

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Penjualan barang meliputi barang yang sudah dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang pada sebuah usaha dagang dalam melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka penjual harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik untuk memudahkan konsumen.

PT. Roda Andalas Motor adalah sebuah usaha yang bergerak pada penjualan produk sparepart sepeda motor dan ada beberapa macam jenis sparepart yang dijual oleh PT. Roda Andalas Motor yang dibutuhkan oleh konsumen apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh PT. Roda Andalas Motor selama ini adalah proses penjualan dan pemesanan sparepart motor masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang langsung untuk melakukan pembelian dan pemesanan sparepart motor pada PT. Roda Andalas Motor dan perusahaan memiliki masalah yaitu Bukti transaksi penjualan hanya berupa catatan pada buku sehingga kurang efisien dalam penyimpanan, tidak adanya informasi tentang stok barang, sehingga bagian penjualan sering mengalami kesulitan dan keterlambatan dalam memberikan informasi stok barang, tidak adanya informasi rekapitulasi barang, sehingga pemilik sulit menentukan sparepart mana yang paling banyak terjual setiap bulannya, dengan melihat kondisi dan

permasalahan yang ada maka penelitian ini dianalisis dan di rancang sebuah wensite penjualan sparepart secara online atau e-commerce untuk membantu meningkatkan penjualan spartparts dan memberikan kepuasan pada customer PT. Roda Andalas Motor.

Berdasarkan permasalahan diatas dan semakin berkembangnya teknologi secara pesat, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu dan memberikan informasi dengan cepat. Android adalah sistem operasi mobile yang akhir-akhir ini menjadi populer dikalangan smartphone. Android adalah sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru didalamnya. Dalam hal ini penulis ingin mencoba membuat sebuah perancangan aplikasi penjualan sparepart sepeda motor yang nantinya dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/konsumen dari PT. Roda Andalas Motor tentang informasi dari sparepart sepeda motor melalui sebuah aplikasi mobile berbasis android. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu PT. Roda Andalas Motor dan konsumen untuk melakukan penjualan dan pemesanan produk dengan menggunakan perangkat android sehingga konsumen dapat melakukan pembelian PT. Roda Andalas Motor lebih cepat dan lebih efektif. Sistem yang akan di rancang dengan menggunakan aplikasi java

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Implementasi E-Commerce Sparepart Motor Pada PT. Roda Andalas Motor Berbasis 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 pembelian sepeda motor.
2. Pelanggan harus menelpon orang dari toko 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 cara merancang aplikasi penjualan sparepart motor pada PT. Roda Andalas Motor berbasis *Android*?
2. Bagaimana supaya *customer* dapat memesan sparepart motor dengan perangkat *Android*?
3. Bagaimana supaya PT. Roda Andalas Motor dapat mengetahui sisa stok sparepart motor yang masih tersisa di gudang?

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. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
3. Sistem yang dirancang adalah sistem aplikasi berbasis Android.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Java*.
5. 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. Merancang sebuah aplikasi penjualan sparepart motor pada PT. Roda Andalas Motor berbasis *Android*.
2. Supaya konsumen dapat memesan sparepart motor dengan perangkat *Android*.
3. Supaya PT. Roda Andalas Motor dapat menerima pesanan sparepart motor dengan perangkat *Android*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi yang dirancang dapat mempermudah penjualan dan pemesanan sparepart motor pada PT. Roda Andalas Motor.
2. Mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan produk sparepart motor pada PT. Roda Andalas Motor.
3. Mempermudah PT. Roda Andalas Motor dalam mengetahui stok sparepart motor yang masih tersisa di gudang untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

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 PT. Roda Andalas Motor 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 tentang proses penjualan pada PT. Roda Andalas Motor.

3. *Sampling*

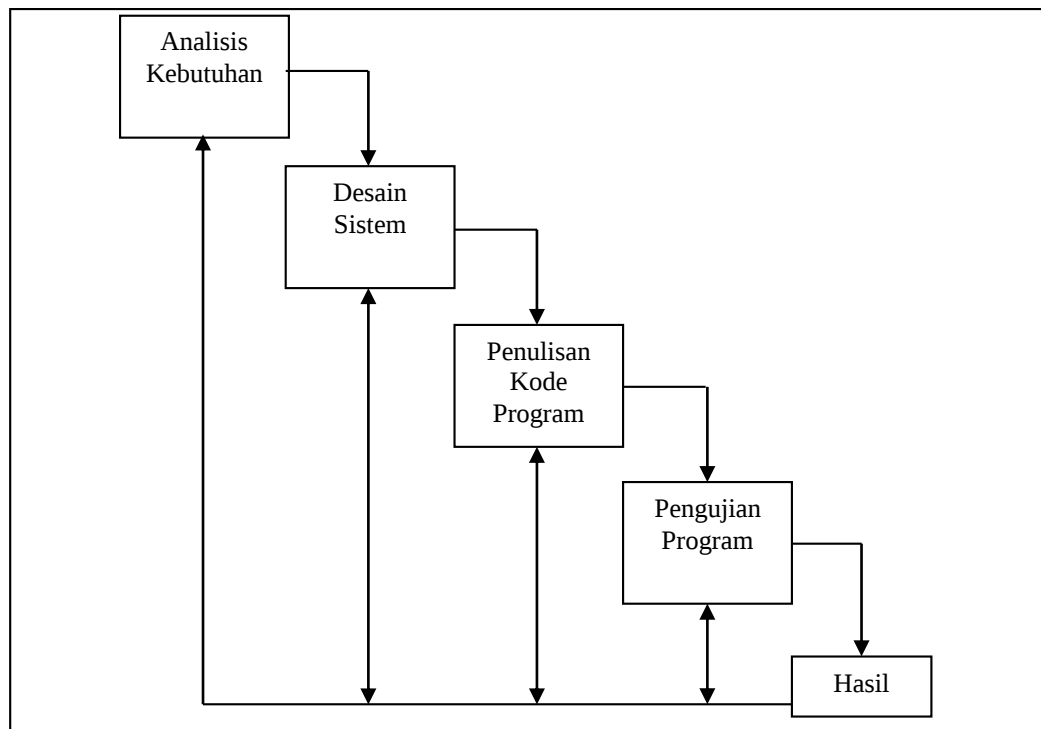
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

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 *Waterfall*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I.1. Diagram Waterfall

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data produk, data pelanggan, 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 pada PT. Roda Andalas Motor berbasis *android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan sparepart.
2. Hasil penelitian dari penerapan aplikasi berbasis android dalam pemesanan sparepart adalah sebagai bahan referensi penelitian lebih lanjut terkait penerapan metode tersebut.
3. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan sistem pemesanan sparepart pada PT. Roda Andalas Motor berbasis android.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT. Roda Andalas Motor.

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.