

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Besar adalah usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan lebih besar dari Usaha Menengah, memiliki peranan penting dalam perekonomian satu negara khususnya di Indonesia dengan menghadapi Era Industri 4.0. *COVID-19* sejak ditemukan menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Gejala *COVID-19* umumnya berupa demam 38°C, batuk kering, dan sesak nafas serta dampak paling buruk untuk manusia ialah kematian. Salah satu dampak pandemi *COVID-19* ialah Perdagangan di Indonesia. Pelaku usaha dibidang perdagangan industri kreatif gamelan di Karanganyar terguncang selama pandemi *COVID-19*. Pandemi global yang terjadi di Indonesia membuat banyak pihak berupaya ikut berperan serta dalam mengatasi.

COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARS-CoV-2). Virus ini merupakan keluarga besar Coronavirus yang dapat menyerang hewan. Ketika menyerang manusia, Coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, seperti flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*), dan SARS (*Severe Acute Respiratory Syndrome*). *COVID-19* sendiri merupakan coronavirus jenis baru yang ditemukan di

Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019 (Ilmiah, 2020; Hui, et al., 2020). Karena itu, Coronavirus jenis baru ini diberi nama Coronavirus disease-2019 yang disingkat menjadi *COVID-19*.

Di masa pandemi teknologi sangat berperan disegala bidang diantaranya bidang perdagangan, perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses perdagangan tidak terlepas dari penggunaan *smartphone* berbasis *android*. Dengan sistem berbasis *android* dapat digunakan untuk mengembangkan usaha perdagangan, media penawaran produk, meningkatkan omzet dalam usaha perdagangan, yaitu penjualan alat musik gamelan jawa.

Gamelan adalah *ensembel* musik yang biasanya menonjolkan *metalofon*, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya / alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa *gamel* yang berarti memukul / menabuh, diikuti akhiran-an yang menjadikannya kata benda.

Penjualan alat musik Gamelan Jawa merupakan peluang usaha yang menjanjikan karena penjual gamelan yang sudah sulit untuk ditemui. Penjual gamelan membuat gamelan dari memilih bahan baku sampai menata menjadi rangkaian alat musik yang siap dimainkan, selain itu untuk melestarikan kebudayaan Jawa dengan memberikan pengetahuan mengenai alat musik gamelan jawa kepada generasi milenial. CV. Resi Laras merupakan sebuah usaha penjualan gamelan yang terdiri dari Slentem, Gender, Demung, Saron, Peking, Bonang Barung, Bonang Penerus, Ketuk, Kempyang, Kenong,

Kempul, Gong Suwukan Gulu, Gong Suwukan Nem, Gong Besar, Kendang Bem, Kendang Ciblon, Ketipung, Suling, Tabuh, Gayor Nagan, Gambang, Siter, Rebab. Bahan baku yang digunakan terdiri dari besi, kuningan dan perunggu. Untuk kayu yang digunakan kayu jati, kayu taun, kayu bk, kayu besi, kayu merbau, kayu kayu nangka, kayu gembuk.

Sistem Penjualan alat musik gamelan jawa di CV. Resi Laras yaitu pembeli datang ke penjual gamelan, memilih produk yang diinginkan mulai dari pemilihan bahan, kayu, *finishing* alat musik gamelan. Jika pembeli membuat custom alat musik gamelan sesuai dengan keinginan maka menanyakan informasi produk yang sudah dipilih ke penjual, kemudian ke bagian kasir untuk membayar. CV. Resi Laras memasarkan produknya melalui media sosial dan informasi secara lisan dari pembeli-pembeli yang sudah membeli alat musik gamelan jawa di CV. Resi Laras, dari media tersebut pembeli harus datang untuk melihat langsung atau menghubungi terlebih dahulu produk apa saja yang ready.

Hal ini menjadi masalah jika produk yang diinginkan tidak sesuai dengan persediaan yang ada. Terlebih dalam kondisi saat ini dimasa pandemi korona atau yang dikenal dengan *COVID-19*, baik penjual maupun pembeli mengalami kesulitan untuk dapat bertransaksi secara langsung, melakukan pemesanan alat musik gamelan seperti pemilihan bahan, *finishing* alat musik gamelan, dikarenakan harus mengikuti aturan *protocol* kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah, dimana seseorang harus menjaga jarak, menggunakan masker, terlebih jika pembeli datang dari luar daerah pembeli harus melakukan

rapid test, ketika melakukan pembayaran dianjurkan tidak menggunakan uang cash. Bahkan dampak dari pandemi *COVID-19* mengalami penurunan omzet.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat di CV. Resi Laras, maka penulis merancang dan membuat sistem berbasis *android* untuk dapat mempertahankan usaha ditengah pandemi *COVID-19*, meningkatkan omzet, pengetahuan mengenai alat musik gamelan jawa dari aplikasi tersebut. Admin dapat mengelola laporan penjualan, pembeli dapat mengetahui produk apa saja yang *ready* di CV. Resi Laras, dan juga dapat melakukan pemesanan alat musik gamelan jawa sesuai yang dikendaki dengan fitur *chatting online*, pembeli dapat melakukan pembayaran dengan metode *payment gateway* dengan berbagai macam pilihan pembayaran dan verifikasi otomatis. Pembeli juga dapat mengetahui biaya pengiriman barang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu, “Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Penjualan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis *Android*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih terarah dan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang dikemukakan oleh penulis, maka penulis membatasi masalah, yaitu:

- a. Aplikasi dapat menampilkan produk berupa gambar, nama produk, harga, pengetahuan mengenai produk, Stok produk, deskripsi produk, informasi tambahan, ulasan produk.
- b. Aplikasi Penjualan Alat Musik Gamelan Jawa dapat melakukan pengolahan transaksi penjualan barang secara *online*.
- c. Pembeli yang akan melakukan transaksi penjualan harus registrasi untuk mendapatkan akun yang digunakan untuk membeli barang.
- d. Metode pembayaran dengan transfer bank dan *payment gateway*.
- e. Terdapat fitur *chatting online*, pembeli dapat berkomunikasi dengan admin, ketika mengalami kesulitan dalam melakukan proses pembelian atau ingin melakukan pembelian dengan *custom*.
- f. Terdapat fitur lacak pesanan, pembeli dapat mengetahui produk yang dibeli sedang berada ditahap tertentu.
- g. Terdapat fitur Wishlist, pembeli dapat menandai produk yang ingin dibeli dikemudian hari.
- h. Aplikasi dapat menentukan ongkos kirim produk yang dipesan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Penjualan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis *Android* (Studi Kasus : CV. Resi Laras) untuk membantu penjual dalam memasarkan alat musik gamelan Jawa, mempertahankan usaha dimasa pandemi *COVID-19*, meningkatkan omzet penjualan dan mengelola transaksi penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Penulis memiliki kesempatan untuk menerapkan dan memanfaatkan ilmu yang diperoleh pada perkuliahan di STMIK AUB SURAKARTA dalam bentuk pembuatan program aplikasi.

b. Bagi CV. Resi Laras

Sebagai upaya mempertahankan usaha dimasa pandemi *COVID-19*, media untuk pemasaran, pengolahan transaksi penjualan alat musik gamelan jawa serta memonitoring transaksi pembelian barang secara online guna meningkatkan pendapatan.

c. Bagi Customer

Sebagai media untuk melakukan transaksi pembelian alat musik gamelan jawa secara *online* ditengah masa pandemi *COVID-19* dan media informasi mengenai alat musik gamelan jawa.

d. Bagi Akademik

Sebagai sumbangan ilmiah bagi akademik serta pembuatan aplikasi ini mampu memberikan inspirasi dan alternatif bagi mahasiswa lain untuk membuat suatu program aplikasi berbasis *android*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian.

1.6.1 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan bersumber dari:

a. Sumber data Primer, adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. (Siyoto dan Sodik, 2015).

Penulis memperoleh data dari CV. Resi Laras berupa data nama produk, harga, stok produk, deskripsi produk dengan Haryanto penjual gamelan CV. Resi Laras.

b. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Sumber data sekunder ini dapat berupa hasil pengolahan lebih lanjut dari data primer yang disajikan dalam bentuk lain atau dari orang (Siyoto dan Sodik, 2015).

Penulis memperoleh data seperti alat musik paling banyak terjual, pengetahuan yang berhubungan dengan alat musik gamelan jawa.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain: (Siyoto dan Sodik, 2015)

a. Metode Observasi

Dalam observasi peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Siyoto dan Sodik, 2015)

Penulis melakukan observasi dengan mengamati secara langsung proses pemasaran, proses penjualan, proses pemesanan, proses pembayaran, dan proses pengiriman di CV. Resi Laras.

b. Metode Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Siyoto dan Sodik, 2015).

Penulis melakukan wawancara dengan penjual gamelan CV. Resi Laras, profil penjual gamelan CV. Resi Laras, bagaimana proses pemasaran, proses penjualan, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengiriman, dan omset penjualan alat musik gamelan jawa di CV. Resi Laras ?, Alat musik gamelan jawa apa saja yang ada di CV. Resi Laras ?, Spesifikasi apa saja alat musik gamelan jawa yang ada di CV. Resi Laras?, Berapa harga alat musik gamelan jawa? Bahan baku dan finishing apa yang digunakan untuk membuat alat musik gamelan jawa? Apakah bisa menerima pesanan

sesuai permintaan pembeli? dan pengetahuan mengenai alat musik gamelan jawa.

c. Metode Pustaka (Studi *Literature*)

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Dan ada tiga kriteria yang terkait teori yang digunakan sebagai landasan penelitian, yaitu relevansi, kemutakhiran dan keaslian (Siyoto dan Sodik, 2015).

Penulis mencari informasi dari internet, dari perpustakaan, dari buku dan jurnal sebagai bahan referensi sebagai acuan dalam penulisan laporan dan juga pembuatan software aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah suatu tatanan penulisan yang diterapkan agar lebih memudahkan dalam pengevaluasiannya. Sistematika penulisan yang dijadikan dasar dalam penyusunan Skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah yang terjadi pada penjualan alat musik gamelan jawa CV. Resi Laras, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, definisi aplikasi, definisi website, definisi *android*, definisi alat musik gamelan, definisi payment gateway, metode pengujian sistem, Metode analisa sistem, metode pengujian sistem, *software* yang digunakan dalam pembuatan sistem, bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem, dan perancangan sistem.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum, analisa sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi berisi uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

