

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, membuat manusia banyak menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam melakukan pekerjaannya. Salah satu teknologi yang paling berkembang dan banyak digunakan pada saat ini adalah *smartphone*, khususnya *smartphone* Android. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Keunggulan utama Android adalah gratis dan *open source*, yang membuat *smartphone* Android dijual lebih murah dibandingkan dengan Blackberry atau iPhone dan fitur yang ditawarkan Android lebih banyak dan menarik. Selain itu, Android tidak terikat ke satu merek *handphone*, komputer, maupun tablet saja.

Banyak sekali kelebihan yang didapatkan dengan menggunakan sistem Android. Selain praktis, desainnya yang menarik dan mudah dibawa kemana-mana, Android juga mudah digunakan baik dari kalangan remaja maupun dewasa. Karena keunggulan Android, banyak perusahaan, pebisnis, dan wirausahawan yang menggunakan Android sebagai sarana dalam mengembangkan bisnis mereka. Toko bangunan menjadi salah satu tempat usaha yang banyak ditemui. Banyaknya pembukaan toko-toko bangunan baru tentunya akan menimbulkan semakin banyaknya persaingan bisnis. Salah satu upaya menghadapi persaingan bisnis adalah meningkatkan *service quality* ke pelanggan, sehingga pelanggannya dapat melihat barang yang dijual dan bisa melakukan pemesanan melalui aplikasi Android tersebut.

Pada penelitian ini, penulis mengambil tempat riset pada toko bangunan Karya Mandiri. Pada toko bangunan Karya Mandiri, pemesanan barang oleh pelanggan masih dilakukan secara manual, seperti melalui telpon, sms, maupun datang langsung ke toko. Sedangkan untuk pembukuan admin pada toko bangunan Karya Mandiri masih menggunakan pembukuan penjualan melalui media manual seperti menulis pada catatan buku, dimana pada media manual ini

juga beresiko akan kehilangan. Menerapkan aplikasi pemesanan berbasis Android pada toko bangunan Karya Mandiri ini memiliki kelebihan daripada menggunakan pemesanan secara manual maupun telepon dan sms, di antaranya konsumen dapat menggunakan menu untuk melihat stok barang dimana konsumen juga dapat melihat harga barang yang terupdate tanpa harus menghubungi pemilik toko. Dengan adanya aplikasi ini juga membuat pelanggan lebih praktis dalam memesan barang yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke toko.

Kelebihan lainnya dengan adanya aplikasi admin yang akan penulis buat diharapkan dapat memudahkan admin toko bangunan Karya Mandiri dalam melakukan pembukuan transaksi yang sudah dilakukan hari ini. Maka dengan adanya aplikasi ini, bila terjadi kehilangan catatan pembukuan tersebut pegawai toko bangunan Karya Mandiri masih memiliki data transaksi yang tersimpan pada *database* yang bisa dilihat dengan mengakses menu admin pada aplikasi ini.

Penelitian terkait pemesanan menggunakan Android sudah dilakukan Dwy Rini Septiani^[1] dkk., Apredy^[2], Gat^[3], Reza Thufani^[4], Tompoh^[5] dkk., Yuda Purnama Khairin^[6], Mispar Dianto^[7], dan Putri Kumala Ayu^[8]. Penelitian mereka menghasilkan kesimpulan, dengan sistem berbasis Android yang dibuat dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan barang sampai ke bagian kasir, melihat informasi terkait produk yang dijual, dan transaksi jarak jauh lebih efektif dan efisien, sehingga menguntungkan pelanggan dan instansi.

Besarnya manfaat Android terutama untuk membantu proses pemesanan suatu produk, membuat penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “APLIKASI PEMESANAN BARANG PADA TOKO BANGUNAN KARYA MANDIRI BERBASIS ANDROID”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, diketahui masalah utama yang penulis dapatkan adalah pemesanan barang secara manual oleh pelanggan TB Karya Mandiri, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana membuat aplikasi pemesanan pada Toko Bangunan Karya Mandiri berbasis Android?”.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, agar masalah dapat terpusat, maka masalah dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan pada Toko Bangunan Karya Mandiri hanya dibuat berbasis Android.
2. Aplikasi admin pada Toko Bangunan Karya Mandiri hanya dibuat berbasis web.
3. Aplikasi pemesanan pada Toko Bangunan Karya Mandiri ditargetkan untuk sistem operasi Android dengan versi minimal Jelly Bean (v.4.0) ke atas.
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak Android Studio.
5. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan PHP, dengan menggunakan *database* MySQL.
6. Fitur aplikasi pemesanan hanya menampilkan persediaan barang yang dapat dipesan dan melakukan pemesanan. Pelanggan perlu melakukan pembayaran ketika barang sudah diantar ke alamat pelanggan maupun pelanggan datang ke kasir toko.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pemesanan pada Toko Bangunan Karya Mandiri berbasis Android.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan pelanggan untuk melihat stok barang dan melakukan pemesanan barang pada Toko Bangunan Karya Mandiri tanpa perlu datang ke toko.
2. Meningkatkan loyalitas pelanggan Toko Bangunan Karya Mandiri.
3. Memperluas target pemasaran Toko Bangunan Karya Mandiri.
4. Memudahkan admin dalam manajemen data barang, data penjualan, data pemesanan, dan data pelanggan

1.5. Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini disusun dalam bentuk terstruktur dan sistematis sehingga mempermudah dalam mempelajari sistem yang telah ada. Setiap bab-bab yang dibahas didalamnya terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang diharapkan, dan Hipotesis yang diajukan serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi Tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian, jenis-jenis prinsip dasar, latar belakang tempat penelitian, dan metode-metode dalam meneliti dan merancang program untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan alat bantu dalam merancang aplikasi (*tools*).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan analisis masalah sistem yang berjalan, analisis kebutuhan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dan keseluruhan bab serta saran-saran yang merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan.