

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangatlah berkembang dengan pesatnya, sekarang ini teknologi sangat membantu pekerjaan manusia sehari-hari. Arus informasi yang ada begitu luar biasa, dalam melakukan pengaksesan informasi kebanyakan orang menggunakan media *handphone* atau *mobile phone*. Pengguna *mobile phone* di dunia akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini diakibatkan karena fungsi dari *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Di bandingkan dengan PC/Laptop, penggunaan *mobile phone* lebih praktis karena dengan ukuran yang lebih kecil dan mudah di bawa akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari informasi yang di inginkan dengan cepat dan mudah. Salah satu sistem operasi *mobile* yang paling populer saat ini adalah Android.

Dalam kebutuhan manusia sehari-hari tidak akan lepas dari kegiatan ekonomi. Berwirausaha merupakan sebuah cara untuk memenuhi kebutuhan ekonomi. Namun ketika membangun sebuah usaha dengan pesaing yang kompetitif, maka di butuhkan pelayanan yang cepat, efektif, efisien, dengan keamanan data yang baik sehingga dapat bersaing dengan perusahaan yang sejenis. Apalagi di era digital seperti sekarang ini, cara manual sudah kurang dapat di andalkan lagi, karena dengan cara manual sebuah proses dalam berwirausaha akan membutuhkan waktu yang lama dan keamanan data yang lemah. Karena di dasarkan pada cara manual maka sebuah wirausaha akan sulit berkembang.

Salah satu pelaku wirausaha yang mengalami masalah seperti ini adalah UD.Kurnia Rahayu di purbalingga jawa tengah. UD. Kurnia Rahayu adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan perabot rumah tangga dengan sistem penjualan barang langsung kepada konsumen dan dengan sistem pembayaran lunas berjangka dengan tenggang waktu 3 bulan. Setelah 3 bulan, konsumen akan mulai mengangsur barang yang diambil dengan maksimal angsuran 3 kali angsuran dengan tenggang waktu angsuran 6 hari.

Dengan sistem penjualan yang menawarkan barang langsung kepada konsumen dan dengan sistem pembayaran lunas berjangka, maka seluruh data transaksi, data pembeli, data barang, dan data gudang, harus di simpan dengan sangat hati-hati. Dalam proses transaksi tersebut UD.Kurnia Rahayu masih menggunakan catatan manual, perhitungan manual, dan penyimpanan data manual tanpa keamanan yang terjamin. Dengan proses manual, pelayanan untuk konsumen akan membutuhkan waktu yang lama dengan ketepatan data yang kurang. Sehingga ketika terjadi kesalahan pada catatan data tersebut seperti hilang, rusak, salah hitung harga, salah penulisan nama pembeli, dan kesalahan lain maka UD.Kurnia Rahayu harus mengalami kerugian dan jika dimungkinkan mengatasi kesalahan tersebut dengan cara manual.

Oleh karena itu, untuk meminimalisir kesalahan yang di akibatkan dari proses manual, penulis mengambil judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERJANGKA PADA UD.KURNIA RAHAYU DI PURBALINGGA BERBASIS ANDROID".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah : Bagaimana menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan aplikasi penjualan berjangka pada UD. Kurnia Rahayu di purbalinga berbasis android ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibutuhkan beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Objek penelitian yang di lakukan oleh penulis hanya di lakukan pada perusahaan UD.Kurnia Rahayu di Purbalingga Jawa Tengah.
2. Aplikasi ini dirancang hanya untuk menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus beberapa data dalam proses transaksi penjualan yang dilakukan oleh perusahaan pada UD.Kurnia Rahayu.
3. Aplikasi ini dibangun untuk sistem operasi Android, sehingga aplikasi berjalan pada *smartphone* yang berbasis sistem operasi Android.
4. Aplikasi ini dirancang untuk dapat berjalan pada sistem operasi android minimal Versi 2.2 (*Froyo*) dan target Versi 4.4 (*Kit-Kat*).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi penjualan berjangka dalam bentuk aplikasi android.

2. Memudahkan pengguna dalam hal ini perusahaan UD.Kurnia Rahayu dalam proses transaksi jual beli.
3. Memberikan informasi-informasi beberapa data perusahaan UD.Kurnia Rahayu dalam proses transaksi jual beli.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari "Analisis dan Perancangan Aplikasi Penjualan Berjangka Pada UD.Kurnia Rahayu di Purbalangga Berbasis Android" ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu perusahaan UD.Kurnia Rahayu untuk mempermudah dalam proses transaksi penjualan berjangka.
2. Dapat mengefisiensi penggunaan waktu pada proses transaksi penjualan berjangka pada UD.Kurnia Rahayu.
3. Data transaksi penjualan berjangka pada UD.Kurnia Rahayu menjadi lebih aman dan lebih baik karena sudah menggunakan *Database System*.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Pengumpulan Data**

##### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Dengan menggunakan metode observasi, diharapkan penulis akan mendapatkan data yang banyak dan bervariasi dalam waktu yang tidak lama. Observasi adalah suatu metode sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melihat atau mengamati kegiatan di lapangan.

#### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara wawancara kepada narasumber yaitu Bapak Pujiantoro selaku direktur utama di Ud.Kurnia Rahayu untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi penjualan berjangka berbasis android.

#### 1.6.1.3 Studi Literature

Pembelajaran dari berbagai macam *literature* tentang sistem penjualan akan di bahas yaitu sistem penjualan berjangka, konsep dan teori dasar sistem penjualan berjangka, konsep dan teori dasar sistem operasi android/*mobile*, serta pengembangan aplikasi *mobile*.

#### 1.6.1.4 Browsing

Pengamatan dari berbagai *web site* di internet yang menyediakan informasi yang relevan dengan permasalahan dalam pembuatan aplikasi penjualan berjangka berbasis android ini.

#### 1.6.1.5 Metode Pustaka

Untuk mendukung pembuatan aplikasi ini, digunakan, metode pustaka sebagai refrensi, pustaka yang di gunakan berupa buku-buku refrensi, dokumen yang relevan, internet, CD atau DVD yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di buat.

#### 1.6.2 Metode Anallsis

Merupakan tahapan menganalisa sistem yang akan di bangun, adapun analisis yang di maksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis PIECES yang terdiri dari *Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service*.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan *funksional* dan *non fungsional*.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan hukum.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini proses perancangan system disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dari aplikasi ini dapat tercapai. Diantaranya seperti merancang *database* dan merancang UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat. Selain itu, yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang *interface*.

### 1.6.4 Pembuatan Aplikasi

Pada tahap pembuatan aplikasi, yang dilakukan adalah menterjemahkan perancangan *database*, UCD (*Use Case Diagram*), *Activity Diagram*, *Class diagram*, *Sequence Diagram* dan *interface* ke dalam bahasa pemrograman android/mobile.

### 1.6.5 Uji Coba dan Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi penjualan berjangka dengan metode *whitebox* dan *blackbox*, apakah aplikasi sudah dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Aplikasi yang telah melalui uji coba dan berhasil diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan “Analisis dan Perancangan Aplikasi Penjualan Berjangka pada UD.Kurnia Rahayu di Purbalingga Berbasis Android” adalah sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori di dalam “Analisis dan Perancangan Aplikasi Penjualan Berjangka pada UD.Kurnia Rahayu di Purbalingga Berbasis Android”.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, dan analisis kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil program yang akan di implementasikan ke dalam Aplikasi *Mobile*, pengujian aplikasi, dan hasilnya.

## 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran tentang analisis dan perancangan aplikasi penjualan berjangka pada UD.Kurnia Rahayu di purbalingga berbasis android.

