

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman era globalisasi sekarang ini pemrograman telah berkembang menjadi teknologi internet tanpa kabel (*Wireles internet*), Sehingga koneksi internet dengan perangkat ponsel / mobile (*mobile devices*) pun sudah menjadi hal yang biasa. Dengan teknologi yang cukup paset dari waktu ke waktu memuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering di gunakan dalam aktivitas manusia, aplikasi - aplikasi semacam *mobile devices* dapat dibuat dan dikembangkan dengan bahasa Pemrograman Java.

Saat ini Toko Akhim merupakan salah satu toko sembako yang ada di jalan Simpang Lampung yang sudah berdiri lebih dari 21 tahun. Toko Akhim menjual berbagai macam barang kebutuhan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar toko dapat bersaing dalam dunia usaha yaitu tersedianya stok barang untuk memenuhi tuntutan pasar. Sekarang ini toko akhim masih memiliki permasalahan yaitu pada proses penginputan dan pengecekan stok barang yang masih dilakukan secara manual tersebut akan mengakibatkan kendala yang mungkin akan merugikan pemilik toko tersebut. Untuk mempermudah pegawai toko dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang pada toko akhim, maka akan dibuat rancangan aplikasi untuk memudahkan pemilik toko dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang, dan mempermudah pegawai dalam melakukan pengecekan stok barang. Agar tidak terjadi kesalahan dan kesulitan dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dibuatlah rancangan aplikasi untuk melakukan penginputan dan pengecekan stok barang dengan dibuat menggunakan *Mobile Devices* berbasis android, karena selain

kegunaannya sebagai telepon genggam, *mobile devices* juga memiliki fasilitas yang modern seperti kamera dan koneksi internet dengan menggunakan wifi sehingga dapat dijadikan sebagai barcode reader yang dapat terhubung ketoko. Aplikasi yang dibuat dapat mempermudah pemilik toko dalam melakukan penginputan dan pengecekan stok barang dengan menggunakan aplikasi *Mobile Android*.

Dalam Penelitian ini penulis melihat referensi dari beberapa penelitian terdahulu, diantaranya Penelitian yang berjudul Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan *PHP & MYSQL*, yang diteliti oleh Kustiyaningsih, dan Yeni, pada tahun 2011^[1]. Penelitian ini berjudul Pemodelan Aplikasi *Mobile* Reminder Berbasis Android, yang diteliti oleh Rafika, D.A., pada tahun 2016^[2]. Penelitian ini berjudul *Pemrograman Android Untuk Pemula*, PT Elex Media Komputindo, yang diteliti oleh Enterprise,Jubilee, pada tahun 2013^[3]. Penelitian ini berjudul *pemrograman Aplikasi Android*, yang diteliti oleh Suprianto, Dodit dan Rini Agustina, pada tahun 2012^[4]. Penelitian ini berjudul *Aplikasi Informasi dengan PHP & MySQL*, Maxikom, yang diteliti oleh Mulhim, Imam, pada tahun 2013^[5].

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul **"Analisa dan Rancangan Aplikasi Penginputan dan Pengecekan Stok Barang Berbasis Mobile Android Pada Toko Akhim"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalah tersebut adalah bagaimana cara agar pengolahan penginputan dan pengecekan stok barang dapat di lakukan secara mudah, cepat, tepat, dan efisien?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun rancangan sistem aplikasi penginputan dan pengecekan stok barang pada Toko Akhim agar

mudah digunakan oleh pegawai toko untuk melakukan penginputan dan pengecekan stok barang.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah mempermudah para pegawai agar dapat menginput dan mengecek stok barang secara mudah, cepat, tepat dan efisien agar tidak terjadi kesalahan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam laporan KP ini adalah :

1. Rancangan hanya dikhususkan pada Toko Akhim.
2. Penelitian hanya membahas tentang masalah – masalah yang berkaitan dengan pengecekan stok barang.
3. Rancangan yang dibuat berbasis mobile android

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam metodologi penelitian ini terdapat model, metode, dan *tools* pengembangan sistem yang digunakan untuk membantu pengembangan sistem.

1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan sistem yang disebut model *prototype*. Model *prototype* adalah salah satu model siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja. Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem ini akan dikembangkan menjadi lebih cepat dibandingkan metode tradisional dan biayanya akan menjadi lebih rendah. Ciri khas dari model *prototype* adalah pengembang sistem, klien dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer sejak awal proses pengembangan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi dengan menggunakan model - model dan metodologi untuk mengembangkan sistem - sistem perangkat keras sebelumnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *Object Oriented Programming (OOP)*. Tahapan - tahapan dari *Object Oriented Programming* sendiri terdiri dari analisa, desain, dan implementasi.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Pada pengembangan ini penulis menggunakan alat bantu dan perancangan yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam Bahasa pemrograman apapun. Tools yang penulis gunakan terdiri dari *usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram*.

1.6 Sistematika Laporan

BAB I

: PENDAHULUAN

Pada bab I berisi tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dan metodologi penelitian.

BAB II

: LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi konsep dasar sistem informasi manajemen, administrasi, basis data, dan sekilas tentang Mobile Android.

BAB III : ORGANISASI

Pada bab III berisi sejarah Toko Akhim, Visi dan Misi Toko Akhim, Strategi Toko Akhim dan Struktur Organisasi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi pembuatan database dan tabel, pembuatan form input, form output, dan implementasi aplikasi program.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V berisi simpulan dan saran.

