

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini persaingan di dunia bisnis semakin ketat dan dalam memperkuat bisnisnya banyak perusahaan mempergunakan media online dalam memasarkan barang dagangannya. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini memberi banyak kemudahan dalam berbagai hal. Hanya dengan sebuah telepon seluler kini kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang digunakan adalah dalam menjalankan aplikasi mobile sebagai sarana hiburan, jejaring social, serta dalam pengolahan informasi.

Salah satu sistem operasi saat ini yang semakin berkembang adalah android, jumlah perangkat android selalu bertambah secara signifikan setiap tahunnya. Dengan semakin berkembangnya perangkat mobile serta teknologi yang menyertainya akan berpengaruh pada perkembangan aplikasi mobile sehingga banyak berdampak pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang perdagangan.

Namun pada bidang perdagangan biasanya teknologi hanya diterapkan pada suatu hal yang besar, seperti pada supermarket, mall dan lain sebagainya dan jarang digunakan pada usaha dagang menengah kebawah, padahal aplikasi mobile sangat bermanfaat dalam membantu memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Aplikasi mobile juga memiliki peranan penting dalam memajukan bisnis usaha dan memiliki jangkauan pasar yang luas.

Sebagai contoh, pada sebuah Distro Twenty Eight Hardware Limited saat berlangsungnya transaksi, pemilik distro harus melayani pembeli dengan satu persatu. Hal ini tentu bukan masalah jika pembeli yang datang sedikit, tapi jika pembeli yang datang banyak tentu saja hal ini akan membutuhkan waktu serta proses transaksi yang cukup memakan waktu.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka penulis mencoba membuat aplikasi penjualan online berbasis android. Dengan adanya aplikasi ini,

diharapkan pemilik distro Twenty Eight Hardware Limitde akan lebih mudah dan cepat dalam melakukan transaksi jual beli dengan pelanggannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat diambil beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kendala yang di hadapi pada sistem penjualan yang berjalan saat ini pada Distro Twenty Eight Hardware Limitde ?
- b. Bagaimana merancang sistem penjualan berbasis android yang simple, mudah digunakan, efektif serta efisien.pada Distro Twenty Eight Hardware Limitde ?
- c. Bagaimana memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh Distro Twenty Eight Hardware Limitde melalui *mobile*.
- d. Bagaimana memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian di Distro Twenty Eight Hardware Limitde.

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android.
- b. Aplikasi ini hanya membahas proses penjualan di distro Twenty Eight Hardware Limitde
- c. Aplikasi ini digunakan hanya untuk wilayah Pangkalpinang saja.

1.4 Metode Penelitian

Dalam rancangan aplikasi ini , model pengembangan perangkat lunak menggunakan model waterfall, sedangkan metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak adalah metode berorientasi objek. Dalam merancang aplikasi berbasis android ini agar lebih mudah dijabarkan penulis menggunakan alat bantu pengembangan sistem Unified Modelling Language (UML).

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, antara lain :

a. Tujuan Operasional

Tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah masalah apa saja yang muncul dalam transaksi jual beli yang berjalan sekarang pada Distro Twenty eight hardware limitde.

b. Tujuan Fungsional

Tujuan Fungsional dari penelitian ini yaitu agar tersedianya sistem yang dapat membantu transaksi jual beli pada Distro Twenty eight hardware limitde.

c. Tujuan Individual

Tujuan Individual dari penelitian ini adalah untuk menanmbah pengetahuan wawasan penulis sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi Strata 1 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, selain itu bisa mengimplementasikan antara teori dan praktek yang pernah didapatkan sewaktu kuliah.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

- a. Mempermudah pemilik Distro Twenty Eight Hardware Limitde dalam melakukan transaksi penjualan.
- b. Mampu menghasilkan informasi penjualan yang terperinci secara cepat dan tepat.
- c. Mampu meningkatkan kinerja pemilik Distro Twenty Eight Hardware Limitde.
- d. Bagi pelanggan, tidak harus datang ke Distro Twenty Eight Hardware Limitde untuk memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan karena bisa melakukan di perangkat *mobile* berbasis android.
- e. Bagi pelanggan bisa langsung memesan barang yang ditawarkan melalui perangkat *mobile* berbasis android.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini berisi pengertian teknologi, pengertian android, pengertian hosting dan domain, elektronik commerce, mobile commerce, pengertian aplikasi mobile, pengertian java, pengertian Eclipse, MySQL, Notepad++, Microsoft Visio, Rational Rose.

c. Bab III Metode penelitian

Bab Metodologi penelitian terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan tools (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

d. Bab IV Analisis dan perancangan sistem

Bab ini Berisi antara lain struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis sistem pada aplikasi, perancangan sistem (dalam menjelaskan bab ini, model, metode, dan tools harus dipaparkan sesuai dengan uraian).

e. Bab V Kesimpulan dan saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat, layak untuk digunakan (diimplementasi).