

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi komputer saat ini mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, hal ini terjadi seiring dengan adanya Internet. Dengan adanya teknologi komputer, kita akan lebih mudah mendapatkan manfaat informasi dalam dunia maya.

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan sistem *E-commerce* ini sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna *e-commerce* dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi muncul lah *mobile commerce* yang merupakan subset dari *E-commerce* merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis yang terjadi melalui perangkat mobile.

Perkembangan zaman dahulu sampai zaman sekarang berbelanja (*Shopping*) merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalui online yang diakses melalui *Smartphone* ataupun komputer.

Akan tetapi sebagian besar orang yang memiliki aktivitas yang padat, tidak memiliki banyak waktu luang untuk melakukan perbelanjaan, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan karena kurangnya waktu luang untuk melakukan perbelanjaan. Selain itu konsumen juga menganggap kegiatan tersebut masih kurang praktis karena mengharuskan konsumen untuk mengakses *website*, mengetikan alamat *website* pada *browser*, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan yang dilakukan penulis: Penelitian yang dilakukan Achmad Zaky Alatas yang berjudul “Rancang Bangun Dan Implementasi Aplikasi *Commerce* Berbasis Android Di Toko Batik Qonita Pekalongan”^[1]. Penelitian yang dilakukan Rahmat Fadli Isnanto, Apriansyah

Putra yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Commerce* Berbasis Android Sebagai Media Pemesanan Pada Distro Online”^[2]. Penelitian yang dilakukan Cahaya Ayu Miftasari (2011) yang berjudul pengembangan sistem informasi eksekutif menggunakan teknologi Web service (studi kasus di Fakultas Saintek Uin Sunan Kalijaga) ^[3].

Oleh karena itu dari permasalahan diatas penulis menyimpulkan untuk membuat aplikasi *commerce* untuk mempermudah perbelanjaan barang sehingga masyarakat tidak perlu repot-repot untuk ke supermarket atau mengakses *website* nya karena itu akan membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android Pada Supermarket Hypermart**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi yang dapat memberikan pelayanan pemesanan barang berbasis Android?
2. Bagaimana cara agar dapat mempermudah para konsumen dalam memenuhi kebutuhannya secara cepat dan efisien?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan prumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi pemesanan barang berbasis Android pada supermarket Hypermart.
2. Membantu konsumen dalam pembelian barang.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini :

1. Mempermudah konsumen dalam pembelian barang tanpa harus menghabiskan banyak waktu.
2. Sebagai informasi tentang harga yang ditawarkan.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan pembahasan tidak terlalu luas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat hanya dapat digunakan untuk mendaftar dan *login* serta mencari, memesan, dan memasukkan produk berupa barang yang ada di supermarket.
2. Pembayaran hanya dilakukan secara COD (*cash on delivery*).
3. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada android terbaru.

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk mempermudah jalannya penelitian, kami menggunakan metode pengembangan sistem prototipe karena pelanggan berpengaruh besar pada pengembangan sistem, serta penerapannya yang mudah digunakan. Dalam mewujudkan apa yang diharapkan pelanggan, kami akan melakukan Proses dalam melaksanakannya yang diantaranya adalah :

1. Merancang aplikasi pemesanan barang.
2. Melakukan pembaharuan aplikasi berdasarkan keinginan pelanggan.
3. Mencari titik kelemahan pada aplikasi dan memperbaharunya
4. Mendesain sistem aplikasi tersebut untuk menghasilkan sistem prototipe yang baik.
5. Mengimplementasikan software yang telah dibuat tersebut supaya layak digunakan.

1.6. Sistematika penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan kuliah praktek ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan kerja peraktek serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat Hypermart, struktur organisasi, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan, serta elisitasi tahap I, elisitasi tahap II, elisitasi tahap III, dan final draft elisitasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang proses bisnis analisa sistem yang diusulkan, rancangan layar serta pembahasan secara detail final elisitasi yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.