Havea Industry dapat menerima penjualan produk sarung tangan dengan perangkat *android*.
3. Menghasilkan aplikasi penjualan produk sarung tangan berbasis *android*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah pelanggan dalam pembelian produk sarung tangan.
2. Mempermudah PT. Intan Havea Industry dalam transaksi penjualan produk sarung tangan.
3. Aplikasi penjualan produk sarung tangan dapat mempermudah aktifitas pengguna dalam 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 Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada PT. Intan Havea Industry 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

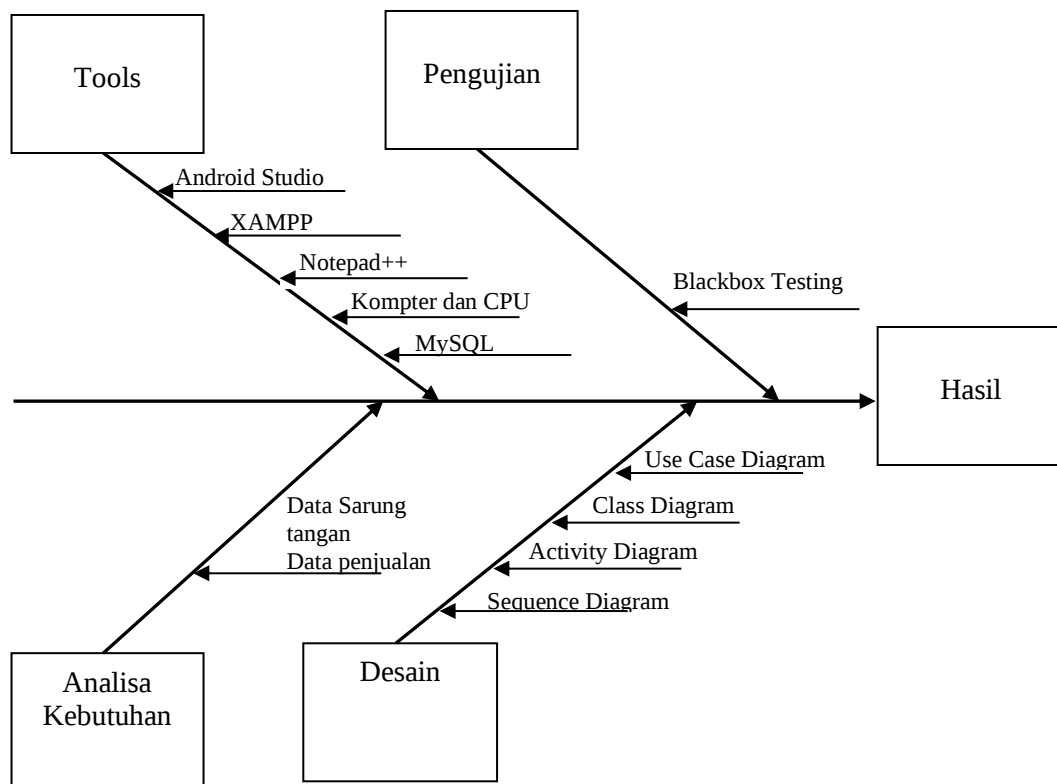
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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 produk dan data penjualan.

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 produk sarung tangan berbasis *android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian adalah bertujuan untuk Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan penjualan sarung tangan pada PT. Intan Havea Industry. Hasil penelitian dari penerapan aplikasi berbasis android dalam penjualan sarung tangan adalah sebagai bahan referensi penelitian lebih lanjut terkait penerapan metode tersebut.

Berdasarkan penelitian dari Farhan Ramadhan (2018) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati” Hasil dari penelitian ini berupa Sistem Informasi Penjualan PT. Mustika Jati berbasis web yang mampu melakukan pencatatan, pengolahan, dan mengintegrasikan data serta menjadi tempat penyimpanan data yang terstruktur sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja maupun waktu. Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi dari penelitian, sistem yang telah dibangun mampu memberikan informasi lengkap mengenai penjualan, stok barang, dan pelanggan di PT. Mustika Jati.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT. Intan Havea Industry yang beralamat di Kim 1, Jl. Pulau Irian No.13, Mabar, Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra 20371.

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.