

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Herianto Abong adalah sosok ayah dua anak yang terus melakukan inovasi lewat pemikiran baru dan mengutamakan konsumen, dan demi bisnis yang dirintis sejak puluhan tahun lalu maka apa yang dibutuhkan konsumen tentu sudah menjadi hal utama yang dilakukan. Jika pada awalnya toko ini hanya fokus pada oleh-oleh khas pulau Bangka berupa berbagai macam kue hingga kerupuk, maka seiring berkembangnya zaman dan minat konsumen atau wisatawan yang berdatangan ke Bangka, maka Toko Aneka Citra Snack juga ikut berubah dengan menyuguhkan lebih banyak makanan atau oleh-oleh khas pulau Bangka seperti Songkok Resam, Kopiah, dan lain-lain. Ini dilakukan untuk menjadikan Toko Aneka Citra Snack menjadi pusat oleh-oleh yang dicari di Bangka. Untuk berbagai macam jajanan khas laut misalnya siput Gung-gung, Toko Aneka Citra Snack selalu konsisten menjaga kesegaran serta higienitasnya makanan tersebut dengan cara melakukan uji kualitas makanan serta *supplier*. Tak hanya kualitas saja yang diperhatikan disini, cara melayani konsumen yang baik dan benar juga menjadi kunci utama di Toko Aneka Citra Snack, karena melalui pelayanan yang baik dan benar maka konsumen akan memiliki kesan tersendiri setelah berkunjung meskipun hanya melihat-lihat saja.

Pada Toko Aneka Citra Snack sebelumnya masih menggunakan sistem penjualan manual tanpa menggunakan sistem Android, sistem manual ini sudah digunakan dalam waktu yang cukup lama, ternyata pemilik dan karyawan masih kesulitan dalam penggunaan sistem penjualan secara manual. Meskipun sistem penjualan manual masih dianggap efektif namun belum dapat berjalan dengan maksimal sehingga perlu dilakukan perancangan sistem secara online menggunakan Android agar proses penjualan dapat berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, akan kami lakukan rancangan berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ANEKA CITRA SNACK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan di rancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan Toko Aneka Citra Snack dengan memanfaatkan prototipe aplikasi yang dibuat?
- b. Bagaimana meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja karyawan Toko Aneka Citra Snack dengan memanfaatkan prototipe aplikasi yang dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang terdapat di laporan ini akan dibatasi agar ruang lingkungannya tidak terlalu jauh menyimpang dari topik yang akan dibahas. Batasan-batasan permasalahan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses bisnis yang akan dibahas di laporan ini adalah *input*, ubah, dan hapus data barang, *update* status barang.
- b. Proses *input*, ubah, dan hapus data barang, *update* status barang.
- c. *Database* yang digunakan adalah MySQL yang di-*install* pada sebuah komputer.
- d. Prototipe aplikasi hanya dapat digunakan pada Toko Aneka Citra Snack, dimana *server* dan *client* harus terhubung dalam satu jaringan yang sama.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat yang didapat oleh pihak-pihak yang berhubungan dengan perusahaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi konsumen: Memudahkan konsumen melihat berbagai aneka produk yang disediakan.
- b. Bagi karyawan: Memudahkan, meminimalisir kesalahan, dan mempercepat pekerjaan karyawan Toko Aneka Citra Snack dalam proses bisnis perusahaan sehingga produktivitas meningkat.
- c. Bagi perusahaan: Meningkatkan nilai dan daya saing.
- d. Bagi peneliti: Meningkatkan wawasan peneliti dalam perancangan aplikasi *mobile* berbasis android.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat prototipe aplikasi penjualan barang berbasis android pada Toko Aneka Citra Snack.
- b. Meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan dengan memanfaatkan prototipe aplikasi yang dibuat.
- c. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja karyawan dengan memanfaatkan prototipe aplikasi yang dibuat.

1.5 Metode Penelitian

Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam prototipe penjualan barang berbasis Android ini adalah metodologi *Extreme Programming (XP)*. Metode XP adalah kumpulan dari beberapa metode yang digunakan sekaligus. Metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan metodologi berorientasi objek/ *object oriented*, yaitu **suatu metode pemrograman yang berorientasi kepada objek**. Tujuan diciptakan adalah untuk **mempermudah mengembangkan program dengan cara mengikuti model yang telah ada di kehidupan sehari-hari** Alat bantu pengembangan perangkat lunak

menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yaitu sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML merupakan singkatan dari *Unified Modeling Language*. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan

Empat nilai dasar yang menjadi dasar inti pokok metodologi XP yaitu : *communication* (komunikasi), *simplicity* (kesederhanaan), *feedback* (umpan balik), dan *courage* (keberanian). Dari keempat nilai dasar ini menunjukkan bahwa XP bersifat fleksibel terhadap perubahan yang diinginkan oleh klien.

Model pengembangan perangkat lunak *extreme programming*, terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahapan eksplorasi adalah dimana klien memaparkan kebutuhan – kebutuhan dari sistem yang paling mendasar. Setiap kebutuhan klien akan dituliskan dan dibuat dalam bentuk modul yang sederhana atau disebut juga dengan *User Stories*. Hasil dari tahapan ini adalah untuk dokumentasi atas visi dan ruang lingkup pekerjaan.

2. Tahap Perencanaan

Tahapan perencanaan berorientasi pada tahapan sebelumnya yaitu eksplorasi, pada tahapan ini yang dilakukan adalah memperkirakan kebutuhan bisnis, kebutuhan user, dan kebutuhan sistem. Pada tahapan ini juga akan menghasilkan jadwal yang menggambarkan perencanaan waktu dalam pembagunan sistem.

3. Iterasi Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini dapat terjadi beberapa iterasi, dimana setiap iterasi terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis sistem, desain sistem, dan pembuatan pengujian sistem.

4. Tahap Produksi Akhir

Pada tahap ini dimana sistem telah siap untuk diluncurkan, pada tahapan ini akan dilakukan *testing* terhadap keseluruhan sistem yang telah dibuat kepada klien.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian yang akan dilakukan berisikan uraian singkat mengenai isi tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori serta penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan aplikasi *E-Commerce* berbasis android. Teori-teori yang dibahas antara lain Android, UML, *Extreme programming*, Adobe Photoshop, Eclipse, MySQL.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan uraian terkait instansi tempat peneliti melakukan kuliah praktik, yaitu Toko Aneka Citra Snack. Hal-hal yang akan dibahas di bab ini adalah sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang uraian analisa masalah instansi, proses bisnis instansi, rancangan basis data, *flowchart*, *usecase*, *activity*, dan *sequence diagram* dari aplikasi, rancangan layar, panduan instalasi

dan penggunaan aplikasi, tampilan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi, serta ERD, LRS, dan *class diagram* dari aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.