

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 Sibal Sport adalah suatu toko yang bergerak di penjualan perlengkapan olahraga. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Toko Sibal Sport selama ini adalah proses pemasaran alat olahraga masih dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses penjualan alat olahraga yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan alat olahraga. Sistem yang berjalan pada Toko Sibal Sport masih bersifat manual, rekapan data penjualan masih dilakukan dengan sistem pembukuan sederhana dan Pelanggan melakukan pemesanan alat olahraga melalui telephone dan datang langsung pada Toko Sibal Sport sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan alat olahraga, dan sering terjadi kekurangan stok pada Toko Sibal Sport 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 Sibal Sport dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli perlengkapan alat olahraga dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat olahraga. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan *Android*.

Aplikasi web di gunakan oleh pihak Toko Sibal Sport dalam melakukan proses verifikasi pemesanan produk sedangkan aplikasi *Android* digunakan oleh pelanggan dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran produk alat olahraga 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 Olahraga Pada Toko Sibal Sport 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 olahraga.
2. Pelanggan harus menelpon orang dari toko untuk memilih dan memesan alat olahraga.

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 olahraga dengan perangkat *android* ?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam mengetahui stok alat olahraga yang ada pada Toko Sibal Sport?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penjualan alat olahraga 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 olahraga.
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 olahraga dengan perangkat *android*.
2. Toko Sibal Sport dapat menerima penjualan alat olahraga dengan perangkat *android*.
3. Merancang dan membangun aplikasi penjualan alat olahraga berbasis *android*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

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

menggunakan perangkat android.

3. Terciptanya sistem aplikasi penjualan alat olahraga 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 Sibal Sport 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*

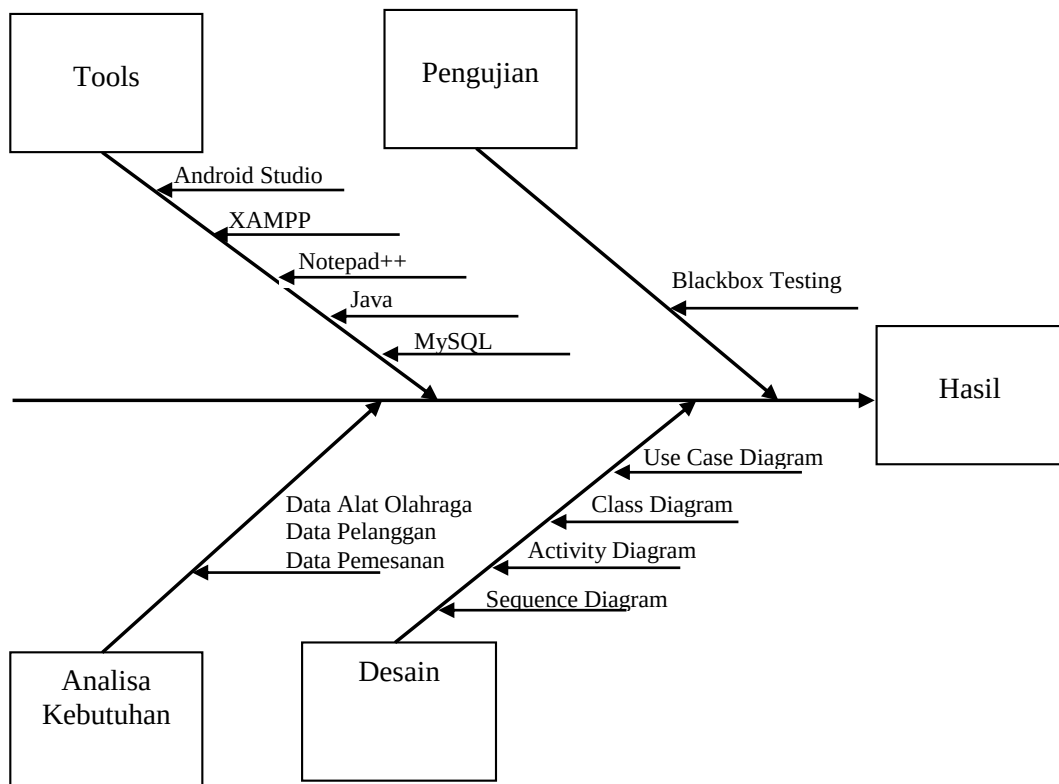
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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 olahraga, 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 olahraga pada Toko Sibal Sport berbasis *android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian adalah sebagai berikut :

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

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko Sibal Sport.

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.