BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari tahun ke tahun kita mengalami peningkatan dari berbagai aspek kehidupan, baik sektor pembangunan, perdagangan maupun teknologi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalu *online shop* yang diakses melalui berbagai macam *device* seperti *Smartphone* ataupun komputer.

Sekarang ini banyak dijumpai website maupun akun di media sosial yang dibuat khusus untuk memasarkan dan menjual produk yang akan ditawarkan yang biasa disebut dengan E-commerce. Namun, disaat sekarang yang segala serba mobile tentu ide mobile commerce tidaklah begitu buruk. Sehingga merupakan langkah yang tepat apabila selanjutnya banyak para pengusaha khususnya dibidang fashion yang kemudian mencoba untuk memberdayakan telepon seluler sebagai media transaksi yang baru. 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.

Dengan kemudahan teknologi ada beberapa tempat pembelian produk *online* di Indonesia antara lain : Lazada, Tokepedia, Shopee dan Blibli.com. Pembelian *online* tersebut di manfaatkan salah satu distro yang ada di Sungailiat bernama *Distro Farhan*. Di sini saya mencoba mengembangkan aplikasi berbasis android uintuk memasarkan produk distro farhan agar produknya banyak dibeli konsumen. Aplikasi pemesanan *online* ini memudahkan pembeli memilih-milih produk distro farhan yang mereka inginkan.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penulis lakukan, antara lain Penelitian mengenai "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Online Pada Restoran Cepat Saji Berbasis Mobile Application (Studi Kasus Chicken Mania Cabang Rungkut)"[1]. Penelitian mengenai "Sistem Pemesanan Makanan dan

Minuman Restoran Berbasis Mobile"[2]. Penelitian mengenai "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android"[3]. Penelitian mengenai "Rancang Bangun Aplikasi Mobile-Resto Reservation Pada Multiplatform"[4]. Penelitian mengenai "Perancangan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android Pada Violet Fashion Jepara"[5]. "Rancang Bangun Aplikasi Pengajuan Klaim Asuransi Kendaraan Bermotor Menggunakan *Smartphone* Berbasis Android"[6].

Berdasarkan dari kebutuhan masyarakat dalam transaksi pedagangan yang dahulu masih konvensional beralih ke sistem *online*. Pembelian online memudahkan jual beli barang di era teknologi yang semakin berkembang, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Sehingga penulis mengajukan penelitian yang berjudul **"Aplikasi Pemesanan Produk Pada Distro Farhan Berbasis Android."** Dengan penelitian sesuai judul penulis buat diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dalam pemesanan *online* di salah satu distro di Sungailiat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di ambil adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat mempermudah dalam proses pemesanan online distro farhan ?
b. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan berbasis client server?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang terdapat pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan di dalam aplikasi yang dibuat.
b. Hanya membahas pemesanan online produk distro farhan.
c. Aplikasi yang dibuat menggunakan sistem operasi android.
d. Database yang digunakan adalah MySQL dengan bahasa pemrograman Java Eclipse.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

a. Mengurangi biaya akomodasi dan tidak memakan memakan waktu terlalu lama dalam berbelanja.
b. Mempermudah transaksi jual beli barang.
c. Menawarkan keamanan dan kenyaman dalam bertransaksi.
d. Mampu meningkatkan kinerja bagi pemilik distro sehingga mendapatkan keuntungan secara finansial.
e. Memudahkan para pelanggan melihat katalog barang dan melakukan pemesanan barang dengan menggunakan *Smartphone* Android

1.4.2 Tujuan Penelitian

a. Menghasilkan m-commerce yang dapat menampilkan aneka macam produk distro yang di tawarkan penjual.
b. Untuk meningkatkan promosi dan pemasaran produk distro farhan secara luas.
c. Solusi yang ideal terhadap kebutuhan konsumen akan metode belanja yang praktis, serta memberikan peluang kepada pihak toko/distro untuk meningkatkan penjualan tanpa harus membangun toko/distro yang membutuhkan biaya sangat besar.
d. Mempermudah bagi pelanggan atau dunia luar untuk melakukan transaksi pemesanan barang secara langsung .
e. Untuk mempermudah konsumen atau pembeli dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar dalam penulisan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka penulis berusaha sedapat mungkin menyusun secara sistematis sehingga diharapkan tahap-tahap pembahasan akan tampak jelas kaitannya antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun isi dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini telah diuraikan tentang penjelasan umum dari permasalahan yang dibahas berkaitan dengan penyusunan skripsi ini yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Pada bab ini, uraian teori yang digunakan adalah uraian pendukung sesuai dengan topik skripsi yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan sistem, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang Analisis Masalah, Analisis Kebutuhan, Analisis Sistem Berjalan, Identifikasi Sistem Usulan, Rancangan Sistem, Rancangan Layar, Serta implementasi dan pengujian *system*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dapat diuraikan tentang kesimpulan dan saran mengenai skripsi ini. Kesimpulan adalah mengemukakan kembali

masalah penelitian kemudian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan.

STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG