

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong masyarakat menggunakan teknologi untuk dapat berkembang dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dan profesi, hal ini menyebabkan perubahan sistem pada suatu instansi atau sebuah perusahaan, juga mengubah cara kerja mereka.

Smartphone adalah perangkat gengam yang menggunakan sistem operasi android untuk menjalankannya, smartphone yang berkembang menjadi semakin canggih mendorong masyarakat untuk mengikuti era digital yang menggunakan smartphone untuk digunakan dalam berbisnis maupun aktivitas sehari-hari

Android adalah sistem operasi bergerak (mobile operating system) yang mengadopsi sistem operasi Linux, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google pada tahun 2006 dari Android. Sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak, Google mengambil alih seluruh hasil kerja Android termasuk tim yang mengembangkan Android.[1]

Toko Kelontong Win adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan sembako. Toko Kelontong Win merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam produk berupa sembako dan berbagai makanan ringan.

Selama ini Toko Kelontong Win masih menggunakan sistem tradisional dalam transaksi dan pembukuan manual yang dinilai kurang efektif. Maka dari itu penulis mengusulkan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi

penjualan berbasis android agar memudahkan dalam melakukan transaksi maupun pembukuan minggunya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

Bagaimana menganalisis dan merancang system informasi penjualan berbasis android pada Toko Kelontong Win?.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan peneliti sebagai pedoman untuk menghindari terjadinya penyimpangan dari pokok permasalahan dalam penelitian ini. Berikut Batasan masalah dalam penelitian:

1. Perancangan sistem informasi berdasar data observasi di Waring Kelontong Win.
2. Penelitian hanya di lakukan di Toko Kelontong Win.
3. Aplikasi dapat di jalankan pada smartphone android minimal versi 7.0.0 (O.S nougat).
4. Aplikasi belum memiliki hosting dan menggunakan data offline dan aplikasi tidak upload GooglePlay Store.
5. Penggunaan waterfall model hanya sampai tahap testing, tahap maintenance tidak disertakan.
6. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan Blockly sebagai sarana membuat user interface dan basic coding kemudian Android Studio sebagai debugger dan pengganti target Sistem Operasi Android sehingga dapat dijalankan pada smartphone pemilik

Warung Kelontong Win..

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari peneliti adalah untuk :

1. Menganalisis dan merancang sebuah system informasi berbasis android pada Toko Kelontong Win.
2. Mengatasi masalah transaksi penjualan pada Toko Kelontong Win.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari perancangan aplikasi android pada Kelontong Win :

1. Membantu Toko Kelontong Win dalam melakukan transaksi dan pembukuan.
2. Sebagai implementasi dari sebagian Ilmu yang di pelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung pada tempat penelitian dan melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yg dipakai dalam penelitian untuk meneliti proses bisnis yang berjalan adalah dengan menggunakan metode OOP (Object Oriented Programming) dan UML (Unified Modeling Language)

1.6.3 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, tulisan, karya ilmiah, jurnal atau hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung dalam mengerjakan penelitian yang sedang dilakukan.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan peneliti adalah :

1. Flowchart untuk menggambarkan proses sistem yang akan di rancang.
2. UML untuk mengembangkan rancangan aplikasi yang disusun menggunakan Bahasa pemrograman java dan android JDK (Java Development Kit).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan skripsi.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan teori-teori yang mendasari perancangan aplikasi penjualan berbasis android.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian, alur penelitian dan analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan pengujian sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan bahasa dan software yang digunakan berdasarkan masalah ada hingga analisi dan perancangan sistem yang akan dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh penelitian yang telah dilakukan.

