

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *Smartphone* saat ini semakin pesat. Hanya dengan sebuah *Smartphone* kini kita dapat melakukan banyak hal. Berbagai merek *smartphone* menawarkan kecanggihannya masing-masing, diantaranya *Blackberry*, *Apple*, *Samsung*, *Sony*, dan sebagainya. *Smartphone* menggunakan sistem operasi mobile yang semakin berkembang pesat, dari *Symbian*, *Windows phone*, *iOS*, sampai kini telah berkembang sistem operasi *Android*.

Perkembangan aplikasi *mobile* semakin mendukung berbagai aspek kehidupan penggunaannya, salah satunya dalam berbisnis, salah satunya bisnis jual beli *online*. Penjualan pada sistem *online* melibatkan suatu komunikasi yang berkesinambungan antara penjual dan pembeli. Ada kasus yang pernah terjadi saat pemilik tidak mengetahui pasti jumlah stok barang yang ada di gudang, sehingga pemilik membutuhkan waktu lama untuk mengecek. Pembeli yang menunggu proses pengiriman barang juga membutuhkan informasi secara langsung, apakah barang yang dipesan telah diantar atau belum, hal tersebut seharusnya dipantau oleh pemilik.

Jersey atau yang lebih dikenal dengan kaos klub bola masih dicintai para penggemar bola hingga saat ini. Para penggemar tidak sedikit yang hanya mencari

referensi kaos klub bola atau *jersey* melalui internet, tetapi mereka juga mencari pilihan *jersey* yang dapat dibeli melalui situs jual beli online. Salah satu situs referensi jual beli online yang sudah dikenal adalah Kaskus. Kaskus adalah situs forum komunitas dunia maya terpopuler di Indonesia dan penggunanya disebut dengan Kaskuser. Banyak Kaskuser yang memanfaatkan situs jual beli online Kaskus untuk menjalankan bisnisnya, salah satunya Toko RGB *Jersey*. Melalui situs Kaskus pemilik dapat menjaring pelanggan yang pada akhirnya akan melakukan komunikasi lewat sms dan dilanjutkan dengan sistem aplikasi mobile yang menjadi usulan penelitian.

Mobilitas penjualan sebaiknya dapat dipantau secara jelas dan terperinci melalui sebuah sistem yang dapat berintegrasi dengan karyawan, sehingga kinerja penjualan dapat dipantau langsung. Melalui sistem aplikasi usulan ini, pemilik nantinya akan dipermudah dalam hal kinerja bisnis Toko *RGB Jersey*.

Karyawan-karyawan yang bertugas melakukan pengiriman dibekali dengan *smartphone Android* yang didalamnya sudah tertanam sistem aplikasi yang dapat dipantau langsung oleh pemilik. Hadirnya sistem aplikasi yang akan dijalankan di *smartphone* berbasis *Android* ini, akan mempermudah sekaligus memberi kenyamanan berbisnis antara penjual atau pemilik Toko *RGB Jersey* dan pembeli atau *customer*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan masalah yang ditemui adalah

- 1) Tidak tersedianya pencatatan terhadap jumlah stok produk, menyebabkan keraguan *customer* akan jumlah produk yang tersedia, penundaan dalam proses transaksi dengan *customer* karena tahap pengecekan jumlah stok produk yang membutuhkan waktu lama.
- 2) Keterbatasan pemilik dalam memantau karyawan dalam proses pengiriman barang dikarenakan mobilitasnya yang tinggi.
- 3) Pencatatan tidak terstruktur atas jumlah pembelian produk dan penjualan produk.

1.3 Pembatasan Masalah

- 1) Aplikasi ini dapat melakukan pengaturan terkait informasi barang, seperti nama barang, harga barang, melihat stok, melihat proses pengiriman barang dari karyawan kepada konsumen melalui *maps*.
- 2) Aplikasi ini menggunakan *google maps* untuk mengetahui lokasi konsumen ,jalur distribusi barang, intensitas transaksi dari konsumen agar dapat mengetahui biaya proses pengiriman barang.

- 3) Aplikasi ini dapat melakukan *tracking* posisi karyawan ketika melakukan pengiriman barang. Agar dapat mengetahui proses pengiriman barang dari karyawan kepada konsumen pada *google maps*.
- 4) Stok tidak ter-*update* secara *real-time*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat sebuah *mobile application* penjualan pada *smartphone* dengan *platform* Android, dengan fungsi:

- 1) Aplikasi penjualan toko RGB Jersey berbasis Android ini mampu menghasilkan informasi berupa total pembelian dan total penjualan tiap harinya atau tiap bulannya.
- 2) Memantau aktivitas karyawan yang sedang melakukan pengiriman barang kepada *customer*.
- 3) Dapat memperkirakan jarak, waktu, bahan bakar yang dibutuhkan karyawan untuk mencapai ke tempat *customer*, mempunyai kemampuan untuk memperhitungkan biaya operasional melalui fasilitas *Google maps*.
- 4) Dapat mengetahui konsumen mana yang paling banyak melakukan transaksi pembelian terhadap produk yang dijual berdasarkan daerah.
- 5) Dapat menggunakan *fitur call* dan *message* untuk dapat melakukan panggilan atau mengirim sms kepada *customer* atau karyawan sesuai dengan data nomer *handphone* yang diisi dengan benar oleh pemilik sehingga mempermudah proses komunikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Terdapat dua metode yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini, yaitu metode dalam pengumpulan data dan metode dalam pengembangan aplikasi. Kedua metodologi ini akan digunakan dalam membantu menyempurnakan keseluruhan dari aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dari *user* dilakukan tiga teknik, yaitu:

1) *interview* atau wawancara

Teknik ini dibutuhkan dalam mengumpulkan *requirement* dari *user* secara langsung yang diinginkan. Cara ini dilakukan dengan melakukan wawancara atau sesi tanya jawab melalui pertanyaan yang disediakan untuk mengetahui kelemahan dari aplikasi yang diterapkan saat ini serta harapan yang diinginkan untuk aplikasi yang akan dibangun. Metode pengumpulan data ini bertujuan untuk membantu proses pengembangan aplikasi yang tepat guna.

2) observasi

Tahapan observasi ini dilakukan dengan mengamati proses bisnis yang dilakukan. Tujuan dalam melakukan observasi ini adalah untuk memperoleh bagaimana alur daripada proses bisnis yang dijalankan sehingga memudahkan dalam proses pengembangan aplikasi yang sesuai.

3) analisa dokumen

Dalam tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang terkait. Data tersebut berupa nota-nota pembelian konsumen.

4) studi literatur

Metode studi literatur ini dilakukan agar memperoleh data yang dibutuhkan dan sesuai dalam membangun aplikasi yang tepat guna dengan mempelajari bahan literatur yang tersedia. Dalam studi literatur, akan digunakan bahan literatur yang berhubungan dengan perancangan aplikasi *android* yang baik.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem digunakan metodologi RAD (*Rapid Application Development*) dengan metode *prototyping*. Dengan menggunakan metode *prototyping* diharapkan dapat lebih mudah mengetahui secara jelas sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Hal ini dikarenakan dengan melihat *prototype*, pengguna mendapat gambaran sistem yang akan dibuat, sehingga dapat memberi masukan untuk pengembangan sistem. Selain metode *prototyping* juga digunakan *UML* sebagai bahasa pemodelan. *UML* dinilai lebih menggambarkan sistem secara menyeluruh, karena *UML* digunakan untuk membuat *blue print* dari sistem dalam bentuk yang mudah dimengerti. Sedangkan bahasa pemrogramannya ditulis dalam bahasa pemrograman java.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis membagi kedalam enam bagian yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah yang terdapat pada perusahaan, batasan dari masalah pada perusahaan yang akan diterapkan dalam perancangan aplikasi, tujuan penelitian dari penulis mengenai alasan, dan dari pengembangan aplikasi, metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai penunjang dalam pengembangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB III : SISTEM SAAT INI

Pada bab ini berisi gambaran mengenai keseluruhan sistem yang akan diterapkan oleh Toko RGB Jersey. Dalam memberikan gambaran mengenai sistem saat ini, digunakan metode *activity diagram* sebagai teknik dalam mendeskripsikan proses bisnis yang dijalankan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN

Pada bab ini berisi analisis dari *requirement* dari *user* mengenai kebutuhan fungsi yang dibutuhkan dalam mengatasi masalah yang ada pada sistem saat ini.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN TESTING

Pada bab ini berisi metode yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi serta pengujian aplikasi serta *user interface* dari aplikasi usulan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan tahap akhir dari pada penulisan tugas akhir di mana berisi kesimpulan dari keseluruhan penulisan serta diberikan saran mengenai harapan untuk aplikasi kedepannya agar lebih baik.