

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu perkembangan teknologi diwujudkan dalam bentuk *smartphone* dimana saat ini hampir semua kalangan menggunakannya. Salah satu tujuan kehadiran teknologi adalah untuk mempermudah urusan bisnis seperti pengolahan sistem transaksi penjualan menjadi lebih praktis dan efisien.

Bengkel Top 1 Motor yang berada di Batam Center, memiliki usaha dalam memperbaiki kendaraan motor dan menjual berbagai kebutuhan motor salah satunya *Sparepart* motor. Saat ini proses penjualan yang berlangsung mengharuskan pembeli harus datang dan bertemu langsung untuk membeli *Sparepart* yang dibutuhkan. Pencatatan setiap transaksi penjualan pada Bengkel Top 1 Motor masih dilakukan secara manual dalam bentuk pencatatan buku besar yang dilakukan *admin*. Seringkali terjadi kesalahan pada perhitungan, keuntungan, dan *stock* barang. Sehingga lingkup bisnis dan pendapatan kecil. Hal demikian mempengaruhi proses dari penjualan pada Bengkel Top 1 Motor dimana pembeli yang datang untuk mencari perlengkapan *Sparepart* hanya menjangkau pembeli yang berada di sekitar bengkel, dan pembelian secara konvensional membutuhkan pengetahuan yang dalam pada karyawan mengenai harga. Perancangan sistem adalah solusi terbaik untuk memecahkan permasalahan serta dengan sistem komputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien menunjang aktifitas bengkel (Abdurrahman and Maspilah 2017).

Metode *Agile Development* memiliki tahapan yang digunakan yaitu proses membuat rancangan atas kesepakatan bersama berupa kegiatan *interview* dan observasi (*planning*), melakukan pengcodingan dan desain (implementasi), Pengujian (*testing*), dokumentasi, menyebarkan informasi (*deployment*), Pemeliharaan (*maintenance*) (Handayani et al. 2023).

Android selain digunakan sebagai alat komunikasi, *android* juga dapat digunakan sebagai platform untuk dapat diakses dan dikembangkan dengan mudah karena mendukung beberapa perangkat dalam pembuatan aplikasi salah satunya *game android* (Agis et al. 2021).

Dari permasalahan yang dialami oleh Bengkel Top 1 Motor maka dianggap perlu dirancang sebuah aplikasi penjualan sehingga proses penjualan lebih cepat dan efisien.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul: **“PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi yang akan menjadi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses transaksi penjualan di Bengkel Top 1 Motor masih secara konvensional.
2. Pencatatan setiap transaksi penjualan di Bengkel Top 1 Motor masih dilakukan secara manual dalam bentuk pencatatan buku besar.

3. Seringkali terjadi kesalahan pada perhitungan, keuntungan, dan *stock* barang. Lingkup bisnis dan pendapatan kecil.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang akan menjadi objek fokus pada peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini menggunakan variabel penelitian yaitu *Sparepart* motor dengan indikator penelitian penjualan dan pembeli.
2. Pada penelitian ini, data yang digunakan adalah data *stock Sparepart*, data pembelian, data penjualan tahun 2023 yang berasal dari Bengkel Top 1 Motor.
3. Pada penelitian ini melakukan sesi wawancara pada Bapak Yunedi selaku *owner* Bengkel Top 1 Motor.
4. Pada penelitian ini menggunakan metode *Agile Development*.
5. Menggunakan *tools Star UML* sebagai desain sistem, *Android studio* dan Bahasa Pemrograman *Java*.
6. Pada penelitian ini *Client* hanya di jalankan di platform *android*, dengan *Output* penelitian adalah sebuah aplikasi penjualan *Sparepart* motor.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana mempermudah pembeli di dalam memilih *Sparepart* motor yang dibutuhkan?
2. Bagaimana cara mengurangi resiko kerugian yang diakibatkan dari salahnya proses transaksi yang masih dilakukan secara konvensional?

3. Bagaimana aplikasi dengan menggunakan metode *Agile Development* berbasis *android* membantu dan mempermudah proses penjualan *Sparepart* motor?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi untuk mempermudah pembeli didalam memilih *Sparepart* motor yang dibutuhkan.
2. Untuk mengurangi resiko kerugian yang diakibatkan karena pencatatan transaksi secara konvensional.
3. Aplikasi dengan metode *Agile Development* berbasis *android* dapat membantu dan mempermudah proses penjualan *Sparepart* motor berbasis *android*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi atas dua bagian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan pada penelitian ini, mampu menambah referensi untuk pengembangan penelitian berikutnya dalam membangun sebuah aplikasi.
2. Dengan di buatnya aplikasi ini di harapkan mampu membantu Bengkel Top 1 Motor dalam menangani sistem penjualan *Sparepart*.
3. Diharapkan pada aplikasi tersebut dapat membantu pelanggan dalam menentukan *Sparepart* yang akan di beli.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat praktis pada penelitian ini:

1. Bagi Universitas

Yaitu dengan adanya penelitian ini bisa menjadi sumber acuan bagi mahasiswa/i yang ingin mengembangkan kemampuan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *android*.

2. Bagi Pengguna

Yaitu dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para pengusaha bengkel dalam proses penjualan *Sparepart* motor.

3. Bagi Penulis

Yaitu dengan membuat aplikasi penjualan *Sparepart* tersebut dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diterima dari Universitas Putera Batam dengan pengembangan aplikasi berbasis *android*.