

## BAB 1

# PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, masyarakat harus memiliki upaya dalam mencari nafkah. Upaya mencari nafkah dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu salah satunya dengan cara berbisnis atau berwirausaha. Pada saat ini persaingan dalam berbisnis semakin bertambah, yaitu mulai tumbuh *minimarket*, pasar *modern*, dan *supermarket*. Yang berdampak kepada masyarakat kecil yang mempunyai usaha kecil. Warung merupakan usaha kecil milik masyarakat yang menyediakan barang-barang yang menjadi kebutuhan sehari-hari. Di dalam warung terdapat aktivitas jual-beli yang dilakukan oleh pemilik warung dan pembeli. Namun demikian, perkembangan waralaba dalam bentuk *minimarket* atau *supermarket* dikeluhkan oleh para pemilik warung-warung di pinggir jalan raya maupun di dalam permukiman penduduk [1]. Pemilik warung banyak mengeluh karena mereka harus bersaing dengan *minimarket* atau *supermarket*. Sebagian dari mereka merasa bahwa pendapatan dari usahanya mengalami penurunan [2].

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 58 responden yaitu masyarakat disekitar warung, menunjukkan bahwa 58.6% lebih memilih belanja di *minimarket* dan *supermarket* dikarenakan tempat yang bersih, nyaman serta barang yang dijual lengkap. Dan 41.4% memilih untuk belanja di warung karena harga yang lebih murah dan mudah terjangkau. Dan sebanyak 66.1% menyatakan bahwa barang yang dijual di warung tidak lengkap. Dengan adanya masalah tersebut bukan berarti menjadi sebuah alasan untuk warung-warung kecil untuk kalah bersaing. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara kepada 9 orang pemilik warung, menyatakan bahwa pihak warung tidak memiliki banyak dana untuk merenovasi warnungnya agar dapat bersaing dengan *minimarket* atau *supermarket*. Dan pihak warung tidak mempunyai banyak tempat untuk meletakkan barang-barang

jualannya. Serta 88.9% dari pemilik warung masih mencatat laporan pemasukan, laporan pengeluaran, dan stok barang menggunakan metode pembukuan *manual*.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dapat ditarik kesimpulan pada proyek akhir ini akan dibuatlah aplikasi dengan judul “SMART WARUNG APP: Aplikasi Kelola Data Transaksi Penjualan”. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk warung-warung dalam bersaing, memasarkan produknya secara online dan mempermudah manajemen pembukuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Sehingga masyarakat sekitar tidak membutuhkan fasilitas yang lebih dari warung dan tidak perlu datang secara langsung ke warung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara memfasilitasi pemilik warung dalam bersaing dengan kompetitor?
2. Bagaimana cara memfasilitasi pemilik warung dalam melengkapi produk yang dijual?
3. Bagaimana cara memfasilitasi warung untuk mengelola laporan penjualan dan mengelola stok barang?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat disimpulkan beberapa tujuan dari Proyek Akhir sebagai berikut.

1. Memfasilitasi calon pembeli dalam transaksi di warung secara *online* tanpa perlu pergi ke warung. Dengan adanya fasilitas tersebut maka calon penjual terfasilitasi dan dipermudah dalam proses transaksi secara *online* menggunakan Fitur “Pesanan Masuk”.

2. Fitur “Etalase” yang bertujuan untuk memfasilitasi pemilik warung dalam mengelola barang jualannya agar barang dapat di display tanpa harus memikirkan space yang luas untuk menampilkan barang diwarung. Serta dapat sebagai sarana untuk memacu pihak warung untuk menjual barang secara lengkap
3. Fitur “Laporan” yang bertujuan untuk membantu pemilik warung dalam mengelola laporan penjualan yang dapat disesuaikan dengan kategori perhari, bulan dan tahun serta membantu pemilik warung untuk mengetahui stok barang terkini.

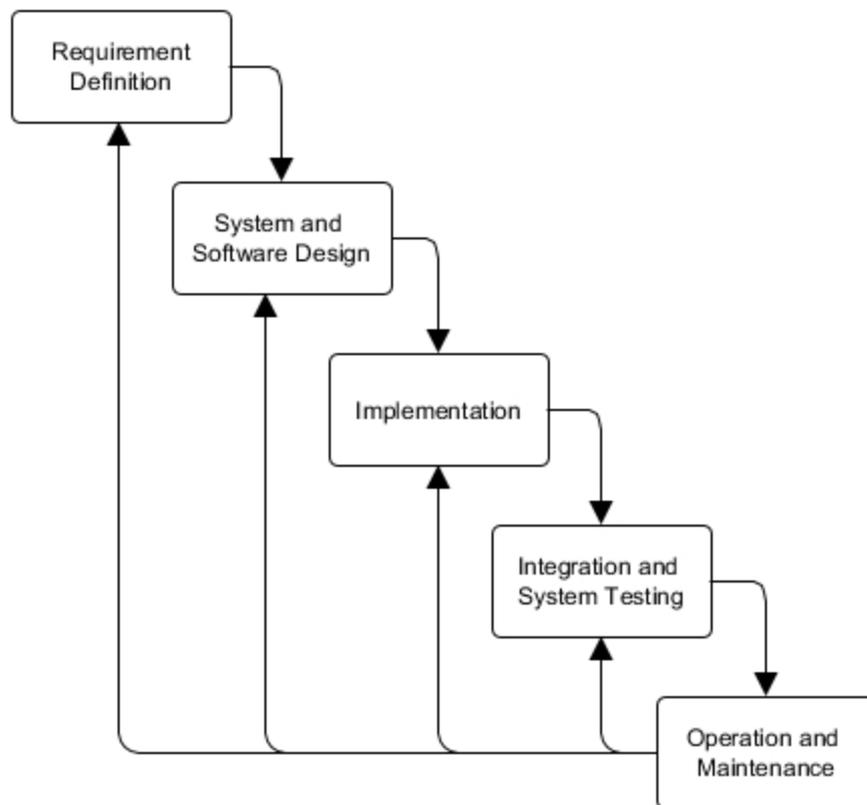
#### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini tidak mengerjakan modul pembelian dan modul admin.
2. Aplikasi ini hanya mencakup modul penjualan.
3. Aplikasi ini tidak melayani pengiriman pada jarak lebih dari 2 KM yang diukur oleh *Application Programming Interface (API) Google Maps*.
4. Aplikasi ini mengharuskan penjual menyiapkan jasa *delivery*.
5. Aplikasi ini mengharuskan penjual mendaftarkan lokasi warungnya ke google maps terlebih dahulu agar lokasi dapat lebih sesuai dan tepat.

#### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dibangun pada aplikasi SMARTWARUNG yaitu metode *Systems Development Life Cycle (SDLC)* dan model yang digunakan yaitu *Waterfall*. Pada metode *Waterfall* terdapat tahapan-tahapan yaitu *requirement, design, implementation, verification* serta *maintenance*. Berikut tahapan-tahapan pengerjaan dalam metode *waterfall* :



**Gambar 1.5-1 SDLC Waterfall**

**1. Requirement Definition**

Pada tahap ini dilakukan dengan wawancara kepada pemilik warung, dari hasil wawancara tersebut memperoleh data-data kesulitan apa saja yang terjadi pada pemilik warung. Dan juga dilakukan dengan melakukan pengisian kuisisioner kepada para masyarakat sekitar warung dan diperoleh data-data alasan masyarakat sekitar lebih memilih *minimarket* atau *supermarket*.

**2. System & Software Design**

Tahapan perancangan sistem. Pada tahap ini perancangan *system* pada aplikasi SMARTWARUNG menggunakan BPMN (*Bussiness Process Modeland Notation*) dan juga ERD (*Entity Relationship Diagram*) seperti Use

*Case dan Sequence Diagram* dengan menggunakan *tools software* yED, *software* StarUML dan membuat tampilan desain *mockup* menggunakan *software figma*.

### 3. *Implementation*

Tahapan pembuatan kode pemrograman dan pengujian aplikasi. Pada tahap ini perancangan sistem pada aplikasi SMARTWARUNG menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework Codeigniter* dan *database MySQL*.

### 4. *Integration & System Testing*

Pada tahapan ini pengujian dilakukan terhadap semua fungsionalitas yang ada pada aplikasi SMARTWARUNG kepada *user* (Pembeli, Penjual, dan Admin) dengan dilakukan pengujian secara *Black Box Testing*.

### 5. *Operation & Maintenance*

*Operation & Maintenance* adalah tahap akhir dalam model *waterfall*. Dalam pengembangan aplikasi SMARTWARUNG, tahapan ini tidak dilakukan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.6-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021				Agustus 2021				September 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan kebutuhan	■	■	■	■																								
Analisis dan Desain					■	■	■	■																				
Implementasi dan Testing Unit									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Integrasi dan Testing System																					■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■