

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rilich Art Collection merupakan sebuah unit usaha yang bergerak dalam bidang pembuatan kerajinan berbahan *fiber*, menjual pakaian batik dan kaos oblong secara grosir maupun ecer sebagai oleh-oleh dari tempat wisata Candi Borobudur. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1992 dengan latar belakang pengalaman kerja dan lokasi tempat tinggal yang dekat dengan tempat wisata.

Masalah yang terdapat pada sistem di perusahaan ini adalah dalam pengelolaan data penjualan, pengeluaran dan keuangan dilakukan dengan manual yang menyebabkan data rentan rusak / hilang. Dalam penghitungan keuangan juga rentan terjadi kesalahan karena dilakukan secara manual menggunakan kalkulator, hal ini akan menyulitkan pemilik usaha jika data yang dihitung semakin banyak. Selain itu, pencarian data barang juga dilakukan secara manual yang menyebabkan kurang efisien dalam segi waktu apalagi jumlah barang yang banyak.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang bisa mengatasi semua masalah tersebut yaitu dengan membangun sebuah aplikasi berbasis *mobile* Android. Dengan aplikasi Android ini, pemilik bisnis bisa mencatat keuangan yang masuk dan keluar, dan data barang dalam satu alat saja sehingga bisa lebih mudah dan cepat dalam mengetahui data barang dan dalam pendataan / perhitungan keuangan. Dengan aplikasi ini juga pemilik bisnis bisa memantau penjualan toko secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penjelasan di atas, dapat diambil rumusan yang menjadi pembahasan penelitian, yaitu "Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam mencatat transaksi dan keuangan pada perusahaan Rilich Art Collection?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk perusahaan Rilich Art Collection.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan data barang, informasi penjualan, pengeluaran, poin reseller dan keuangan perusahaan.
3. Aplikasi hanya menampilkan total penjualan dan pengeluaran setiap hari dan bulannya.
4. Aplikasi dibuat untuk sistem operasi Android dengan *platform* 3.0 (API level 11) ke atas.
5. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman java dengan Eclipse dan Android SDK.
6. *Software* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah MySQL Database, Eclipse, Android SDK, dan ADT.
7. Aplikasi ini tidak di *upload* ke Google Play.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pembuatan aplikasi berbasis Android yang dapat membantu dalam mencatat dan menghitung keuangan dengan lebih mudah dan cepat pada Rilich Art Collection.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Sebagai implementasi dari sebagian ilmu yang sudah didapatkan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Meningkatkan kinerja perusahaan menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Mempermudah perusahaan dalam memperoleh informasi tentang data barang dan keuangan perusahaan.
3. Memudahkan pemilik bisnis untuk memantau penjualan setiap hari secara langsung.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode yang dilakukan penulis dalam pengembangan sistem informasi ini antara lain :

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan pengamatan secara langsung terhadap cara kerja dalam sistem yang sudah ada

sebelumnya sehingga diperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan cara mencari referensi-referensi serta literatur untuk membantu dalam mengumpulkan informasi serta dapat menjadi bahan acuan dalam penyelesaian penelitian ini.

1.6.2 Tahap Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model SDLC

Waterfall dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. *Analisis*

Langkah *analisis* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. *Design*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Pada tahapan ini merupakan realisasi dari tahapan *analisis* serta *design* untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Maintenance*

Tahap ini merupakan pemeliharaan terhadap sistem, termasuk pengembangan aplikasi tersebut setelah di uji coba. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan aplikasi mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi keinginan user.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah agar penulisan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, sistem informasi 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 SISTEM

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.

