

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan aplikasi mobile di Indonesia saat ini terus bertambah. Pada tahun 2014 tercatat bahwa Indonesia termasuk 5 besar pengguna smartphone di dunia. Berkembangnya perangkat mobile berimbas pada peningkatan pemakaian internet. Bagi pengguna perangkat mobile akan lebih mudah mengakses internet dibandingkan menggunakan PC atau laptop karena ukurannya yang kecil dan mudah dibawa kemana - mana. Salah satu perkembangan sistem operasi mobile adalah Android. Android kini menjadi sebuah sistem operasi yang sedang banyak diminati karena bersifat open source dan memudahkan para penggemar aplikasi Android untuk membuat dan mengembangkan aplikasi dari berbagai aspek. Berkembangnya perangkat mobile membuat orang cenderung memilih pemesanan online dalam memenuhi kebutuhannya. Pemesanan online banyak kelebihannya bagi pemesan ataupun bagi penjualnya. Keuntungan bagi pemesan antara lain pemesan tidak perlu mengunjungi penyedia produk untuk melakukan pemesanan. Sedangkan keuntungan bagi penjualnya adalah pemasaran produk akan lebih efisien.

Mahkota Jati *Furniture* merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang mebel. Perusahaan ini memiliki beberapa cabang di pangkalpinang, di antaranya beralamat di jalan mentok, jembatan 12 dan selindung baru . Proses serta sistem penjualan dan pengolahan data pada Mahkota Jati *Furniture* sekarang sudah terkomputerisasi dan disimpan dalam database yang sangat terstruktur dan rapi. Namun meski sudah terhitung rapi dan lebih terstruktur konsumen masih sulit mengetahui persediaan barang yang ada dan konsumen harus datang untuk mengetahui produk apa saja yang tersedia. Dari permasalahan yang ada maka dibangun sebuah aplikasi/sistem berbasis *Android* untuk mempermudah konsumen melakukan pemesanan dan mengetahui informasi mengenai apa saja produk mebel yang terdapat di Mahkota jati. Dengan adanya

aplikasi berbasis *Android* tersebut Konsumen yang belum mengetahui informasi mengenai apa saja produk mebel yang terdapat di Mahkota Jati lebih mudah untuk mengetahui informasi produk yang ada dan konsumen yang dari luar wilayah Pangkalpinang bisa mengetahui apa saja produk yang dijual oleh mahkota jati.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pemesanan Produk ini menggunakan Model *Prototype*. Dalam pengembangan sistem, digunakan juga alat bantu (*tools*) yaitu *Unifed Modeling Languange* (UML). UML merupakan suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas penulis tertarik untuk membuat laporan Skripsi tentang:

**“Aplikasi Pemesanan Produk Mahkota Jati Furniture Berbasis Mobile Android Menggunakan Metode *Cross-selling* dan *Up-sselling*”**

Dalam Penelitian ini penulis melihat referensi dari beberapa Penelitian terdahulu, Penelitian Steven Yurie Frediyatma, (2014), Penelitian ini berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Cloud* dengan *Platform Android*”<sup>[1]</sup>. Penelitian Andi Dwi Riyanto, Khatirudin Ma’arif (2016) Penelitian ini berjudul “Aplikasi *M-commerce* Berbasis *Android* Pada Zona Komputer Banjarnegara”<sup>[2]</sup>. Penelitian Radiant V. Imbar, Deny Gunawan (2013), penelitian ini berjudul “Aplikasi Penjualan Komputer dengan Metode *Crossselling* dan *Upselling*”<sup>[3]</sup>. Penelitian Brian Adi Wijaya (2016) penelitian ini berjudul “Aplikasi Penjualan Toko *Simple Corner* Berbasis *Mobile Android*”<sup>[4]</sup>. Penelitian Marisca Dwitasari, Dr. ZaBaridwan,SE.,Msi.,Ak.(2013) penelitian ini berjudul “Faktor Determinan Minat Individu Menggunakan M-Commerce : *Technology Acceptance Model* yang Dimodifikasi”<sup>[5]</sup>. Penelitian Ari Amir Alkodri, R Burham Isnanto F (2014) Penelitian ini berjudul “Prototipe aplikasi untuk mengetahui tata letak ATM di Pangkalpinang pada *smartphone android*”<sup>[6]</sup>.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis *Mobile android* agar dapat menyediakan informasi produk mebel pada Mahkota Jati *Furniture*?
2. Bagaimana implementasi aplikasi bisa digunakan oleh pengguna?
3. Bagaimana penerapan Metode *Crosselling* dan *Upselling* pada Aplikasi pemesanan berbasis *Mobile android*.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pelaksanaan analisis dan perancangan aplikasi ini agar tidak terlalu luas masalah yang akan dibahas penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Penulis hanya membahas pengelolaan produk mebel pada Mahkota Jati *Furniture*.
2. Rancangan aplikasi pemesanan ini hanya digunakan di Mahkota Jati *Furniture*.
3. Proses pembayaran yang dilakukan secara COD (*Chast On Delivery*)
4. Rancangan aplikasi dibuat hanya berbasis *Mobile android*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi produk mebel pada Mahkota Jati *Furniture*.
2. Meningkatkan pelayanan dalam penggunaan sarana media informasi untuk konsumen secara *Mobile* agar loyalitas pelanggan semakin baik.
3. Meningkatkan pertumbuhan efisiensi dari proses jual beli karna kemudahan akses pembelian merupakan tujuan utama pihak Mahkota Jati *Furniture*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Ada pun sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi lima bab untuk mempermudah dalam pembahasannya. Tiap-tiap bab masih merupakan satu kesatuan, dengan beberapa perincian sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisikan semua penjelasan tentang teori atau definisi tentang aplikasi yang dibuat dan bahasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini.

**BAB III : METODELOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisikan tentang model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dan alat bantu pengembangan sistem.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisikan struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, perancangan sistem dan juga implementasi serta hasil dari penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari laporan dan juga saran yang dapat diberikan dari pelanggan pengguna aplikasi ini.