

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang di peroleh dari internet untuk pengembangan bisnis. Pemanfaatan teknologi saat ini dijadikan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memenangkan persaingan dengan kompetitor dalam bisnis. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi ini juga memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang ke tempat penjualan, cukup dengan menggunakan internet, transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kekuatan gagasan yang membuat semua ini menjadi kenyataan. Termasuk dengan gagasan yang cukup cerdas yaitu mengkombinasikan dua teknologi informasi saat ini yaitu Internet dan Ponsel. Perpaduan ini sudah melahirkan suatu teknologi baru yang disebut M-Commerce atau Mobile Commerce.

Pentol Dahsyat merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang kuliner dengan menjualkan berbagai jenis bakso bersensasi pedas. Pentol Dahsyat saat ini telah memiliki beberapa cabang disepertaran Pangkal Pinang diantaranya Jl. Kampak Tua Tunu, Jl. Raya Pasir Padi Air Itam dan Kampung Opas Indah.

Sistem pemasaran dan penjualan pada Pentol Dahsyat saat ini pembeli datang langsung ke tempat untuk melakukan pemesanan bisa juga melalui telpon seluler tetapi masih dengan cara manual dengan via telepon atau sms. Dengan sistem yang sedang berjalan kendala yang sering dihadapi yaitu menyita waktu pembeli untuk mendapatkan informasi serta seringnya terjadi kekeliruan pada saat pemesanan.

M-Commerce adalah sistem perdagangan elektronik (*E-Commerce*) dengan menggunakan peralatan *portabel/mobile* seperti telepon pintar, PDA, *notebook*, dan lain lain. Dengan *M-commerce* maka akan memudahkan proses

penjualan dan pemesanan sehingga dapat meningkatkan sistem penjualan. Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat aplikasi bermanfaat dan juga menerapkan user interface (kemudahan bagi pemakai). Oleh karena itu penulis mengambil judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi *M-Commerce* pada Pentol Dahsyat Berbasis *Mobile Android*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses yang berjalan saat ini yang ada pada Pentol Dahsyat?
2. Bagaimana cara merancang mendesain sistem informasi penjualan pada Pentol Dahsyat?

1.3 Batasan Masalah

Pada penulisan laporan kerja praktek ini, penulis perlu untuk memberikan batasan masalah agar sistem yang akan dibangun tidak menyimpang pada tujuan pembuatan sistem.

Batasan – batasan masalah pada laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada Pentol Dahsyat.
2. Penelitian ini hanya berfokus dalam pemasaran dan penjualan pada Pentol Dahsyat.
3. Metode yang digunakan metode waterfall.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem penjualan secara *online* pada Pentol Dahsyat yang memudahkan pembeli untuk melakukan pemesanan.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Manfaat untuk tempat riset.

Adapun manfaat yang di harapkan untuk tempat riset ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pemilik melakukan transaksi penjualan
- 2) Untuk memperluas area penjualan dan pemasaran sehingga dapat menambah jumlah pelanggan

1.4.2.2 Manfaat untuk pelanggan

Adapun manfaat yang di harapkan untuk pelanggan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pelanggan melakukan pemesanan
- 2) Mengurangi waktu dan tenaga dalam melakukan pemesanan tidak harus datang ke tempat penjualan.

1.4.2.3 Manfaat untuk peneliti

Adapun manfaat yang di harapkan untuk peneliti ini adalah guna menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode *Waterfall* sering disebut metode yang dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perancangan (planning), pemodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deyployment), yang terakhir dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan[1].

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah OOA (*Object Oriented Analysis*) dan OOD (*Object Oriented Design*)[2]. Tools yang digunakan dalam merancang aplikasi berbasis android ini agar lebih mudah dijabarkan penulis menggunakan alat bantu sistem *Unified Modeling Language*(UML).[3]