

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seluler sudah semakin pesat di era modern saat ini. Salah satu sistem operasi yang semakin berkembang saat ini adalah android. Semakin berkembangnya perangkat *mobile* akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Perkembangan aplikasi *mobile* tersebut berpengaruh pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang perdagangan.

Melalui teknologi *mobile*, transaksi atau kegiatan bisnis dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Bila dibandingkan dengan transaksi melalui *website*, transaksi seperti ini semakin digemari oleh semua kalangan karena praktis dan memberi kepuasan baik dari segi layanan, menu maupun informasi. Apalagi bagi orang yang mempunyai aktifitas padat, tidak memiliki banyak waktu, aplikasi *mobile* ini akan sangat membantu. Tentu saja karena sifat dari *mobile* yang fleksibel, sehingga transaksi dapat dilakukan kapanpun dan di manapun seseorang berada.

Berkaitan dengan hal itu, kegiatan bisnis atau perdagangan pada suatu toko seharusnya telah mengalami kemajuan. Akan tetapi transaksi jual beli yang terjadi pada toko-toko di Pangkalpinang ini masih banyak sekali yang dilakukan secara manual, baik itu toko sembako, toko bunga, toko baju, toko kue dan lain sebagainya. Proses bisnis yang masih manual ini mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke toko tersebut demi mendapatkan barang yang diinginkannya. Hal ini sudah pasti tidak praktis, menghabiskan waktu sehingga sangatlah tidak efektif dan efisien. Apalagi pelanggan yang harus antri untuk pelayanannya, diambilkannya barang dan menunggu nota pembayarannya tentu saja di samping menghabiskan waktu, juga melelahkan.

Dengan berkembangnya teknologi *mobile* saat ini, maka diusulkan suatu aplikasi *mobile* berbasis android. Di mana nantinya dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan di mana pun sedang

berada tanpa harus datang langsung ke toko. Di dalam aplikasi pemesanan ini terdapat pilihan menu barang yang akan dipesan, harga, jumlah dan total harga yang harus dibayar. Setelah melakukan transaksi maka pelanggan akan menerima bukti pemesanan di mana di dalamnya tertera data pesanan dan informasi mengenai pembayaran. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu menunjang proses pemesanan dan pelayanan sehingga menjadi solusi atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Beberapa penelitian yang terkait dengan aplikasi pemesanan berbasis android. Penelitian^[1] mengenai sistem informasi pemesanan pakaian distro dengan aplikasi android. Penelitian^[2] mengenai perancangan aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis android. Penelitian^[3] mengenai pembuatan aplikasi pemesanan mobil rental dengan layanan web berbasis php dan MySQL. Penelitian^[4] mengenai aplikasi pemesanan dan promosi barlia catering berbasis sms gateway. Penelitian^[5] mengenai rancang bangun aplikasi sistem informasi pemesanan barang dengan menggunakan sms gateway study kasus CV Fernus Lighting and Sound System Surabaya. Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut ke dalam skripsi dengan judul **“Aplikasi Pemesanan Barang Pada Toko XYZ di Pangkalpinang Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah yang akan dipecahkan adalah: “Bagaimana merancang atau membangun aplikasi pemesanan barang pada toko xyz di Pangkalpinang berbasis android?”

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi perangkat lunak pemesanan barang pada toko xyz berbasis android.
2. Memberikan informasi dan kemudahan bagi pelanggan dalam bertransaksi.
3. Penghematan waktu dalam hal pemesanan barang.

1.4 Metode Penelitian

1. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *waterfall*. *Waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life*). Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak terstruktur dan berurutan di mana setiap fase harus dikerjakan dulu sebelum fase berikutnya dijalankan. Fase atau tahapan dari metode *waterfall* dimulai dari fase perencanaan sistem (*planning*), fase analisa sistem (*analysis*), fase desain sistem (*design*), fase implementasi (*implementation*), fase pengujian (*testing*), dan fase pemeliharaan (*maintenance*).
2. Metode penelitian yang digunakan adalah Pemrograman berorientasi objek disingkat OOP merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek.
3. Alat bantu pengembangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP).

1.5 Batasan Masalah

Aplikasi pemesanan makanan ini mempunyai beberapa batasan, antara lain:

1. Aplikasi yang dibangun menggunakan *smartphone* berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya membahas mengenai pemesanan barang.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian skripsi ini baik dan terstruktur serta mudah dipahami, maka dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini terdapat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat dan Tujuan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, Metode Penelitian yang digunakan, serta sistematika yang dipakai dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan landasan teori yang merupakan tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, langkah-langkah dasar, teknik penyajian aplikasi. Pada bab ini juga membahas tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian dan menjelaskan sumber landasan teori/referensi yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian ini menjelaskan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian, dan *tools* atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem, usulan, analisis sistem, perancangan sistem, algoritma, model, metode, *tools* pengembangan perangkat lunak dan juga membahas hasil dari aplikasi yang dibuat. Dalam bab ini semua gambar yang disertakan harus dijelaskan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan menarik kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi tersebut. Saran adalah masukan yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian yang berguna bagi penulis dan juga bagi penuntut ilmu yang akan datang.