

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini dimana segala sesuatu dituntut serba cepat, waktu merupakan suatu hal yang sangat berharga. Menggunakan waktu secara baik akan meningkatkan kinerja. Menggunakan waktu yang cermat dan baik ini tentunya akan sia-sia jika suatu sistem yang ada tidak menunjang adanya keefektifan dan keefisienan dari waktu itu sendiri. Berkembangnya teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi cara kehidupan bermasyarakat secara sedikit demi sedikit yang akan mempengaruhi secara keseluruhan diantaranya adalah penjualan. Kecenderungan penjualan secara online saat ini yang sedang populer disebut *E-commerce* telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pembelian barang dan jasa. (Kusumawardhani et al., 2018)

Sepertinya halnya pada pempek flamboyant, toko ini adalah merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pempek. Yang beralamatkan Jl. D.I. Panjaitan, Bagus Kuning, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30266. toko pempek flamboyant merupakan salah satu pembuat pempek yang masih menggunakan sistem manual dalam penjualan produknya, karna masih banyak orang diluar kota Palembang belum tau dengan pempek flamboyant. Dalam pembuatan laporan ini mengambil inisiatif untuk membuat sistem berbasis mobile pada Toko pempek flamboyant. Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses pemesanan dan penjualan produk - produknya. Skripsi ini mengambil pokok pikiran tentang membuat suatu website penjualan barang yang bisa digunakan untuk membantu proses penjualan secara ekonomis. Sistem penjualan yang masih manual perlu di ubah ke sistem komputerisasi, sehingga dapat mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan. (Sumbono et al., 2020)

berdasarkan pemikiran diatas penulis bermaksud untuk mengangkat judul, "**Aplikasi Penjualan Online Pada Pempek Flamboyant Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Up-Selling***".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yaitu "Aplikasi Penjualan *Online* Pada Pempek Flamboyant Berbasis *Mobile*

1.3. Batasan Masalah

Untuk batasan masalah ini maka penulis membatasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan dalam aplikasi penjualan pempek flamboyant ini menggunakan metode *UP-Selling*.
2. Pengembangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP *Codeigniter* yang *support* dengan *mobile*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

Membuat sistem penjualan berbasis android yang meliputi promosi, penjualan produk dan pemesanan online pempek flamboyant

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Software* ini dapat digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam pembelian pempek di kota Palembang.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Oktober 2021 dan akan berakhir sampai bulan April 2022. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Jl. D.I. Panjaitan, Bagus Kuning, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30266.

1.5.2 Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak :

1.5.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini seperti berikut :

1. Laptop
2. Wifi
3. *Smartphone*
4. ATK (Alat tulis kantor)

1.5.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membantu dalam penelitian ini yaitu :

- a. Sistem Operasi *Windows 10 Pro 64bit*
- b. *Microsoft Word 2013*
- c. Internet
- d. *Google Chrome*

1.5.3 Metode Penelitian

Pengertian *Extreme Programming (XP)* merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang termasuk dalam *Agile Software Development*. *XP* menggunakan pendekatan *object-oriented*.

1. *Extreme Programming (XP)* merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat

2. *Extreme Programming (XP)* dikenal dengan metode atau "*technical how to*" bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. *XP* menjadi dasar bagaimana tim bekerja sehari-hari. (Linarti, 2015)

1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan, Termasuk juga melakukan tanya jawab kepada pihak pempek Flamboyant

2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat

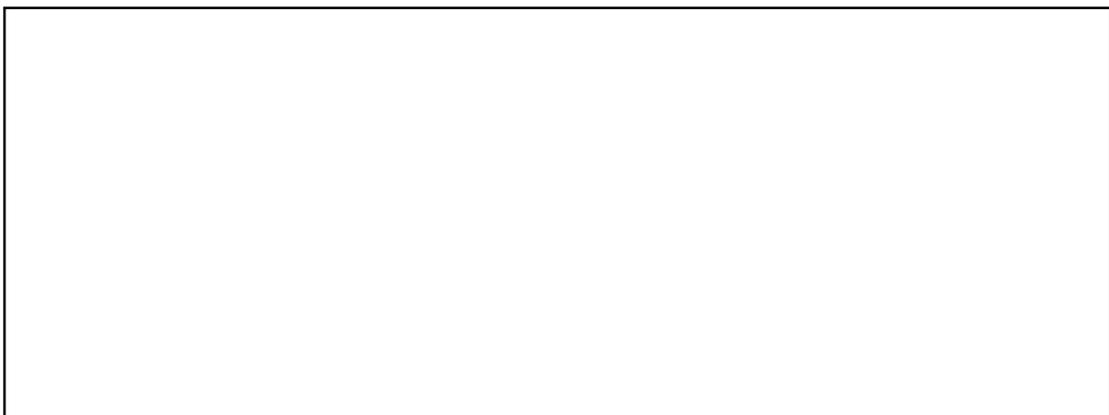
nyata maka penulis melakukan pengamat langsung pada pihak pempek flamboyant.

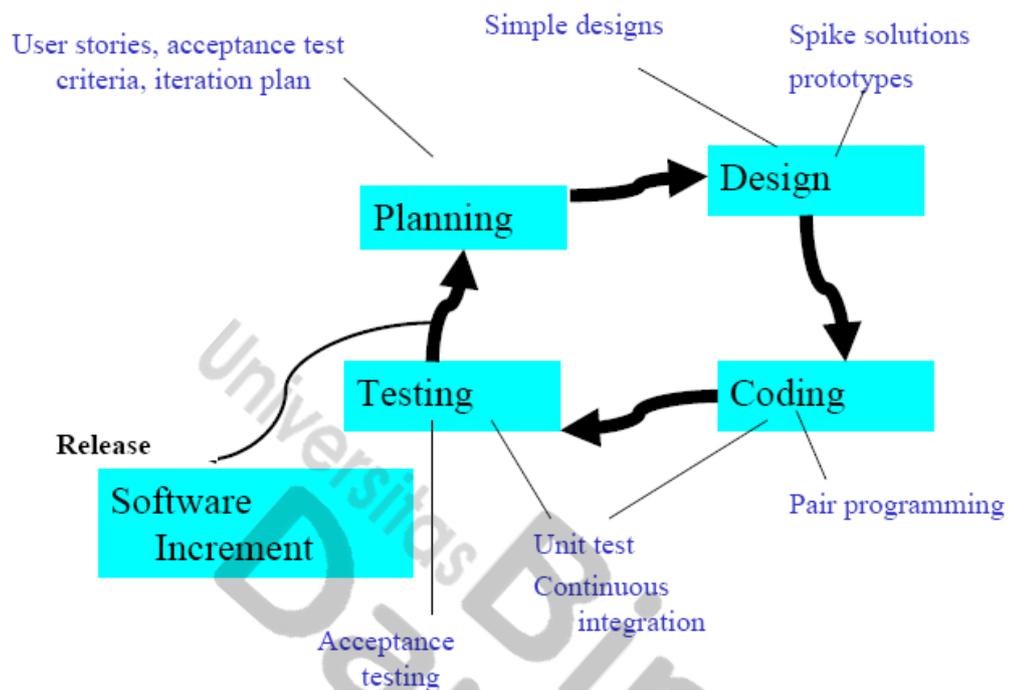
3. Studi Pustaka

Mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca jurnal ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.5.5 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang saya gunakan adalah metode *Extreme Programming*. *Extreme Programming* adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut hingga menjadi lebih *adaptif* dan *fleksibel*. *Extreme Programming* bukan hanya berfokus pada *coding* tetapi meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak. (Puspa, 2020)





Gambar 1. *Extreme Programming*

Adapun tahapan pembangunan aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja dengan XP adalah sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahapan ini dimulai dengan mendengarkan kumpulan kebutuhan aktifitas suatu sistem yang memungkinkan pengguna memahami proses bisnis untuk sistem dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan keluaran yang diinginkan.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang didapatkan.

3. *Coding* (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat kedalam kode program yang menghasilkan prototipe dari perangkat lunak. Dalam pembangunan aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dikombinasikan dengan HTML, CSS dan Javascript. Untuk

implementasi basis data, *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL.

4. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibangun, pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem kemudian ditinjau oleh pengguna sistem. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap aplikasi *web* seleksi peserta pelatihan kerja adalah *Black-Box Testing* dengan melakukan pengujian terhadap masukan dan keluaran yang dihasilkan sistem.

5. *Software Increment* (Peningkatan Perangkat Lunak)

Tahapan ini merupakan tahap pengembangan sistem yang sudah dibuat secara bertahap yang dilakukan setelah sistem diterapkan dalam organisasi dengan menambahkan layanan atau konten yang mengakibatkan bertambahnya kemampuan fungsionalitas dari sistem.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan *UML*. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai kebutuhan yang meliputi perancangan

tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari tempat aplikasi penjualan pempek flamboyant Palembang.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

