

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Grosir adalah sebuah unit usaha yang membeli dan menjual kembali barang-barang kepada pengecer dan pedagang lain atau kepada pemakai industri, pemakai lembaga, dan pemakai komersial yang tidak menjual dalam volume yang sama kepada konsumen akhir (Kho, 2020).

Pandemi Covid-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia saat ini, terutama dibidang perdagangan. Ini menuntut semua elemen pedagang untuk beradaptasi dan melanjutkan proses jual beli. Proses jual beli *online* menjadi solusi efektif untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 karena pembeli tidak perlu mendatangi/toko untuk melakukan pembelian.

Aplikasi penjualan *online* merupakan sebuah solusi bagi toko grosir agar dapat menjangkau pedagang kecil (*retailer*) yang ingin berbelanja tanpa harus datang langsung ke toko. Selain bisa menyebabkan padatnya orang-orang yang sedang berbelanja, juga dapat berisiko terkena penularan virus Covid-19. Dengan adanya aplikasi tersebut sebagai layanan untuk mempermudah penjualan produk-produknya.

Metode pembayaran yang digunakan nantinya berupa fitur *Cash On Delivery* (COD), dimana metode ini menggunakan pembayaran ditempat, dan yang bertugas dalam mengirimkan barang pesanan *retailer* ialah karyawan toko

grosir. Dengan adanya fitur ini diharapkan *retailer* yang telah memesan barang hanya perlu menunggu barang pesanannya diantar ke tempat tujuan. Setelah barang sampai maka akan terjadi proses transaksi antara pihak toko grosir dengan *retailer* menggunakan pembayaran dengan uang tunai.

Penelitian ini dilakukan agar memudahkan penggunanya dalam menjual/membeli produk pada toko grosir dengan pertimbangan yang nantinya dipilih dengan memanfaatkan teknologi Android sebagai medianya. Penelitian ini juga membantu para pekerja di toko grosir dengan mudah dan efisien.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik dan bermaksud untuk menyusun tugas akhir ini dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pengiriman Dengan Fitur Cash On Delivery (COD) Pada Toko Grosir Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah antara lain sebagai berikut :

1. Perlu adanya suatu aplikasi yang ditujukan khusus pedagang kecil (*retailer*) untuk membeli barang secara *online* tanpa harus datang ke toko.

2. Belum ada aplikasi penjualan toko grosir yang didukung dengan pengiriman barang menggunakan fitur *Cash On Delivery* (COD), dimana barang yang dikirim langsung diterima oleh pedagang kecil (*retailer*).
3. Kurang adanya suatu tampilan aplikasi saat ini dengan mudah dimengerti dan memudahkan pengguna dalam penggunaan aplikasi.

III.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengambil kesimpulan suatu rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *online* penjualan barang toko grosir?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang didukung dengan fitur pembayaran *Cash On Delivery* (COD)?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang *user friendly* agar mudah digunakan oleh pengguna?

III.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian ini merancang sebuah aplikasi penjualan *online* pada toko grosir dengan menggunakan bahasa pemrograman *Flutter*.

2. Penelitian ini membatasi penggunaan aplikasi buat toko grosir berjualan secara *online* yang ditujukan untuk pelaku usaha pedagang kecil (*retailer*) yang ingin berbelanja tanpa harus datang ke toko.
3. Sistem pembayaran pada aplikasi menggunakan metode pembayaran ditempat, yaitu *Cash On Delivery* (COD), dimana yang akan mengirimkan barang pesanan *retailer* adalah karyawan toko grosir.
4. Hasil dari penelitian ini nantinya berupa aplikasi android.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini yaitu :

1. Membangun sebuah aplikasi android yang bertujuan untuk memudahkan toko grosir menjual barang dagangannya secara *online*.
2. Memberikan kemudahan kepada pedagang kecil (*retailer*) dalam membeli barang secara *online* tanpa harus datang ke toko grosir.
3. Menghasilkan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Flutter*.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan materi yang di uraikan dan tujuan yang akan dicapai, maka diharapkan penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun peraktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan inovasi baru terhadap media jual beli online pada toko grosir yang ditujukan kepada pedagang kecil (*retailer*).
- b. Diharapkan menjadi sumbangan pengetahuan ilmiah dalam bidang perancangan dan pengembangan aplikasi penjualan pada toko grosir yang didukung dengan fitur *Cash On Delivery* (COD).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, mampu menghasilkan tulisan dan penelitian yang baik, serta penulis memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai materi yang telah diteliti.
- b. Bagi Pembaca, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai perancangan sebuah aplikasi penjualan pada toko grosir .
- c. Bagi pengguna, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi dalam penelitian yang dijalani, terutama penelitian yang sama mengenai aplikasi jual beli *online* dimasa yang akan datang dengan toko grosir sebagai objek penelitiannya.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Berisikan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Adapun metodologi dalam pengumpulan data adalah :

1. Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan alternatif lain dalam media transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet pada toko grosir.

2. Jenis Data

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

a. Data Primer

Adalah data yang cenderung selalu berkembang setiap waktu, sehingga dalam pengumpulannya data yang didapat bersifat update. 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 dalam penyelesaian masalah yang diperoleh dari jurnal dan website yang didalamnya terdapat teori yang relevan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti saat ini.

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 obyek penelitian 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 dilapangan.

c. Kepustakaan (*Library Research*)

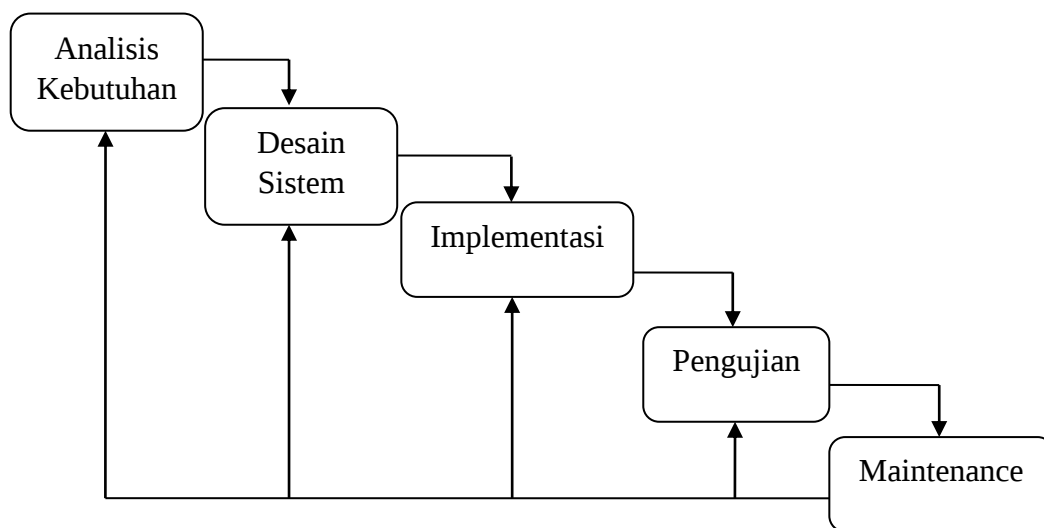
Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk memberi landasan teori yang kuat melalui buku-buku atau literatur yang tersedia pada perpustakaan. Baik berupa bahan-bahan kuliah yang berkaitan 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 pelaksanaan penelitian ini yaitu mengadakan studi terhadap **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pengiriman Dengan Fitur Cash On Delivey (COD) Pada Toko Grosir Berbasis Android”** yang akan digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berdasarkan observasi dan pengumpulan data, serta identifikasi masalah. Metode Pengembangan yang akan digunakan adalah metode *Waterfall* sebagai berikut :



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. Data yang digunakan adalah data toko grosir beserta foto grosir, nama grosir, nama pemilik grosir,

alamat grosir, nomor *handphone* grosir serta foto barang, harga barang, stok barang, dan deskripsi barang.

2. Desain Sistem

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan. Dimana diantaranya yaitu :

- a. *Unified Modelling Language (UML)*
- b. *Use Case Diagram*
- c. *Activity Diagram*
- d. *Sequence Diagram*

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detail ditranslasikan kedalam 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.

Semua sistem umum berhitung ini dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. Dalam implementasi dengan menggunakan pemrograman android yang berjalan di *windows 10*.
- b. Analisa tentang aplikasi penjualan dan pengiriman pada toko grosir membutuhkan beberapa perangkat dalam proses pembangunan sistem yang terdiri dari komponen perangkat keras yang dibutuhkan oleh sistem adalah sebuah PC atau laptop dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

- 1) Perangkat keras (*hardware*) minimum yang dibutuhkan meliputi :

- *Processor Pentium Core i3*.
- *Memory RAM* yang dibutuhkan 8 GB.
- *Harddisk Internal* yang dibutuhkan 120 GB.

- 2) Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan meliputi :

- Sistem Operasi *Windows 10*.
- *Visual Studio Code & Flutter*.

4. Pengujian

Peneliti menggunakan *smartphone* android untuk pengujian yang dilakukan dengan teori dan menggunakan android untuk pengujian yang dilakukan dengan praktik. Apabila sistem masih memiliki kekurangan maka peneliti segera melakukan perbaikan sampai mendapatkan hasil yang baik.

5. Maintenance

Merupakan tahap akhir dari metode *Waterfall* dimana perangkat lunak yang sudah jadi di operasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan.

Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

I.5. Kontribusi Keilmuan

Adapun kontribusi keilmuan pada penelitian ini yaitu :

1. Pada penelitian oleh Muhammad Iqbal Maliki, Suaidah, dan Parjito (2021) dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko La-Ris”. Menghasilkan sebuah website penjualan *online* yang bertujuan untuk mempermudah *costumer* dalam berbelanja tanpa harus berkerumunan di toko. Namun pada penelitian ini tidak merancang sebuah aplikasi android, melainkan berupa sebuah website. Sebab website kurang begitu *user friendly* digunakan di perangkat seluler. Sedangkan aplikasi dibuat khusus secara *user friendly* untuk digunakan pada perangkat seluler.

Kemudian pada penelitian yang penulis lakukan ini akan lebih memperhatikan kekurangan yang ada pada tahap pengujian diatas. Penulis akan merancang sebuah aplikasi android penjualan online pada toko grosir, diharapkan dengan menggunakan aplikasi *costumer* dapat dengan mudah dalam mengakses toko grosir online pada perangkat seluler.

2. Pada penelitian oleh Nata Afriansyah (2021) dengan judul penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Order Produk Grosir Pada Indrako Toserba Berbasis Android”. Menghasilkan sebuah aplikasi order barang

pada toko, yang mana *costumer* akan mengorder barang apa saja yang ada pada aplikasi lalu *costumer* menunjukkan hasil orderan tersebut kepada pihak toko, dan pihak toko akan memproses orderan barang tersebut. Dengan begitu *costumer* tanpa perlu repot-repot memilih-milih barang di toko dan tidak perlu menunggu antrian dikasir.

Kemudian pada penelitian yang penulis lakukan ini penulis akan menggunakan metode pembayaran serta pengiriman dengan fitur *Cash On Delivery* (COD) yang akan diterapkan pada aplikasi yang penulis buat nantinya. Yang mana bertujuan, *costumer* hanya mengorder barang tanpa harus datang ke toko, dan proses transaksi dilakukan apabila barang dikirim dan telah sampai (diterima) oleh *costumer*.

I.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bagian ini berisi dasar-dasar masalah yang diangkat oleh penulis sebagai bahan eksplorasi, alasan penulis melakukan penelitian. Selain itu bab ini akan berisi sejauh mana masalah, tujuan dan keuntungan, pendekatan, komitmen, seperti sistematika dari penelitian yang dilakukan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi hipotesis dan definisi yang berhubungan dengan memberikan pemahaman yang lebih kepada pembaca sehingga mereka dapat lebih mudah memahami substansi dari bagian-bagian berikutnya.

BAB III. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai solusi yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini, serta pembahasan lain seperti desain sistem, *flow chart*, *diagram*, *activity & use case diagram* secara lebih rinci dan jelas.

BAB IV. HASIL DAN UJI COBA

Bagian ini akan berisi tentang aplikasi yang telah dibuat dan menguraikan tentang hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan hasil akhir serta solusi pemecahan masalah dari penelitian yang dilakukan, serta hal-hal penting yang harus dipertimbangkan di masa mendatang untuk membuat penelitian yang lebih baik lagi dan saran-saran terkait penelitian ini.