

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada Mahkota Elektronik pemesanan data pelanggan RO atau sebutan pelanggan yang sudah pernah order di mahkota sebelumnya. perusahaan ingin meningkat-kan pelayanan-nya terhadap pelanggan RO. Pencatatan semua data yang ada masih menggunakan kertas hal ini memiliki resiko kertas dan data yang telah tercatat tersebut hilang. Belum lagi masalah pada ketergantungan kertas brosur produk yang begitu banyak membuat kelangkaan bahan kertas cetak.

Ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini telah mengalami perkembangan . kemudahan dalam mengakses informasi yang dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan siapa saja yang menjadikan penggunaan teknologi di terapkan hampir di segala bidang termasuk pada pelayanan jasa wirausaha. Kemudahan yang di tawarkan mampu membuat lebih banyak konsumen bagi perusahaan yang bergerak di bidang jasa kredit dan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa, selain itu perusahaan ini sendiri , sistem informasi membantu dalam penyimpanan dan pengoahan data yang masuk dan keluar serta mampu meningkatkan produktifitas perusahaan tersebut dan juga memou meminialisir terjadinya kehilangan data pada saat proses penyimpanan dan pengolahan data terjadi.

Sistem dapat digunakan untuk membantu proses pemesanan di Mahkota Elektronik. Contoh pemesanan , proses pemesanan produk kredit elektronik hp dapat di terjadi di dalam sebuah perangkat lunak dan pembuatan laporan transaksi juga dapat terjadi berdasarkan data pemesanan.

Salah satu solusi mudah dari permasalahan tersebut adalah pengolahan data dari *mobile* yang di harapkan mampu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Memudahkan para karyawan dan karyawan untuk melakukan pelayanan dan pemasaran serta dapat digunakan untuk memonitor perusahaan bagi pemilik. Perangkat bergerak yang di gunakan untuk memonitor perusahaan

adalah jenis *android* dengan sistem operasi *Android*, maka sistem pengolahan berbasis *Mobile* tersebut harus di rancang agar dapat dijalankan pada *platform Android*.

Penelitian terdahulu yang terkait, Pertama, penelitian <sup>[1]</sup>, “Simulasi Kredit Pemasaran Mobil Bekas Berbasis Web Menggunakan *Codeigniter framework*”. Aplikasi ini merupakan sistem yang menyajikan dan memberikan informasi bagi pihak *showroom* untuk menjadi solusi pemasaran bisnis.

Kedua, Penelitian <sup>[2]</sup>, dengan berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *O-order service* atau Pemesanan Makanan dan Minuman (Studi Kasus Food Court atau Pujasera)”. Aplikasi untuk kasir terdiri atas perancangan halaman makanan, minuman, Pemberian generete key, transaksi dan pembayaran. Sedangkan aplikasi untuk dapur terdiri dari perancangan untuk pemesanan dan status. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat menata dan mengelola data pemesanan makanan dan minuman yang menggunakan media kertas dan alat tulis.

Ketiga, Penelitian <sup>[3]</sup>, dengan berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile Teller* Lembaga Perkreditan Desa Berbasis *Android*”. Berdasarkan pengujian aplikasi yang dilakukan dengan metode *black box testing*, semua fungsi aplikasi telah berjalan dengan baik.

Keempat, Penelitian <sup>[4]</sup>, dengan Judul “Rancang Bangun Pelayanan Sistem Kredit pada Koperasi Simpan Pinjam Berbasis *Android* Pada Koperasi Jasa Cabang Semarang”. Solusi atas Demi mengurangi waktu pemrosesan data peminjaman maka ingin dibuat sebuah aplikasi pendataan permohonan pinjaman dengan perangkat *mobile* yang nantinya juga ada sebuah katalog angsuran pinjaman berbasis *mobile*.

Kelima, Penelitian <sup>[5]</sup>, dengan judul “Perancangan Aplikasi Akademik Berbasis *SMS Gateway* dan *Android Mobile*”. Penelitian ini menghasilkan sistem analisis menggunakan *PIECES* analisis (*Performance, Information, Economy, Control, Efficient, dan Security*) untuk mengetahui kelemahan dari sistem yang lama. Hasil analisis masalah menemukan bahwa orang tua hanya mendapatkan pelaporan informasi mahasiswa pada akhir setiap semester sehingga mereka sulit untuk memantau perkembangan hasil belajar mahasiswa di kampus.

Maka dari kesimpulan di atas penulis membuat Judul Skripsi. Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Alat Elektrok Dan Funiture Mahkota Elektronik Berbasis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Alat Elektronik Mahkota Elektronik Dan Funiture Berbasis Android ?
2. Bagaimana meningkatkan pelayanan pada Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Alat Elektronik Mahkota Elektronik Dan Funiture Berbasis Android ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Berbasis Android manfaat-manfaat sebagai berikut :

- a) Untuk meningkatkan kinerja pelayanan pada perusahaan.
- b) Untuk mengatasi kelemahan media cetak yang menjadi permasalahan.
- c) Untuk memperkenalkan perusahaan pada pelanggan RO bahwa perusahaan, sudah meningkatkan kinerja-nya ke tahap komputerisasi dengan *platform android*.

## **1.4 Batasan Masalah**

Berikut beberapa batasan masalah pada . Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Alat Elektrok Dan Funiture Berbasis Android Di Mahkota Elektronik, agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a) Aplikasi ini di bangun menggunakan, Aplikasi *Android Studio* versi 3.4.0, *Xampp* versi 3.2.1, dan *Notepad++*.
- b) Hanya membahas tentang perusahaan dan aplikasi, pemesanan pelanggan RO, kupon transaksi yang sudah di pesan oleh pelanggan RO, pengajuan keluhan barang pelanggan RO, informasi pelanggan RO, dan Sistem Kredit.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga memberikan kemudahan untuk melihat isi dari laporan ini, di maksud dalam. Aplikasi Pelayanan Jasa Kredit Alat Elektronik Mahkota Elektronik Dan Furniture Berbasis Android. Laporan Skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran tiap-tiap bab sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penulisan laporan tersebut, dijelaskan juga batasan masalah, dan sistmatika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Berisi tentang dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan skripsi ini, yaitu mengenai definisi - definisi, penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Membahas mengenai model, metode penelitian, pengembangan *software* dan *tools* yang digunakan

### **BAB 4 PEMBAHASAN**

Berisi tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem serta menguraikan model, metode dan *tools* pengembangan *software*. Implementasi berisi pengujian terhadap hasil yang diperoleh dari tahap pembuatan aplikasi kemudian mengimplementasikan ke perangkat *smartphone*

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dimana bab ini memberikan kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan.