

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Mahkota Jati merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang retail furniture di Pangkalpinang. Perusahaan ini telah memiliki banyak cabang hampir diseluruh wilayah Pangkalpinang, salah satunya adalah retail di Mahkota Jati di Jalan Jembatan Pahlawan XII. Pada CV. Mahkota Jati, proses serta sistem penjualan dan pengolahan data masih manual. Peran teknologi informasi sangat penting dalam perkembangan dunia bisnis. Untuk tetap mempertahankan usahanya, maka perusahaan harus mampu bersaing dalam hal teknologi informasi dengan perusahaan lain. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan suatu wadah yang dapat mempermudah CV. Mahkota Jati untuk mempublikasikan dan mempromosikan produknya kepada konsumen atau masyarakat luas sehingga dapat memperluas dan meningkatkan produktivitas perusahaan.

Walaupun saat ini semakin banyak bermunculan website-website yang menyediakan transaksi jual beli secara online, namun masyarakat yang memiliki mobilitas tinggi dan memiliki kesibukannya masing- masing tetap kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli, hal ini dikarenakan sebagian besar website tersebut diperuntukan bagi pengguna aplikasi desktop, sehingga transaksi jual beli menjadi terhambat dan tidak dapat dilakukan dimana saja. Padahal dengan tingginya aktivitas dan mobilitas masyarakat, masyarakat membutuhkan sarana yang mudah, praktis, dan efisien sehingga masyarakat dapat melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun.

Melihat permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sangatlah diperlukan sebuah layanan aplikasi penjualan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah konsumen untuk menggunakan sarana yang praktis, aman, cepat, dan efisien untuk berinteraksi. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi selular saat ini semakin pesat hanya dengan sebuah telepon selular, kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang ini digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi mobile sebagai sarana

hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapat dan mengelolah data informasi. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan sistem operasi Android dengan mengangkat topik atau judul pada laporan ini yaitu “ Rancangan Aplikasi Penjualan CV. Mahkota Pangkalpinang Jati berbasis Android”. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan pendapatan di CV. Mahkota Jati.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah dan perkembangan diatas, maka masalah dapat dirumuskan: “Bagaimana merancang aplikasi Android yang dapat menjadi wadah transaksi penjualan yang memiliki aksesibilitas yang tinggi di CV. Mahkota Jati Pangkalpinang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah

- a. Membuat aplikasi penjualan berbasis Android di CV. Mahkota Jati Pangkalpinang.
- b. Meningkatkan pelayanan dalam penggunaan sarana media informasi untuk transaksi konsumen secara mobile agar loyalitas pelanggan semakin baik.

1.4 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi penjualan berbasis Android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi ini hanya digunakan untuk penjualan di CV. Mahkota Jati. Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

- a. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan eceran, dan tidak mendukung penjualan secara dropship.
- b. Transaksi penjualan khusus untuk alat- alat furniture.

- c. Metode pembayaran dari aplikasi ini yaitu transfer melalui ATM ke rekening Mandiri CV. Mahkota Jati dengan jumlah transfer sesuai dengan jumlah transaksi saat *checkout*.
- d. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim hanya melalui jasa pengiriman barang JNE Regular.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulis laporan kerja Praktik ini penulis mengumpulkan data- data yang relevan dengan permasalahan yang penulis angkat, sehingga mempermudah penulis dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah. Adapun langkah- langkah dalam melakukan penelitian “Rancangan Aplikasi Penjualan CV. Mahkota Jati Pangkalpinang berbasis Android” ini adalah :

a. Metode Analisis

1) Wawancara

Penulis langsung mengajukan pertanyaan- pertanyaan langsung dengan store Head CV. Mahkota Jati Pangkalpinang agar dapat diperoleh informasi dan data yang akurat.

2) Observasi

Penulis mengadakan penelitian atau pengamatan langsung ke CV. Mahkota Jati Pangkalpinang. Dengan observasi ini penulis dapat mebgumpulkan data- data yang diperlukan serta melihat secara langsung kegiatan yang ada di lapangan.

3) Studi kepustakaan

Adalah cara penelitian yang dilakukan dengan membaca dan membaca buku- buku literatur, serta catatan yang dapat dijadikan pendukung dalam laporan kerja Praktik ini agar lebih akurat dan valid.

b. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan metode waterfall dengan tahapan:

1) Analisa Kebutuhan

Melakukan analisa kebutuhan terhadap sistem yang akan dibuat. Merupakan proses menemukan, memperbaiki, memodelkan dan menspesifikasi.

Langkah- langkah dalam analisa sistem:

- a) *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah
- b) *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
- c) *Analyze*, yaitu menganalisis sistem
- d) *Report*, membuat laporan analisis

2) Desain Sistem

Melakukan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan membuat rancangan UML, rancangan UML yang akan dibuat menggunakan diagram alur diantaranya adalah : Entity Relationship Diagram, Use Case, Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram.

a) Coding

Melakukan penerjemahan dari desain ke dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa java untuk desain user interface serta DBMS (Database Management System) yang digunakan yaitu MySQL.

b) Pengujian Program

Tahap terakhir dimana penulis melakukan pengetesan dari aplikasi yang dibuat, diuji kemampuannya sehingga tahu dimana kekurangan dari aplikasi yang telah dibangun.

1.5.1 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *RAD (Rapid Application Development)*.

- a. Pemodelan Bisnis
- b. Pemodelan Data
- c. Pemodelan Bisnis
- d. Pembuatan Aplikasi

e. Pengujian dan Pergantian

1.5.2 Tools

Tools yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah

- a. Eclipse
- b. Android SDK
- c. JSON
- d. UML (*Unified Modeling Language*)

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal yang mengemukakan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, waktu dan tempat dan sistematika penulisannya.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta disesuaikan dengan batasan permasalahan yang dihadapi guna memaksimalkan laporan yang akan di buat.

Bab III Analisis Perancangan dan Sistem

Pada bab ini akan dibahas gambaran perangkat lunak, identifikasi pemakai, analisis kebutuhan, perancangan struktur menu, struktur data, rancangan antar muka pemakai dan lain-lain.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Program

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ni, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data. Selain itu terdapat juga perancangan anatarmuka basis data. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

Bab V PENUTUP

Bab ini, akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan laporan kerja Praktik.