

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi yang cukup pesat sekarang ini, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Penggunaan internet untuk aktifitas transaksi bisnis dikenal dengan istilah *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

Permasalahan yang ada dapat diminimalisir dengan membuat sistem yang dapat memberikan informasi tentang informasi harga. Banyak barang ataupun jasa yang sangat membutuhkan *E-Commerce* untuk membantu dan meringankan penjual dan konsumen salah satunya menjual hasil laut . Hasil laut tidak bisa ditemui disemua tempat , hanya bisa di temui di tempat – tempat tertentu seperti pajak atau para pedagang hasil laut dan bisa mendatangi nelayan secara langsung .

Hasil laut merupakan salah satu hasil perikanan yang banyak disukai oleh masyarakat . Dengan demikian tidak heran jika pedagang hasil laut sering kewalahan mencari permintaan pasar yang tidak menentu. Kebutuhan hasil laut dari tahun ketahun sebagai bahan pangan. terus meningkat Peningkatan produksi perikanan laut, kosumsi hasil laut dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang tinggi. Hasil laut merupakan komoditas yang mudah dan cepat membusuk, sehingga harus memerlukan penanganan yang cepat dan cermat dalam upaya mempertahankan mutu nya. Pada umumnya ikan segar/basah di distribusi kepada

masyarakat menggunakan es sebagai bahan pengawetnya. Hasil laut seperti ikan, udang, kerang dan sebagainya mudah mengalami pembusukan. Disamping itu terdapat masalah yang dialami pedagang karena sulitnya untuk memasarkan jenis - jenis ikan tertentu. Sementara untuk para pembeli kesulitan untuk mendapatkan hasil laut yang mereka inginkan karena keterbatasan dalam memiliki informasi serta para pedagang yang mencari hasil laut yang mereka inginkan.

Agar mempermudah dalam menjual atau membeli hasil laut yang diinginkan serta mendapat pedagang terbaik dan sesuai dengan harga yang dipasarkan maka perlu memanfaatkan teknologi android sebagai media nya. Maka dari itu sesuai uraian yang di paparkan di atas , maka penulis tertarik untuk mengambil judul “ Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Hasil Laut Berbasis Android ” hal tersebut juga didukung oleh pengetahuan penulis terhadap konsep penjualan serta pembelian hasil laut.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya, dimana masalah harus dapat diselesaikan dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah antara lain :

1. Para pedagang ikan kesulitan untuk memasarkan hasil laut kepada pelaku usaha seperti Rumah Makan.
2. Para konsumen yang ingin membeli hasil laut masih kesulitan dalam mencari pedagang ikan yang menjual jenis – jenis tertentu.
3. Para konsumen kesulitan dalam mencari hasil laut jenis tertentu dan sulit mendapatkan harga yang sesuai pasar.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana supaya pedagang ikan bisa lebih mudah memasarkan hasil laut kepada pelaku usaha seperti rumah makan.
2. Bagaimana supaya konsumen bisa mendapatkan pedagang ikan yang menjual jenis – jenis tertentu.
3. Bagaimana supaya konsumen bisa mendapatkan harga yang sesuai pasar serta dalam mencari hasil laut dengan jenis – jenis ikan tertentu.

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Data input yang digunakan adalah jenis hasil laut, lokasi, harga, serta nomor handphone.
2. Sistem akan dirancang dengan menggunakan Android Studio.
3. Sistem akan dirancang dengan bahasa pemrograman Kotlin.
4. Hasil dari penelitian ini nantinya berupa aplikasi penjualan hasil laut.

5. Sistem akan dirancang menggunakan database MySQL.
6. Sistem akan dirancang dengan menggunakan desain Unified Modelling Language (UML).
7. Data outputan menghasilkan data berupa lokasi , harga , serta jenis – jenis ikan.

I.3 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

I.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi penjualan hasil laut.
2. Membangun sebuah aplikasi Android yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang penjualan hasil laut dari pedagang ikan terbaik.
3. Menghasilkan aplikasi yang dapat memasarkan hasil laut dengan harga yang sesuai pasar.

I.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan di kemukakan dari penanganan masalah yang ada, yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi penjualan hasil laut dapat mempermudah pedagang ikan dalam memasarkan hasil laut.
2. Dengan adanya aplikasi penjualan hasil laut berbasis android dapat mempermudah konsumen dalam mencari informasi tentang hasil laut serta mendapatkan pedagang ikan terbaik

3. Dengan Adanya aplikasi penjualan hasil laut dapat mempermudah konsumen dalam mendapatkan harga yang sesuai pasar.

I.4 Metodologi Penelitian

I.4.1 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang membahas masalah dengan memaparkan, menafsirkan dan menulis suatu keadaan atau peristiwa kemudian di analisisi serta mengambil kesimpulan umum dari masalah yang di bahas. Adapun metode yang digunakan yaitu :

1. Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberi alternatif lain dalam media penyampaian informasi mengenai penjualan hasil laut.

2. Jenis Data

Dalam usaha mendapatkan data-data yang benar sehingga tercapai maksud dan tujuan penyusunan laporan data yang diperoleh digolongkan menjadi dua bagian, yaitu :

- a. Data Primer

Adalah data yang cenderung selalu berkembang setiap waktu, sehingga dalam pengumpulannya data yang didapat bersifat updated. Ciri khas ini disebabkan karena sumber data primer adalah pihak yang memberi informasi secara langsung dan belum diolah

b. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh dengan mengumpulkan terlebih dahulu dokumen yang sudah ada sebelumnya dan data penelitian sebelumnya yang sudah membahas mengenai pembahasan yang sama .

3. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara (Interview)

Dalam hal ini peneliti pengumpulan data dengan melakukan wawancara untuk menemukan kebutuhan apa saja yang ingin dirancang dalam sistem. Tanya jawab dilakukan secara langsung dengan para pedagang hasil laut di Belawan sehingga dapat memperoleh data yang diperlukan dari obyek penelitian itu sendiri.

b. Pengamatan (Observasi)

Peneliti melakukan pengamatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan.

c. Kepustakaan (Library Research)

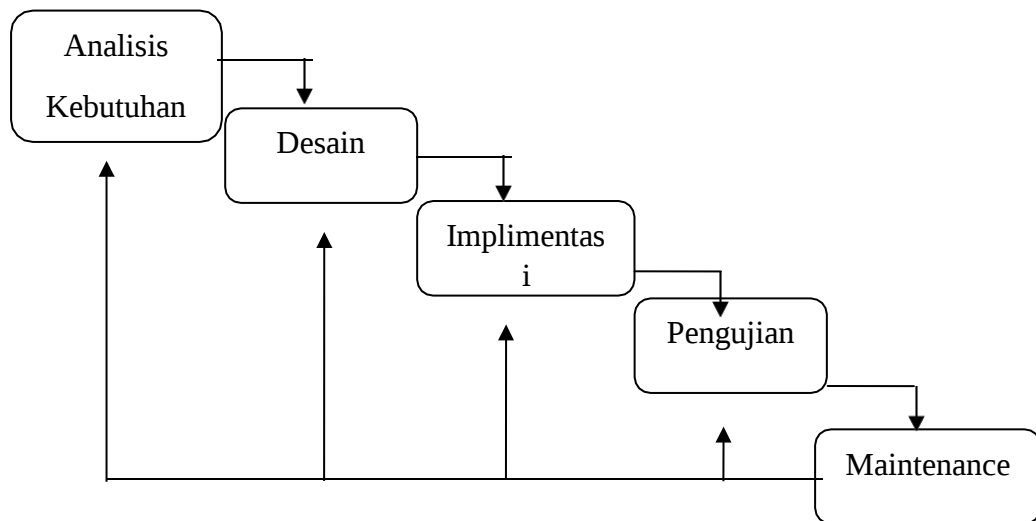
Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk memberi landasan teori yang kuat melalui buku-buku atau literatur yang tersedia pada perpustakaan. Baik berupa bahan-bahan kuliah yang berkaitan pada penelitian ini.

d. Studi Literatur

Peneliti mempelajari tata cara dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Tata cara yang digunakan penelitian umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga jurnal-jurnal yang berhubungan dan berkaitan dengan studi pustaka yang peneliti lakukan dalam penulisan skripsi.

I.4.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam pengembangan sistem penulis menggunakan metode waterfall. Menurut Pressman dalam referensimetode waterfallyaitu model ClassicLife Cycleyang membentuk piranti lunak secara berurutan dan bersifat sistematis. Model ini didefinisikan pertama kali oleh Royce tahun 1970. Model siklus pengembangan perangkat lunak ini memiliki keuntungan seperti membagi siklus pengembangan dalam beberapa fase yang mudah dimengerti . Penulis memilih menggunakan metode waterfalkarena prosesnya berurutan, setiap proses memiliki spesifikasi sehingga pengembangan sistem tepat sasaran serta proses tidak saling tumpang tindih. Metode waterfallmenggambarkan kepraktisan rekayasa, sehingga kualitas perangkat lunak tetap terjaga. Berikut gambar di bawah ini merupakan metode waterfall.



Gambar I.1. Pembuatan Waterfall Diagram Prosedur Perancangan

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak (*software requirements analysis*) merupakan aktivitas awal dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Tahap analisis adalah tahapan pengumpulan kebutuhan – kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat lunak yang akan di bangun. Spesifikasi Perangkat Keras Dalam membangun aplikasi penjualan hasil laut berbasis android penulis menggunakan spesifikasi sebagai berikut :

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

- Processor intel core i3 2.5 Ghz,
- RAM 8 GB, Harddisk 130 GB,
- Monitor Resolusi minimal 1024 x 768,

b. Perangkat Lunak (*Software*)

- Sistem Operasi Windows 10
- Visual Strudio Code & *Flutter*

2. Desain

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran lengkap lengkap mengenai apa yang harus di kerjakan. Tahap ini juga membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *Hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detail ditranslasikan ke dalam suatu bahasa pemrograman,

proses translasi dilanjutkan apabila suatu kompiler menerima *source code* sebagai masukan dan menghasilkan *object code* yang akan diterjemahkan menjadi *machine code*. bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan untuk komunikasi antara manusia dan komputer.

4. Pengujian

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses tersebut dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Maintenance

Merupakan tahapan akhir dari metode *Waterfall* dimana perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

I.5 Kotribusi Keilmuan

1. Penelitian yang dilakukan oleh ¹Rohani, ²Satria Gunawan Zain dan ³Mustamin ¹Mahasiswa Universitas Negeri Makassar, ²Universitas Gadjah Mada, ³Universitas Negeri Yogyakarta Pada tahun 2020 yang berjudul “ Aplikasi Penjualan Hasil Laut Pada Toko Banua Butur Berbasis Website ”. Pengembangan *E-Commerce* penjualan ikan secara realtime menghasilkan sebuah aplikasi penjualan ikan secara realtime (Go-fish) dengan

pengembangan fitur berupa interaksi penjual dan pembeli ikan yang lebih efektif dalam transaksi penjualan ikan..

Kemudian pada penelitian ini yang penulis lakukan akan terdapat perbedaan yang penulis lakukan , merujuk pada kesimpulan dan saran yang terdapat pada penelitian Rohani, Satria Gunawan Zain dan Mustamin , Maka penulis memutuskan untuk mengimplementasikan dalam bahasa pemrograman android.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Marhaeni dan Aryandi Hakim Rahman Mahasiswa Institut Sains dan Teknologi Nasional Pada tahun 2018 yang berjudul “ Membangun Sistem Penjualan Ikan Laut Berbasis Web Pada Cv.Famashena ” . Sistem Informasi yang dirancang telah berhasil dibuat dan mampu menangani pengolahan data famashena dan lebih mudah untuk melihat stok produk yang terjual dan belum terjual sehingga tidak lagi berupa berkas-berkas. Namun desain dan konten masih terlihat sederhana serta kurang interaktif dan menarik,

Kemudian pada penelitian ini yang penulis lakukan akan lebih memperhatikan kekurangan pada penelitian diatas. Penulis akan membuat desain dan konten lebih menarik agar menambah minat bagi para penjual serta pembeli.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Al Fajri Ali Mahasiswa Universitas Dharma Indonesia pada tahun 2019 yang berjudul “Rancangbangun Aplikasi Penjualan Barang Berbasis Java Programming” . Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem penjualan yang diakses melalui aplikasi

yang dapat mempermudah transaksi penjualan dan pembelian secara efektif dan mudah.

Pada penelitian yang penulis lakukan ini penulis akan menggunakan informasi mengenai transaksi penjualan dan pembelian barang yang akan diterapkan di penelitian yang penulis lakukan.

