

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sudah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi seluler saat ini semakin pesat. Dengan berbagai fitur dan spesifikasi yang tersedia pada sebuah telepon seluler, kini telepon seluler telah menjadi lebih dari sekedar alat komunikasi saja. Hanya dengan sebuah telepon seluler kini kita dapat melakukan banyak hal seperti bertukar file secara cepat, mengabadikan suatu momen dengan kamera yang tersedia pada ponsel tersebut, dan juga yang sekarang sering digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi.

Perkembangan aplikasi *mobile* juga didukung dengan berkembangnya sebuah sistem operasi yang ada pada sebuah telepon seluler. Dan salah satu sistem operasi yang saat ini semakin berkembang adalah Android. Bisa dipastikan, jumlah perangkat berbasis Android yang berada di tangan pengguna di Indonesia bakal bertambah secara signifikan. Di Indonesia sendiri, data salah satu operator seluler terbesar di sini menyebutkan, pada Mei 2011, jumlah pelanggannya yang menggunakan perangkat Android naik tiga kali lipat menjadi 170 ribu hanya dalam tempo tiga bulan. Dengan demikian bisa dipastikan bahwa popularitas Android akan semakin meluas.

Dengan semakin berkembangnya perangkat *mobile* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Perkembangan aplikasi *mobile* tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang perdagangan.

Namun pada bidang perdagangan biasanya teknologi hanya diterapkan pada suatu hal yang besar, seperti pada toko-toko besar, *minimarket*, *supermarket*, dan lain sebagainya. Dan jarang digunakan pada perdagangan *retail* atau, seperti kios eceran, warung-warung kelontong, dan lain sebagainya. Padahal kios-kios eceran tersebut juga butuh laporan pendapatan tiap bulannya.

Sebagai contoh, pada sebuah kios tanaman Q-Mono Flower, saat berlangsungnya transaksi, pemilik kios tanaman tersebut akan menghitung total tagihan dari tanaman yang dibeli pelanggan dengan menggunakan kalkulator. Hal ini tentu bukan masalah jika tanaman yang dibeli sedikit, tapi jika tanaman yang dibeli banyak tentu akan membutuhkan proses yang cukup memakan waktu.

Kemudian setelah itu, hasil tiap transaksi dicatatkan pada sebuah buku tulis untuk dapat mengetahui total pendapatan tiap harinya. Pencatatan ke dalam buku ini kadang sering terlupakan oleh penjual karena banyaknya pelanggan yang harus dilayani, sehingga kadang tidak sempat dan lupa untuk mencatat hasil transaksi pada saat itu. Hal ini tentu akan mengacaukan saat menghitung pendapatan perbulannya.

Belum lagi jika buku tulis yang digunakan untuk mencatat transaksi tersebut hilang atau rusak, tentu akan menjadi masalah bagi pemilik kios. Tentu

saja hal ini tidak hanya terjadi pada kios tanaman Q-Mono Flower, tetapi juga sering terjadi pada beberapa kios eceran kecil.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengembangkan teknologi aplikasi ponsel yang berbasis Android dengan membuat suatu aplikasi penjualan yang dapat digunakan sebagai pengganti kalkulator dan buku tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, pemilik kios tanaman Q-Mono Flower akan lebih mudah dan cepat dalam melakukan transaksi jual-beli dengan pelanggannya. Dan jika pemilik kios Q-Mono Flower ingin mengetahui berapa hasil penjualan tanaman perbulannya, maka dengan aplikasi ponsel ini hal tersebut akan sangat mudah dilakukan karena semua hal tersebut bisa dilakukan hanya dalam satu genggam. Sehingga dengan aplikasi *mobile* berbasis Android ini diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul pada kios-kios eceran, khususnya pada kios tanaman Q-Mono Flower.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi ponsel berbasis Android untuk penjualan di kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower yang simpel, mudah digunakan, efektif, dan efisien.

Aplikasi ini selanjutnya bisa digunakan secara maksimal oleh para pemilik kios eceran, khususnya toko tanaman Q-Mono Flower sehingga mampu meningkatkan kinerja mereka.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi ponsel berbasis Android ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi ponsel berbasis Android ini hanya digunakan untuk penjualan di kios-kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower, tidak untuk pada toko-toko grosir besar. Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi ponsel berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk penjualan di kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower.
2. Aplikasi ponsel ini berfungsi sebagai pengganti kalkulator untuk menghitung total pembelian dari pelanggan atau sebagai *cash register* sederhana tapi tidak memiliki tombol standar untuk *item*.
3. Dengan *item* baris pada aplikasi ponsel berbasis Android ini, *user* dapat mengatur nama, stok, dan harga barang.
4. Aplikasi ponsel berbasis Android ini mampu menghasilkan informasi berupa total pembelian dan penjualan tiap harinya, tiap bulannya, atau rentang waktu tertentu yang ditentukan sendiri oleh pemilik kios.
5. Aplikasi ponsel berbasis Android ini dapat terintegrasi dengan *printer* untuk mencetak nota pembelian.
6. Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini penulis menggunakan perangkat lunak Eclipse.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Maksud dari penyusunan skripsi adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Membuat aplikasi ponsel berbasis Android untuk penjualan di kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower.
2. Mengatasi masalah transaksi penjualan di kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah pemilik kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Mampu menghasilkan informasi total tagihan yang harus dibayar oleh pelanggan secara cepat dan tepat.
3. Mempermudah pemilik kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower untuk mengetahui total hasil penjualannya tiap hari, tiap bulan, atau rentang waktu yang ditentukan sendiri oleh pemilik kios.
4. Mampu meningkatkan kinerja pemilik kios eceran, khususnya kios tanaman Q-Mono Flower.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Ponsel Berbasis Android untuk Penjualan pada Kios Eceran Q-Mono Flower” ini adalah:

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Metode kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada di tempat penelitian.

b. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses lewat media internet.

c. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan.

2. Analisis

Mengidentifikasi masalah, menganalisis kelemahan sistem, menganalisis kebutuhan informasi pemakai dengan metode analisis SWOT, kemudian membuat laporan hasil analisis.

3. Perancangan aplikasi

Mendesain aplikasi secara umum dan secara terperinci yang meliputi desain *input*, desain proses, *output*, dan desain basis data dengan menggunakan beberapa *tools* untuk Android Developer seperti JAVA SDK 1.6, Android SDK, Eclipse 3.5 (Galileo), Eclipse ADT plugin, dan SQLite.

4. Implementasi aplikasi

Melakukan penulisan kode program (*coding*) untuk membangun aplikasi ponsel Android.

5. Evaluasi aplikasi

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat bebas dari kesalahan, dilakukan *testing* (uji coba) pada aplikasi tersebut. Uji coba yang dilakukan mencakup uji input data, transaksi penjualan, dan uji menampilkan laporan penjualan. Pada tahap ini juga akan dilakukan evaluasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan mencakup evaluasi hasil dan manfaat cara dengan membandingkan hasil yang didapatkan dengan kebutuhan pengguna saat survey kebutuhan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini tentang sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori-teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum perusahaan, tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, yang terdiri dari perancangan proses dan perancangan antar muka atau *interface*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir yang akan menarik suatu kesimpulan yang diperoleh, juga penyampaian saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.