

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jual beli adalah salah satu kegiatan yang dilakukan setiap hari oleh manusia. Dulu jika ingin membeli sesuatu pembeli harus datang ke pasar atau ke toko untuk membeli barang yang diinginkan, namun seiring dengan perkembangan zaman proses jual beli semakin canggih. Dengan menggunakan *smartphone* dan internet pembeli bisa membeli apa saja yang diinginkan tanpa harus repot datang ke tempat. Dengan menggunakan *smartphone* berbasis Android dapat digunakan untuk proses jual beli *online*. Berkembangnya perangkat *mobile* membuat orang cenderung lebih memilih belanja *online* dalam memenuhi kebutuhannya. Belanja *online* banyak kelebihannya bagi pelanggan maupun bagi penjualnya. Keuntungan bagi pelanggan antara lain pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk membeli sesuatu yang diinginkan, sedangkan keuntungan bagi penjualnya adalah pemasaran produk akan lebih luas dan efisien. Penjual *online* saat ini dikenal dengan istilah *electronic commerce (E-Commerce)*.

Berkembangnya teknologi Android dan *electronic commerce* dikembangkan menjadi *mobile commerce (M-Commerce)*. *M-Commerce* merupakan sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan *portable* atau *mobile* seperti : *smartphone*, *notebook* dan lain-lain.

Ayam Geprek Chaki merupakan salah satu warung yang bergerak dalam bidang kuliner yang menjual makanan dan minuman seperti ayam geprek dan *Thaitea*.

Ayam Geprek Chaki sendiri masih menggunakan cara manual untuk pembelian makanan dan minuman, pelanggan harus datang ke tempat terlebih dahulu untuk dapat membeli makanan yang ada pada menu Ayam Geprek Chaki sehingga menyebabkan kurangnya keakuratan dan efisiensi dalam melakukan pemesanan. Dengan itu penulis ingin membangun sebuah aplikasi *M-Commerce* Ayam Geprek Chaki. Aplikasi berbasis Android tersebut dapat mempermudah

konsumen mengetahui informasi makanan yang tersedia pada Ayam Geprek Chaki.

Dalam Penelitian ini penulis melihat referensi dari beberapa Penelitian terdahulu, Penelitian Apredy, (2018), Penelitian ini berjudul “Sistem Pemesanan Barang pada TB.Tunas Jaya Sungailiat menggunakan metode Regenerasi Linear Berbasis 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 Bayu Agian Putra (2017), penelitian ini berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan makanan dan minuman pada Eleven Concept Coffe and Bistro berbasis Android”<sup>[3]</sup>. Penelitian Brian Adi Wijaya (2016) penelitian ini berjudul “*Aplikasi Penjualan Toko Simple Corner Berbasis Mobile Android*”<sup>[4]</sup>. Penelitian Fansuri (2017) penelitian ini berjudul “Rancang Bangun *Aplikasi M-Commerce Kesenian Kerajinan tangan berbasis Android*”<sup>[5]</sup>. Penelitian Rizky Kurniawan (2017) Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Parfume Berbasis Android pada Centro Farfume”<sup>[6]</sup>. Penelitian Retno Waluyo, Zulia Karini, and Kharis Ardi Purnomo (2018) penelitian ini berjudul “Perancang Aplikasi *M-Commerce Berbasis Android Sebagai Media Informasi dan Penjualan Kambing*”<sup>[7]</sup>

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas penelitian ini bertujuan untuk membangun “**Aplikasi M-Commerce Ayam Geprek Chaki Berbasis Mobile Application**”

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis Android agar dapat menyediakan informasi menu makanan pada Ayam Geprek Chaki ?
2. Bagaimana membuat aplikasi bisa digunakan oleh pengguna ?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pelayanan dalam penggunaan sarana media informasi untuk konsumen secara *mobile* agar loyalitas pelanggan semakin baik.
2. Meningkatkan pertumbuhan efisiensi dari proses jual beli karena kemudahan akses pembelian makanan pada Ayam Geprek Chaki.
3. Memperkenalkan Ayam Geprek Chaki pada masyarakat dengan dukungan *mobile* Android

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi menu makanan pada Ayam Geprek Chaki.
2. Meningkatkan omset penjualan pada Ayam Geprek Chaki.
3. Mengurangi biaya akomodasi dan tidak memakan waktu terlalu lama saat berbelanja.

### **1.4 Batasan Masalah**

Untuk mencapai hasil yang maksimal dan tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, penulis merasa diperlukannya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penulis hanya membahas pemesanan menu makanan dan minuman pada Ayam Geprek Chaki.
2. Rancangan aplikasi *M-Commerce* ini hanya digunakan untuk Ayam Geprek Chaki
3. Proses pembayaran yang dilakukan secara COD (*Cash On Delivery*)
4. Rancangan aplikasi dibuat hanya berbasis Android dan menggunakan database.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan proposal skripsi ini dibagi menjadi tiga 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, 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.