

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang semakin berkembang pesat telah banyak memunculkan berbagai aplikasi baru termasuk kemajuan teknologi pada bidang informasi. Hal ini dapat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi beberapa masalah dalam dunia bisnis, terutama dalam meningkatkan pelayanan terhadap konsumen yang semakin hari semakin bertambah.

Perangkat *mobile* kini banyak digunakan dan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari – hari. Perkembangan teknologi saat ini, terlebih teknologi perangkat *mobile* menuntut dunia bisnis harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembantu proses bisnis, seperti pemanfaatan kemajuan teknologi untuk membantu konsumen dan pihak pemilik di toko superstar sport. Toko superstar sport merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam perlengkapan olahraga mulai dari sepatu, baju, hingga keperluan olahraga lainnya.

Saat ini, sistem penjualan perlengkapan olahraga pada toko superstar sport masih menggunakan cara konvensional, yaitu pembelian barang / produk harus datang langsung ke toko. Proses bisnis seperti ini memiliki beberapa kekurangan seperti jika ingin memilih dan mengetahui informasi produk - produk keluaran terbaru masih merasa kesulitan.

Oleh sebab itu, konsumen dan pihak pemilik dari toko superstar sport membutuhkan suatu aplikasi penjualan perlengkapan olahraga berbasis android dengan maksud agar memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan konsumennya, sehingga konsumen tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang langsung ke toko. Juga untuk memaksimalkan waktu yang ada dan memudahkan pemilik dalam mengolah data secara baik dan benar.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan aplikasi penjualan berbasis android. Penelitian^[1] mengenai “sistem informasi pemesanan pakaian distro dengan aplikasi android”. Penelitian^[2] mengenai “perancangan aplikasi penjualan batik berbasis android”. Penelitian^[3] mengenai “rancang bangun sales force automation berbasis android di pt.x”. Penelitian^[4] mengenai “pengembangan aplikasi peta wisata garut berbasis android menggunakan metode rapid application development”. Penelitian^[5] mengenai “aplikasi e-visual aid sekolah minggu berbasis android”. Penelitian^[6] mengenai “penjualan peralatan olah raga toko wanto sport dengan e-commerce menggunakan php, javascript, dan mysql”. Penelitian^[7] mengenai “aplikasi penjualan online berbasis android”. Penelitian^[8] mengenai “rancang bangun aplikasi pembelajaran budaya indonesia untuk anak sekolah dasar berbasis android”.

Dari beberapa masalah di atas menjadi ide utama penulis dalam pembuatan aplikasi berbasis android yang berjudul “**APLIKASI PENJUALAN PERLENGKAPAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID PADA TOKO SUPERSTAR SPORT**” Hal ini dimaksudkan untuk pengembangan sistem penjualan yang lama ke sistem penjualan yang baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi berbasis android untuk penjualan perlengkapan olahraga pada sebuah toko khususnya superstar sport, sehingga proses transaksi penjualan lebih efektif, dan efisien serta mampu meningkatkan kinerja pemilik toko, serta mempermudah konsumen dalam membeli produk.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini telah peneliti rangkum sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dipahami, yaitu:

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah agar dapat membuat aplikasi berbasis android untuk penjualan perlengkapan olahraga pada toko khususnya superstar sport, sehingga proses transaksi pembelian lebih efektif, dan efisien serta mampu meningkatkan kinerja pemilik toko. Serta mempermudah konsumen dalam membeli barang tanpa harus datang ke toko.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi konsumen, dengan memanfaatkan aplikasi android dalam membeli produk pada superstar sport, konsumen tidak perlu susah payah untuk datang ke toko karna dapat langsung melihat data kategori produk serta memesan melalui aplikasi yang diinstal pada smartphone secara lengkap.
2. Bagi pemilik superstar sport, dapat memberikan kemudahan dalam mengembangkan usaha tanpa terkendala bertransaksi dengan konsumen.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall*, dimana proses pembuatan aplikasi penjualan perlengkapan olahraga berbasis android ini dibuat terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, uji coba, dan pemeliharaan.

2. Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini digunakan metode berorientasi objek, karena pemrograman dilakukan berdasarkan objek dengan sekumpulan data yang telah ditetapkan.

3. Alat Bantu Pengembangan Sistem

Perangkat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk mendukung proses dan metode dari penelitian ini adalah *Unified Modelling Language* (UML).

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan perlengkapan olahraga berbasis android pada toko Superstar Sport.
2. Data barang (nama produk, harga, dan deskripsi kategori) yang digunakan adalah bersumber dari Superstar Sport April 2017 sampai dengan Juni 2017.

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi dan teori – teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dan teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi penjualan perlengkapan olahraga berbasis android serta penelitian terkait.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang struktur organisasi, jabatan petugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.