

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Teknologi yang semakin maju dan terus mengalami inovasi memaksa manusia untuk melakukan hal hal yang baru. Misalnya teknologi Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk perangkat *mobile (smartphone)* atau perangkat tablet. Sifat dari platform Android yang terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membuat Android menjadi sistem operasi *mobile* yang populer hingga saat sekarang ini.

PT Royal Data Pemenang sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang provider yang terletak di Girimaya, Pangkalpinang. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2016 dimana sistem gudang kartunya masih dilakukan secara konvensional. Rekap bulanan yang dilakukan saat ini sering mengalami tidak *balance* stok antara yang laku dan tidak laku dari penjualannya itu menurut masa berlakunya. Stok kartu yang baru masuk ke gudang dan stok kartu yang masih belum terjual tidak terperinci menjadi sebuah masalah. Seluruh proses transaksi direkap secara konvensional mengakibatkan tidak akuratnya data.

Adapun sistem yang dibutuhkan perusahaan dapat mempermudah melakukan pekerjaan dalam hal mencari stok kartu yang masih berlaku serta terlihat jelas rincian stok kartu pada rekap data. Sistem yang dirancang dan dianalisa dalam permintaan stok *sales* kepada admin untuk dapat mempermudah dan mengefisiensi waktu kerja, dan dalam menghitung jumlah kartu yang masuk dan keluar gudang sehingga informasi tentang stok kartu dalam gudang dapat diakses dengan mudah dikarenakan berbasis Android, seluruh proses perekapan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja berbasis *client server*. Selain itu Android juga mudah dikembangkan, diakses, dan dipahami oleh siapa saja. Aplikasi untuk sistem Android juga dikembangkan secara

up to date, sehingga setiapwaktu akan muncul berbagai program dengan teknologi baru yang luar biasa fitur-fiturnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "*Aplikasi Permintaan Stok Kartu pada PT.Royal Data Pemenang dengan Berbasis Android*" guna menjamin keakuratan stok berdasarkan masa berlaku kartu, jumlah terjual dan tidak terjual serta keefektifan, keefisienan dalam menangani stok gudang sehingga mempermudah pekerjaan admin.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana cara membuat aplikasi permintaan stok kartu pada PT Royal Data Pemenang guna mempermudah admin merekap stok kartu ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut

- a. Studi kasus dilakukan di PT. Royal Data Pemenang Pangkalpinang
- b. Aplikasi ini hanya di *design* untuk memberi kemudahan bagi *sales* & admin perusahaan untuk permintaan stok dan rekapan data.
- c. Sistem yang dirancang menggunakan Android sebagai *client* dan web sebagai server.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini di buat dengan memiliki maksud dan tujuan yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mempermudah *sales* dalam melakukan permintaan kartu perdana tanpa perlu mencata di kertas.
- b. Mempermudah admin dalam melakukan persiapan stok kartu.
- c. Mempermudah pekerja admin dalam melakukan rekapan data.

- d. Membuat sistem yang dahulunya manual sekarang menjadi terkomputerisasi sehingga dapat mengefisiensi waktu pekerjaan admin.
- e. Mempermudah pengecekan kartu yang telah diambil *sales*.
- f. Memberikan solusi dari masalah yang ada, dengan harapan adanya aplikasi ini maka pekerjaan yang biasanya terhambat akan menjadi lancar.

1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan metodologi sebagai berikut:

- a. Model

Pada penelitian ini penulis menggunakan model *prototype* dimana didalam model ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu: analisis, perancangan, evaluasi.

- b. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek dimana didalam metode ini terdapat *classes, methods, objects*, dan *message* yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

- c. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu analisis dan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dimana didalam alat bantu yang digunakan ini terdapat *diagram-diagram* untuk menjelaskan secara grafis mengenai elemen-elemen yang terdapat didalam sistem yang akan dibuatseperti: *activity diagram, use case diagram, class diagram*.

1.6. SistematikaPenulisan

Penulisan kuliah paktek ini disusun secara sistematika ke dalam beberapa bab, masing-masing babakan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi referensi yang terkait dengan penyusunan kuliah praktek serta berisi konsep dasar system serta *software* yang digunakan dalam mengembangkan system aplikasi.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisi penjelasan mengenai organisasi untuk menyusun latar belakang perusahaan, struktur kepengurusan serta tugas dan wewenang.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang analisa, hasil dan pembahasan terhadap perencanaan aplikasi yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran terhadap hasil kerja yang telah dirancang.