

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan pertumbuhan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan dampak positif bagi pelaku usaha dalam bidang industri, penjualan dan jasa. Keberadaan teknologi informasi membawa perubahan yang cukup signifikan terjadinya proses transformasi bisnis kearah digital. Kondisi ini memungkinkan penurunan biaya interaksi dan meningkatkan jumlah interaksi. Interaksi menjadi lebih mudah dengan adanya sistem berbasis android karena tidak perlu ke tempat penjual.

Pelaku usaha terutama penjual kerupuk juga mengikuti kebutuhan dari masyarakat dengan mengeluarkan beberapa jenis kerupuk, dengan gaya hidup dari masyarakat yang makan dengan kerupuk sebagai lauk tambahannya tentunya akan memberikan *return* yang baik untuk penjualan kerupuk. Adanya beberapa jenis kerupuk tentunya hal tersebut berdampak pada pengeluaran kerupuk tersebut. Hal ini dikarenakan konsumen pasti ingin melihat kerupuknya sebelum membeli. Karena keterbatasan yang dimiliki pelaku usaha terkadang menjadi masalah untuk memasarkan kerupuknya dan dapat menghambat penjualannya di pasaran.

Maka dari itu dengan adanya Aplikasi Penjualan Kerupuk Khas Bangka Berbasis *Android* akan memberikan sensasi berbelanja yang baru, lebih mudah dan efisien karena konsumen tidak perlu ke tempat untuk melihat dan membeli kerupuk. Melihat dari sisi pelaku usaha untuk memasarkan penjualannya lebih luas lagi, aplikasi ini dapat menjadi solusi dari kurangnya *space* dan *network* untuk menjual beberapa jenis kerupuk di ruang lingkup yang lebih luas. Berikut beberapa penelitian yang digunakan penulis sebagai acuan: Penelitian berjudul Analisis Perancangan Aplikasi Penjualan Souvenir Nusantara Berbasis Android Menggunakan PHP sebagai database dan UML untuk mernacang model sistem[1]. Penelitian berjudul Aplikasi Penjualan Obat dan Peralatan Pertanian Berbasis

Android, basis data menggunakan MySQL[2]. Penelitian berjudul Penerapan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Android, Menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD)[3]. Penelitian berjudul Perancangan Aplikasi Pengolahan Dan Penjualan Kerupuk Berbasis Android[4], Penelitian berjudul Perancangan Sistem Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Di STMIK PRINGSEWU Menggunakan PHP dan MySQL[5], Penelitian berjudul Pemanfaatan *Android* Dalam Perancangan Aplikasi[6], Penelitian berjudul Rancang Bangun Aplikasi Jurnal dan Absensi Pada *Study Center* Di Wilayah Cengkareng Barat Berbasis Android[7], Penelitian berjudul Pengujian *Blackbox* pada Aplikasi Sistem Seleksi *Sales* Terbaik Menggunakan *Equivalence*[8], Penelitian berjudul Sistem Informasi Penjualan Oleh *Sales Marketing* Pada PT Erlangga Mahameru[9], Penelitian berjudul *Unified Modeling Language* (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web[10], Penelitian berjudul Sistem Informasi *Location Based Service* Sentra Keripik Kota Bandar Lampung Berbasis Android[11].

Penulis akan melakukan penelitian berjudul Rancang Bangun Aplikasi M-Commerce Berbasis Android yang di harapkan dapat membantu penjualan kerupuk khas bangka secara online.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk pelaku usaha menjual berbagai jenis kerupuk menjadi sistem yang terkomputerisasi dan mendapat pasar yang lebih luas berbasis android?
2. Bagaimana membuat aplikasi penjualan yang memberikan informasi *detail* dari jenis-jenis kerupuk kepada konsumen?

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yaitu minimum versi *android* 5.0 Lollipop.

2. Sistem ini hanya dibangun untuk memasarkan produk kerupuk.
3. *Database* yang digunakan adalah MYSQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk memudahkan akses pelaku usaha menjual kerupuk dan menjangkau ruang lingkup yang lebih luas berbasis android
2. Memberikan sistem yang interaktif berbasis android dalam menjelaskan *detail* dari jenis kerupuk yang tersedia kepada konsumen.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media promosi bagi pelaku usaha untuk memasarkan kerupuk lebih luas lagi
2. Mempermudah alur dalam penyimpanan data sebagai arsip untuk sistem manajemen.
3. Mempermudah akses informasi *detail* dari jenis kerupuk yang tersedia.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan penelitian ini, maka materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, Batasan masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman

yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini. Selain itu bab ini juga membahas langkah pengembangan aplikasi Penjualan Kerupuk yang berbasis android, dengan menggunakan model *prototype* dengan metode berorientasi objek dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai *tools*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari rancang bangun aplikasi penjualan kerupuk sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.