

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Jaman sekarang teknologi berkembang amat pesat. Setiap saat dikembangkan perangkat – perangkat baru untuk mendukung kemudahan hidup manusia. Infrastruktur teknologi yang berkembang pun terasa bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan, salah satunya di dunia penjualan. Teknologi yang berkembang pesat menyediakan sarana pendukung penjualan yang lebih atraktif bagi perusahaan. Salah satu sarana pendukungnya adalah *e-bussines*.

Banyak perusahaan penjualan di luar negeri yang sudah mengaplikasikan sistem *e-bussines*. Begitu pula dengan sistem perusahaan penjualan di negara kita, semuanya perlahan – lahan memulai *e-bussines* dan menyebarkan informasi secara atraktif sebagai alat bantu promosi.

QUICK CHICKEN adalah sebuah perusahaan waralaba yang bergerak dalam bidang penjualan makanan cepat saji dengan bahan dasar olahan ayam. Namun pada perusahaan tersebut, informasi tentang menu yang ditawarkan masih sedikit yang diketahui masyarakat. Karena QUICK CHICKEN Purworejo tergolong cabang baru yang dibuka di Purworejo.

Maka dari alasan tersebut dibuatlah aplikasi layanan pesan antar “QCHICKEN” sebagai media promosi yang diharapkan mampu mencari peluang agar meningkatkan penjualan serta mempermudah pelayanan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan (*order*).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan-rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut

:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi agar dapat memberikan informasi gambar dan dapat melakukan sebuah pemesanan?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi agar dapat dijadikan sebagai media promosi?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang adalah sistem penjualan berbasis *sistem operasi Android (e-bussines)* yang membantu perusahaan agar mencapai keuntungan maksimal dari penjualan manual yang di inginkan.

Penelitian ini memiliki batasan masalah:

1. Informasi produk berbasis sistem operasi Android
Konsumen dapat melihat produk dan memesan sesuai kriteria yang diinginkan. Hal ini mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi produk dan memudahkan dalam pemesanan.

2. Sistem pemesanan menggunakan media via SMS dan telepon

Sistem manajemen pemesanan (order) dapat dilakukan pada dengan SMS dengan format terstruktur dan juga dapat memesan secara langsung menggunakan telepon dengan sistem yang telah di sediakan

3. Sistem promosi berbasis web.

Merancang sistem untuk memfasilitasi sebagai tempat promosi dengan menghubungkan aplikasi dengan website atau fanpage restoran tersebut.

4. Security.

Saya tidak membahas keamanan jaringan dalam aplikasi mobile *e-commerce* yang dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang aplikasi mobile *e-bussines* pada restoran cepat saji QUICK CHICKEN Purworejo dengan berbasis sistem operasi Android.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi para *customer* dalam melakukan pemesanan (delivery order)
3. Memberikan solusi dari permasalahan penjualan yang terjadi di restoran cepat saji QUICK CHICKEN Purworejo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem bisnis perusahaan secara menyeluruh. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan mungkin dapat juga dimanfaatkan untuk system penyimpanan secara umum ataupun yang berhubungan, mungkin dalam pengembangan aplikasi berbasis sistem operasi Android dan animasi juga aplikasi-aplikasi yang masih termasuk.

1.5.1 Manfaat penelitian untuk QUICK CHICKEN Purworejo

1. Mempermudah dalam pendataan dan pencarian transaksi dengan sistem yang sudah ada.
2. Memiliki data pertransaksi sebagai data banding untuk mengklarifikasi dengan hasil sebelumnya.
3. Mempermudah dalam mengetahui data pertransaksi yang lengkap dan komunikasi dengan restoran.

1.5.2 Manfaat penelitian untuk konsumen

1. Untuk memberikan fasilitas pada customer untuk melakukan pemesanan agar memberi pada customer lain.
2. Untuk mempermudah customer dalam mengakses informasi dan melakukan pencarian terhadap jenis menu makanan yang disediakan.
3. Menyediakan fasilitas order via SMS atau telepon dengan form yang telah disediakan pada aplikasi.

1.6 Metode Penellan

1.6.1 Studi Pustaka

Mempelajari teknologi yang digunakan dalam pembuatan system mobile *e-bussines* dan pengimplementasiannya dengan membaca buku – buku, artikel, melihat di internet, dan sumber – sumber lainnya.

1.6.2 Pengumpulan Data

1.Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk dapat informasi dan data menu makanan atau minuman yang akan di buat dalam aplikasi ini.

2. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada narasumber yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini.

1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan bagaimana proses bisnis yang sudah dijalankan di perusahaan.

2. Perancangan

Merancang dan membuat diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Merancang tampilan antarmuka (*interface*).

3. Implementasi

Setelah perancangan usai di buat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan aplikasi.

4. Pengujian

Pengujian ini dilakukan dengan mengujikan aplikasi ke beberapa perangkat smartphone berbasis sistem operasi android.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan skripsi, sistematika penulisan laporan skripsi ini akan di bagi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang proses bisnis di perusahaan "Quick Chicken", menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan di gunakan, serta *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Di dalam bab ini akan di bahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang di pakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi Layanan Pesan Antar “Qchicken”, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat tentang uraian hasil dan pembuatan aplikasi. Dalam bab ini bertujuan untuk pengujian aplikasi yang di buat apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu dalam bab ini membahas kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat serta solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang telah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan saran berisi tentang saran – saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat – pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.