

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Perkembangan Online Shop atau toko online melalui media internet sudah menjamur di Indonesia, bahkan sudah sangat dikenal baik oleh khalayak ramai. Banyaknya beragam kemudahan dalam berbelanja dan bermacam jenis produk dan jasa yang ditawarkan, membuat masyarakat Indonesia menjadikan Online Shop sebagai salah satu “tempat berbelanja” baru selain pusat perbelanjaan. Hal ini membuat banyak penjual Online Shop yang berlomba – lomba menawarkan produknya dengan berbagai cara untuk menarik konsumen berbelanja, mereka memanfaatkan keadaan dimana Online Shopping sedang saat diminati oleh masyarakat Indonesia sampai saat ini. Menurut Arwiedya (2011), menjamurnya Online Shop membuka peluang usaha dalam bidang produk fashion di internet yang banyak membidik remaja sebagai konsumennya. Keunggulan bisnis Online Shop selain mudah dalam melakukan promosi, juga sangat efisien karena hanya membutuhkan biaya berlangganan internet untuk dapat menjalankan bisnisnya. Perkembangan bisnis melalui media internet semakin hari semakin meningkat, seiring dengan meningkatnya pengguna internet di dunia terutama di Indonesia. Media internet telah menjadi salah satu sarana promosi produk yang memiliki prospek sangat baik saat ini, dimana melalui media internet penjual dapat menjangkau 2 konsumen secara luas. Bahkan sekarang ini internet telah masuk ke berbagai pelosok negeri, masyarakat yang tinggal jauh dari kota pun dapat memanfaatkan fasilitas internet ini.

Maka dengan ini penulis mengajukan Tugas Akhir “APLIKASI TOKO ONLINE PERLENGKAPAN BAYI DAN ANAK BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah sistem pembayaran barang dan stok barang terdahulu yang ada di Butik KINZA Baby and Kids Shop sudah lebih efektif dan berjalan dengan baik?
- b. Apakah pengolahan barang di Butik KINZA Baby and Kids Shop saat ini sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan mempermudah karyawan?
- c. Apakah sistem penjualan yang digunakan untuk mengelola barang dan harga barang di Butik KINZA Baby and Kids Shop pada saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang disediakan berupa: layanan pemesanan online, dan untuk memberikan informasi tentang update produk terbaru.
- b. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yaitu: windows8, notepad++, Mysql, Eclipse ADT, dan juga menggunakan perangkat keras smartphone Android.

1.4 Ruang Lingkup Masalah

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian terfokus pada Pemanfaatan Sistem Android untuk melakukan Pembayaran untuk mengetahui harga barang secara otomatis di Butik KINZA Baby and Kids Shop.
- b. Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran pada Butik KINZA Baby and Kids Shop untuk menghasilkan data berupa harga barang yang melalui sistem penjualan menggunakan Android.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk mencapai tujuan dan manfaat penelitian dalam Mengembangkan Sistem penjualan menggunakan Android ini maka dapat diuraikan dan dijelaskan sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

- a. Mempermudah pelanggan atau konsumen untuk pembelian barang.
- b. Membuat pengelolaan data barang menggunakan sistem Android lebih efektif dan sesuai dengan jumlah barang yang ada di Butik.
- c. Mempermudah pelanggan atau konsumen untuk mengetahui data barang.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan Sistem penjualan Barang Menggunakan Android yang lebih efektif, membuat pengelolaan data barang dan harga barang menjadi lebih cepat dan sesuai dengan kebutuhan yang nantinya akan bermanfaat bagi Butik KINZA Baby and Kids Shop untuk mengelola setiap barang secara cepat dan otomatis.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam proses pengumpulan data sebagai bahan pembuatan system adalah :

a. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pemilik toko Butik KINZA Baby and Kids Shop mengenai profil atau gambaran Butik KINZA Baby and Kids Shop.

b. Observasi

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan riset untuk mengamati secara langsung proses system penjualan di Butik KINZA Baby and Kids Shop.

c. Studi Pustaka

Merupakan teknik pencarian dengan melakukan pencarian data lewat literature-literature yang terkait misalnya buku-buku referensi, artikel, materi diklat dan lain-lain. Seperti meminjam buku referensi pemrograman Eclipse dari perpustakaan kampus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang Bangka

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan awal yang mengemukakan latar belakang, maksud dan tujuan, metodologi pengembangan perangkat lunak, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, sejarah *android*, dan *software/development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB II PERMODELAN PROYEK

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Objective* proyek, indentifikasi *Stakeholder*, indentifikasi *Deliverables*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya)

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai proses implementasi, saran yang dibutuhkan dan cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat. Kemudian

dilanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan laporan kripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran yang digunakan dan berhubungan dengan penyusunan laporan skripsi ini.