

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering kali kita mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global. Dalam era informasi yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh.

Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada internet, salah satunya adalah World Wide Web, atau WWW, yang juga dikenal sebagai Web. Web ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan yang luas, karena informasinya tersebar secara global melalui situs Web. Web juga mempunyai kemampuan menampilkan teks, grafik, suara dan video secara bersamaan, sehingga 2 memungkinkan juga untuk merancang sebuah sistem informasi online yang berbasis multimedia, agar dapat diakses oleh setiap orang yang mempunyai akses ke internet dengan menggunakan Web Browser.

Permasalahan pada obyek penelitian yaitu CV Anugera Bintang Jaya, yaitu bagaimana melakukan Perancangan Sistem Pemesanan Pasir Kuarsa agar suatu proses pemesanan dapat dipenuhi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta dapat terciptanya komunikasi yang luas antara penjual dan pembeli.

Berdasarkan masalah diatas maka dibutuhkan sistem penjualan produk berbasis android, yang menjadi fokus penelitian ini adalah kemampuannya untuk melakukan kegiatan pemasaran secara online bagi siapa saja yang membutuhkannya dan terhubung dengan media internet melalui android.

Maka dari itu untuk menunjang usaha tersebut maka dilakukan perancangan system dengan judul **“Perancangan Sistem Pemesanan Pasir Kuarsa pada CV. Anugera Bintang Jaya”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas melalui kuliah praktik (KP) ini adalah perancangan dan pengembangan aplikasi sistem informasi pemesanan barang berbasis android pada CV Anugera Bintang Jaya yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi sistem pemesanan Pasir Kuarsa berbasis android di CV Anugera Bintang Jaya.
2. Bagaimana aplikasi Sistem Pemesanan ini dapat mempermudah berinteraksinya antara penjual dan pembeli yang menghasilkan kinerja yang terstruktur dalam suatu pemesanan.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

Adapun tujuan dan manfaat dari penulisan laporan kuliah praktik ini adalah :

1. Membuat model sistem informasi penjualan berbasis Android.
2. Membuat basis data untuk perancangan system informasi penjualan.
3. Membuat aplikasi perancangan sistem yaitu untuk menampilkan informasi produk, informasi konsumen, informasi pemesanan.
4. Menerapkan ilmu pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah ke dunia nyata atau dunia kerja secara langsung.
5. Dengan aplikasi yang diusulkan diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kualitas pemesanan produk di CV Anugera Bintang Jaya sehingga lebih akurat, tepat dan cepat ketika dibutuhkan.

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian dalam rencana skripsi ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu :

1. Dalam tugas akhir ini perancangan dilakukan pada sistem informasi penjualan yang menampilkan informasi produk, informasi konsumen, informasi pemesanan berbasis android di CV Anugera Bintang Jaya
2. Tidak membahas keamanan sistem.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di dalam gudang CV Anugera Bintang Jaya.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dengan alasan karena sistem ini harus melewati satu langkah awal dahulu yaitu barcode scanning untuk dapat melanjutkan ke langkah berikutnya. Adapun tahapan yang dilakukan untuk merancang aplikasi ini adalah Analisa Kebutuhan Sistem, Desain, dan *code generation*.

### 1. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam analisa ini penulis mempelajari dan memahami masalah yang akan dibuat sistem/aplikasinya dan mendefinisikan kebutuhan sistem, yaitu kondisi atau kemampuan yang harus dimiliki oleh sistem untuk memenuhi apa yang disyaratkan atau diinginkan pengguna, diantaranya pembuatan master barang, pemetaan lokasi penghitungan stok, Penghitungan data secara real time. Untuk memenuhi kebutuhan sistem tersebut, penulis menggunakan beberapa tools yaitu Android Studio. Sedangkan databasenya Realm disesuaikan dengan kebutuhan sistem.[1]

### 2. Desain

Penulis membuat rancangan sistem usulan yang disesuaikan dengan hasil analisa yang diperoleh dengan menggunakan Data Model, *UML (Activity Diagram, Use Case Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram)*. Dengan alat bantu tersebut penulis mendesain proses, *database* dan *interface*. [1]

### 3. *Code generation*

Sesudah melakukan Analisa suatu masalah penulis melakukan perencanaan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional yang diperlukan dalam pembuatan sebuah sistem dan aplikasi serta proses mendesain rancangan layar dan di tahapan ini ada codingan dan pembuatan sistem usulan.