

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Imrin Cell merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang retail elektronik di Pangkalpinang. Perusahaan ini telah memiliki banyak cabang hampir diseluruh wilayah Pangkalpinang, salah satunya adalah retail di Imrin Cell di Jalan Mentok Pangkalpinang. Pada CV. Imrin Cell, proses serta sistem penjualan dan pengolahan data masih manual. Peran teknologi informasi sangat penting dalam perkembangan dunia bisnis. Untuk tetap mempertahankan usahanya, maka perusahaan harus mampu bersaing dalam hal teknologi informasi dengan perusahaan lain. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan suatu wadah yang dapat mempermudah CV. Imrin Cell untuk mempublikasikan dan mempromosikan produknya kepada konsumen atau masyarakat luas sehingga dapat memperluas dan meningkatkan produktivitas perusahaan.

Walaupun saat ini semakin banyak bermunculan website-website yang menyediakan transaksi jual beli secara online, namun masyarakat yang memiliki mobilitas tinggi dan memiliki kesibukannya masing- masing tetap kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli, hal ini dikarenakan sebagian besar website tersebut diperuntukan bagi pengguna aplikasi desktop, sehingga transaksi jual beli menjadi terhambat dan tidak dapat dilakukan dimana saja. Padahal dengan tingginya aktivitas dan mobilitas masyarakat, masyarakat membutuhkan sarana yang mudah, praktis, dan efisien sehingga masyarakat dapat melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun.

Pada Penelitian Loona Yuspasyari^[1] tahun 2015, berjudul “Rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Afi Pangkalpinang Berbasis Android”, rancangan sistem informasi menggunakan metode Waterfall dimana suatu sistem membuat komputer yang terkomputerisasi agar pencatatan data dan pembuatan laporan dapat lebih cepat dan akurat sehingga mendukung kelancaran kinerja pada toko Afi. Penelitian Randi Amrullah^[2] tahun 2015, berjudul “Rancangan Sistem Informasi Penjualan pada UD Reza Kusen Berbasis Android”, rancangan sistem menggunakan metode Waterfall dimana membuat suatu sistem komputer yang

dapat diandalkan untuk mendukung kinerja pada UD Reza Kusen. Penelitian Putri Kumala Ayu^[3] tahun 2016, berjudul “Rancangan Sistem Informasi Penjualan Iwan Fashion Pangkalpinang Berbasis Android”, rancangan sistem menggunakan metode Waterall dimana membuat suatu sistem operasi Android agar dapat meningkatkan tingkat produktivitas dan pendapatan di Iwan Fashion. Penelitian Andi Rachma^[4] tahun 2012, berjudul “Aplikasi Inventaris dan Sistem Penjualan Perusahaan Batik dan Printing Usantex” rancangan sistem menggunakan metode Waterfall dimana Aplikasi Android agar dapat meningkatkan tingkat produktivitas dan pendapatan di Perusahaan Batik dan Printing Usantex. Penelitian Wahyu Priyadi^[5] tahun 2014, berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android” rancangan sistem menggunakan SDLC (*System Development Lifecycle*) dimana sistem tersebut dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli atau konsumen dari Klaster Rotan Trangsang tentang informasi dan produk kerajinan rotan di Klaster Rotan Trangsang yang diperlukan secara tepat yang dikemas melalui sebuah aplikasi mobile berbasis Android.

Melihat permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sangatlah diperlukan sebuah layanan aplikasi penjualan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah konsumen untuk menggunakan sarana yang praktis, aman, cepat, dan efisien untuk berinteraksi. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi selular saat ini semakin pesat hanya dengan sebuah telepon selular, kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang ini digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi mobile sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapat dan mengelola data informasi. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan sistem operasi Android dengan mengangkat topik atau judul pada laporan ini yaitu “ Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan pada CV. Imrin Cell Pangkalpinang berbasis Android”. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan pendapatan di penjualan CV. Imrin Cell.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah dan perkembangan diatas, maka masalah dapat dirumuskan: “Bagaimana merancang aplikasi Android yang dapat menjadi wadah transaksi penjualan yang memiliki aksesibilitas yang tinggi di CV. Imrin Cell Pangkalpinang?”

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Membuat aplikasi penjualan berbasis Android di CV. Imrin Cell Pangkalpinang.
- b. Meningkatkan pelayanan dalam penggunaan sarana media informasi untuk transaksi konsumen secara mobile agar loyalitas pelanggan semakin baik.

1.3.2 Manfaat Penulisan yang dilakukan adalah:

- a. Dapat mempermudah sistem penjualan di CV. Imrin Cell Pangkalpinang.
- b. Dapat mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi di CV. Imrin Cell.

1.4 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi penjualan berbasis Android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi ini hanya digunakan untuk penjualan di CV. Imrin Cell. Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

- a. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan eceran, dan tidak mendukung penjualan secara dropship.
- b. Transaksi penjualan khusus untuk alat- alat elektronik.
- c. Metode pembayaran dari aplikasi ini yaitu transfer melalui ATM ke rekening Mandiri CV. Imrin Cell dengan jumlah transfer sesuai dengan jumlah transaksi saat *checkout*.

- d. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim hanya melalui jasa pengiriman barang JNE Regular.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan terdiri dari:

1. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Prototype dengan tahapan:
 - a. Pengumpulan Kebutuhan
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
 - b. Pembangun Prototyping
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
 - c. Evaluasi Prototyping
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.
 - d. Mengkodekan Sistem
Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
 - e. Menguji Sistem
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

- f. Evaluasi Sistem
Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4.
 - g. Menggunakan Sistem
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.
2. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Metode OOP.
 3. Alat bantu pengembangan perangkat lunak menggunakan UML (Unified Modeling Language), yang terdiri dari Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal yang mengemukakan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, waktu dan tempat dan sistematika penulisannya.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta disesuaikan dengan batasan permasalahan yang dihadapi guna memaksimalkan laporan yang akan di buat.

Bab III Organisasi

Pada bab ini akan dibahas gambaran perangkat lunak, identifikasi pemakai, analisis kebutuhan, perancangan struktur menu, struktur data, rancangan antar muka pemakai dan lain-lain.

Bab IV Pembahasan

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data. Selain itu terdapat juga perancangan anatarmuka basis data. Selain itu terdapat juga

perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

Bab V PENUTUP

Bab ini, akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan laporan kerja Praktik.

