

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat telah memberikan kemudahan bagi kita dalam kehidupan ini. Pemanfaatan teknologipun membuat berbagai lapisan masyarakat lebih mudah dalam mendapatkan pelayanan dan informasi. Adanya perangkat baru baik software maupun hardware semakin membantu para penyedia layanan dan informasi untuk memberikan informasi kepada masyarakat.

Pemanfaatan perangkat elektronik seperti hadirnya perangkat Smartphone di tengah - tengah masyarakat tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi perangkat elektronik ini juga dapat digunakan seperti komputer. Dengan adanya sistem operasi di dalam perangkat ini membuat perangkat ini lebih efisien di saat kebutuhan yang tinggi sekarang ini.

Selama ini konter penjualan pulsa melakukan transaksi dengan mengetikkan kode tertentu dalam melakukan transaksi penjualan pulsa sesuai dengan format yang disediakan oleh *provider*. Proses format transaksi penjualan pulsa yang sering terjadi kesalahan menyebabkan operator penjualan pulsa harus melakukan pengetikan secara manual dan membutuhkan ketelitian. Dengan adanya sebuah aplikasi penjualan pulsa diharapkan akan mempermudah proses transaksi menjadi lebih cepat dan efisien.

Aplikasi mobile yang memberikan solusi efektifitas waktu dalam melakukan aktifitas, akan membantu para operator penjualan pulsa untuk meningkatkan dan memajukan usaha. Salah satu bisnis yang berkembang dan menggunakan teknologi aplikasi mobile di dalam dunia telekomunikasi adalah penjualan pulsa elektrik. Untuk melancarkan bisnis penjualan pulsa elektrik ini, maka diperlukan teknologi yang dapat membantu memudahkan para operator pulsa elektrik ini dalam melakukan transaksi pulsa yang mereka jalankan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengambil judul **“APLIKASI PENJUALAN PULSA ELEKTRIK ALL OPERATOR BERBASIS ANDROID”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun aplikasi penjualan pulsa elektrik *one chip all operator* sehingga transaksi penjualan pulsa menjadi lebih praktis, cepat dan akurat.

1.3 Batasan masalah

- a. Hanya digunakan pedagang pulsa dengan sistem one chip all operator
- b. Aplikasi ini digunakan khusus untuk handphone bersistem operasi android

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat aplikasi penjualan pulsa *one chip all operator* berbasis *android* untuk membantu operator pulsa dalam melakukan transaksi penjualan pulsa.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui data transaksi yang telah dilakukan
- b. Memberikan solusi bagi permasalahan transaksi penjualan pulsa
- c. Memberikan kemudahan bagi penjual pulsa
- d. Menghemat waktu dalam bertransaksi

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu metode untuk melakukan proses penelitian pada aplikasi yang akan dibuat dengan seluruh konter, untuk menunjang pembuatan aplikasi sehingga aplikasi lebih mudah digunakan, adapun kegiatan yang dilakukan dalam metode penelitian diantaranya adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada penjual pulsa.

1.5.2 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diambil

1.5.3 Analisa Sistem

Yaitu metode analisis dan identifikasi data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Toolcase yang digunakan adalah UML yang digunakan untuk analisa sistem berjalan yang digunakan adalah *activity diagram* yaitu digunakan untuk menggambar urutan aktivitas secara berurutan dari proses bisnis selanjutnya *use case diagram* yang dijelaskan dengan *use case naratif*

1.5.4 Perancangan

Yaitu metode menggambarkan langkah-langkah perancangan sistem proses perancangan menggunakan *tool case* yang berbentuk *flowchart*. Selanjutnya dilakukan proses perancangan tampilan program atau perancangan layar.

1.5.5 Implementasi dan pengujian

Yaitu metode melakukan implementasi dengan cara mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras.

Pada tahap pengujian dilakukan dengan proses uji coba sistem yang dibangun dengan menggunakan teknik *blackbox*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan skripsi yang baik sekaligus memperjelas, maka sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 (lima) BAB, dimana uraian singkat mengenai isi tiap BAB adalah sebagai berikut :

Bab.I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, dan juga menguraikan rumusan masalah, batasan-batasan masalah yang dijadikan sebagai ruang lingkup dalam membahas masalah yang ada. Tujuan penulisan, disertai dengan metode-metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

Bab.II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan tentang konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan guna mendukung perancangan aplikasi yang akan dibuat.

Bab.III PEMODELAN PROYEK

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai objek dari proyek, *stakeholder* yang merupakan pihak-pihak yang terlibat proyek, *deliverables* yang merupakan hasil dari proyek, penjadwalan proyek dari awal hingga akhir, dan anggaran biaya proyek.

Bab.IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan pembahasan mengenai analisa kebutuhan aplikasi yang dibangun, tahap perancangan aplikasi, tahap pengembangan aplikasi, hingga tahap implementasi dan analisis hasil ui coba program menggunakan metode pengujian *blackbox*.

Bab.V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran – saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.