

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi, adalah salah satu kata kunci pada saat ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi, dan bisa juga dikatakan bahwa semua kegiatan kita di tuntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, Kemajuan teknologi membuat semua kegiatan dilakukan secara mobile, atau dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Data maupun informasi dapat dilihat kapan saja dan terus update. Komputer yang kini semakin berkembang dibuat seringkas mungkin dan fleksibel, komputer yang dibuat dengan ukuran kecil sesuai genggam tangan, smartphone, yaitu telepon pintar, disebut demikian karena semua kegiatan yang dilakukan menggunakan komputer dapat dilakukan pada telepon pintar tersebut dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan smartphone pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini. (Rustanul, 2004)

Perkembangan dunia informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga banyak perusahaan dan instansi yang berusaha meningkatkan kinerjanya. Salah satu perkembangan yang penting adalah semakin dibutuhkannya penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Perusahaan dan instansi yang ingin meningkatkan kinerjanya harus mengikuti era informasi dengan menggunakan alat pendukung pengolah data secara mobile. Adanya mobile sebagai alat pengolah data, maka semua

pekerjaan dalam suatu perusahaan ataupun instansi dapat dilakukan dimana saja, dalam hal ini pekerjaan-pekerjaan yang dianggap penting dan utama karena hal ini dapat mendukung kinerja suatu perusahaan dan instansi dalam mencapai tujuannya.

Industri Rumah AFC adalah sebuah usaha pembuatan kotak serbaguna dimana kotak dibuat sesuai dengan permintaan pemesan. Kotak serbaguna digunakan para penggunanya untuk menyimpan barang seperti alat alat music, sound system, hingga kotak penyimpan mainan hobi, pada bidang kepolisian digunakan untuk kotak menyimpan senjata, sepeda pun dapat disimpan pada kotak ini. Industri Rumah AFC didirikan pada tanggal 15 Maret 2009 hingga saat ini. Industri Rumah AFC terus berkembang dan telah menghasilkan produknya hingga 500 ratusan lebih, selain Indonesia, banyak permintaan dari luar negeri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Kotak Serbaguna Pada Industri Rumah Abadi Flight Case Berbasis Android”** untuk membantu Industri Rumah AFC dalam mengelola data-data penjualan agar dapat memudahkan penjualan produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana membangun Aplikasi penjualan produk yang meliputi fungsi-fungsi pengelolaan barang atau produk pada Industri Rumah AFC dan dapat menyajikan Informasi para pengguna tentang produk AFC pada aplikasi android.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan tenaga serta untuk menghindari meluasnya pembahasan masalah, maka penulis membatasi permasalahan Tugas Akhir ini pada :

1. Proses bisnis yang berlaku untuk Sistem Informasi ini sesuai dengan yang ditetapkan oleh pihak Industri Rumah AFC.
2. Aplikasi hanya khusus menangani bagian penjualan Industri Rumah AFC.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio.

Dalam Aplikasi ini dibuat dalam bentuk aplikasi pada smartphone untuk Android.

- a. Untuk membangun aplikasi jual beli online pada Home Industri AFC berbasis mobile dan web, agar memudahkan penjual maupun pembeli.
- b. Mampu mengintegrasika aplikasi dengan email agar dapat memfilterkan pembeli yang sudah melakukan pembayaran.
- c. Mampu membangun aplikasi mobile berbasis android agar proses bisnis yang dilakukan Home Industri AFC dapat berjalan lebih baik dan tidak dilakukan secara manual.

Mampu membantu Home Industri dalam proses penjualan produk yang ditawarkan secara mobile.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis, sebagai mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA adalah :
 - a. Bagi penulis mengembangkan ilmu pengetahuan dan membuka wawasan sesuai dengan bidang teknik informatika.
 - b. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi yang berbahasa android.
2. Manfaat penelitian ini bagi Masyarakat Umum adalah :
 - a. Memberikan Kemudahan pada pengguna untuk mendapatkan informasi tentang barang kotak serbaguna dari segi bentuk barang hingga ukuran dan harga tersebut.
 - b. Mengefisienkan pengguna dikarenakan pengguna dapat langsung memesan barang tanpa perlu datang ke toko.
3. Manfaat penelitian ini bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA adalah :
Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi untuk mahasiswa yang mengambil skripsi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis langsung melakukan penelitian dan mengambil data - data pada Home Industri AFC :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi dengan cara membaca dan mempelajari dokumentasi-dokumentasi kebutuhan yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dengan cara tatap muka langsung dan melakukan tanya jawab kepada pihak-pihak yang berkaitan. Hal ini digunakan untuk memperoleh data secara tepat dan akurat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan. Analisis ini diperlukan untuk memahami cara penerapan proses bisnis tersebut dan mengetahui kelemahan dan kelebihan perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan agar dapat dikembangkan lebih baik pada aplikasi ini.

1.5.3 Metode Perancangan Perangkat Lunak

1. Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
2. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan procedural. Hasil perancangan berupa deskripsi perancangan perangkat lunak.
3. Pembuatan program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa pemrograman.
4. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Tahap pengujian mempunyai 2 macam cara. Yang pertama pengujian terhadap pembuat, pengujian ini dituliskan dalam dokumen perancangan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak. Lalu yang kedua pengujian ke tingkat pengguna dan didokumentasikan dalam bentuk kuisioner.

1.6 Implementasi Program

Pembuatan program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke dalam bahasa program.

1.6.1 White Box Testing dan Black Box Testing

a. White Box Testing

- a. Sebagai Software engineer yang memiliki akses ke source code, hal ini menjadi sangat mudah untuk melakukan skenario pengujian secara efektif.
- b. Membantu Software engineer untuk mengoptimalkan source code.

b. Black Box Testing

Software Tester tidak memiliki akses source code atau mengetahui implementasi dari program tersebut untuk mencari adanya kesalahan pada program dan juga tidak diharuskan memiliki pengetahuan tentang programming dan implementasinya. Ketika melakukan Black-box testing, tester akan berinteraksi dengan user interface yang menyediakan input dan memeriksa outputnya, juga menguji performa program atau menguji function-function yang tidak bekerja dengan benar.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori berisikan uraian sistv ematis dari teori yang ada pada literatur maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran yang berisi kemungkinan pengembangan aplikasi android OS.

