

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman di bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi di berbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi, sehingga komputer sudah merupakan suatu sarana yang banyak digunakan di instansi pemerintahan, perusahaan swasta, maupun penggunaan secara pribadi, dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Hal ini tentunya akan membawa dampak yang sangat besar bagi perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin ketat. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi semakin pesat. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi dan perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang ini. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce*, memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Toko Kembar Jaya Motor yang berada di Jalan Selan, Pangkalpinang, merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan suku cadang motor. Dalam melakukan kegiatan penjualannya perusahaan ini masih menggunakan proses penjualan manual baik dalam jumlah kecil maupun besar. Konsumen masih diharuskan datang ke toko fisik untuk membeli produk. Konsumen yang

rumahnya jauh tentu akan kesulitan jika membeli produk yang diinginkan apalagi barang yang dibeli belum tentu cocok. Hal tersebut tentu mengakibatkan proses transaksi yang berulang-ulang dan membutuhkan waktu yang lama dan tidak efisien. Proses penghitungan saat transaksi, laporan penjualan dan penghitungan stok masih dilakukan secara manual, sehingga proses transaksi yang terjadi dinilai kurang efisien dan maksimal.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Toko Kembar Jaya Motor tersebut, peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah aplikasi pemesanan berbasis Android. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu aplikasi dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu, melalui aplikasi, konsumen dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan di mana saja. Aplikasi akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan. Konsumen juga akan diberi informasi di dalam aplikasi tentang suku cadang yang akan dibeli cocok atau tidaknya dengan motor konsumen yang rusak dengan membaca deskripsi suku cadang.

Hasil yang diharapkan peneliti dengan adanya penelitian ini mempermudah segala jenis transaksi baik yang kecil maupun besar, proses transaksi lebih efisien, meningkatkan omset penjualan, dan juga meminimalisir tingkat kesalahan (*human error*) di dalam transaksi yang dilakukan. Tidak hanya itu saja, dengan adanya aplikasi ini akan dapat memperluas jangkauan pemasaran pada Toko Kembar Jaya Motor.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari beberapa penelitian terdahulu, di antaranya penelitian Sutri Handayani^[1] pada tahun 2018 yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* Studi Kasus Toko Kun Jakarta”, penelitian Edi Haerulah dan Sri Ismiyati^[2] pada tahun 2017 yang berjudul “Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko “XYZ”, penelitian Himawan, Asep Saefullah, dan Sugeng Santoso^[3] pada tahun 2014 yang berjudul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (*E-Commerce*) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif” , penelitian Marhamah, Sarip Hidayatulloh,

dan Ari Irawan^[4] pada tahun 2016 yang berjudul “Sistem *E-Commerce* B2C Pada PT. Harapan Sentosa Nusantara Jakarta Pusat”, dan penelitian Diki Susandi dan Sukisno^[5] pada tahun 2017 yang berjudul “Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce* Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “bagaimana menganalisa dan merancang aplikasi pemesanan suku cadang motor pada Toko Kembar Jaya Motor berbasis Android?”.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisa dan merancang aplikasi pemesanan suku cadang motor pada Toko Kembar Jaya Motor berbasis Android.

b. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi konsumen
 - a) Dapat mengetahui data suku cadang yang akan dipesan secara rinci tanpa terkendala jarak yang jauh.
 - b) Meminimalisir kesalahan dalam memilih suku cadang yang cocok untuk motornya.
2. Bagi pemilik Toko Kembar Jaya Motor
 - a) Meningkatkan omset penjualan dikarenakan pangsa pasar yang lebih luas.
 - b) Dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen tanpa terkendala jarak.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

- a. Analisa dan rancangan terhadap aplikasi hanya meliputi sistem pemesanan suku cadang pada Toko Kembar Jaya Motor berbasis Android.
- b. Rancangan aplikasi ini tidak membahas jasa pengiriman maupun ongkos kirim suku cadang, dikarenakan hanya ditujukan kepada konsumen yang berada pada Pulau Bangka untuk memesan suku cadang dan mengetahui kisaran uang yang mesti dikeluarkan untuk membeli suku cadang tersebut menggunakan aplikasi Android dan mengambil pesannya pada toko fisik Toko Kembar Jaya Motor.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah prototipe, perancangan sistem berorientasi objek, dan UML. Prototipe adalah salah satu model siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja. Prototipe adalah bentuk dasar atau model awal dari suatu sistem atau bagian dari suatu sistem. Proses pengembangan model awal tersebut untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus-menerus sampai didapatkan sistem yang utuh, artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Sedangkan, perancangan sistem berorientasi objek adalah metode analisis yang memeriksa syarat atau keperluan yang harus dipenuhi oleh suatu sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. Alat bantu yang digunakan dalam pemodelan sistem biasanya menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). UML yang digunakan antara lain Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan uraian bab per bab dari keseluruhan bab, agar penulisan laporan Kerja Praktek lebih terarah dan tersusun dengan baik. Adapun maksud dari uraian singkat tersebut, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang beberapa hal umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang pengertian sistem informasi, komponen-komponen sistem informasi, pengertian pemesanan, pengertian sistem informasi pemesanan, pengertian suku cadang, pengertian *e-commerce*, jenis jenis *e-commerce*, komponen *e-commerce*, model prototipe, tujuan prototipe, keunggulan prototipe, proses membangun perangkat lunak menggunakan prototipe, tahapan-tahapan pengembangan prototipe, perancangan sistem berorientasi objek, UML (*unified modeling language*), Android, dan tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III ORGANISASI

Berisi tentang profil dan sejarah Toko Kembar Jaya Motor, visi dan misi, lokasi/unit pelaksanaan kerja, struktur organisasi, tugas dan wewenang masing-masing bagian.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang analisis sistem berjalan, analisis masalah, analisis sistem usulan, Activity Diagram, proses bisnis sistem usulan, Usecase Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, dan rancangan layar.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dan keseluruhan bab serta saran-saran.