

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah banyak mengubah proses bisnis pada suatu perusahaan atau organisasi, hal ini ditandai dengan banyaknya perusahaan atau organisasi menggunakan teknologi informasi untuk menunjang proses bisnisnya. Aktivitas-aktivitas bisnis yang dahulu dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara otomatis. Persaingan di dunia bisnis saat ini semakin ketat, semakin banyak perusahaan yang menggunakan media aplikasi Android untuk memudahkan penjualan produknya. Dengan media Android, dimungkinkan aplikasi berbasis android untuk penjualan suatu produk secara luas dan cepat.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai perusahaan *mobile phone* berlomba-lomba menciptakan produk telepon genggam yang dari waktu ke waktu semakin canggih yang mempunyai spesifikasi tinggi yang memudahkan pengguna dalam mengakses internet. Dengan semakin canggihnya telepon genggam saat ini mengubah tren sebagian masyarakat dari pengguna komputer ke penggunaan *smartphone* dalam mengakses internet.

Lovable adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan fashion perempuan berupa hijab. Lovable merupakan sebuah toko fashion khusus perempuan yang menjual secara langsung. Selain secara langsung, toko ini juga menjual produknya melalui media sosial facebook dan instagram. Sehingga dalam penjualan barang dan transaksinya dinilai masih kurang.

Selama ini proses transaksi penjualan produk oleh Toko Lovable terjadi jika terdapat pelanggan yang melalui komunikasi dengan mengirimkan gambar pakaian yang diinginkan. Proses pengiriman barang terjadi saat pelanggan memberikan bukti pembayaran sejumlah harga yang dipesan melalui gambar yang dikirim lewat BBM atau alat komunikasi lainnya dan membutuhkan waktu lama untuk membalas pertanyaan pelanggan sehingga kinerja kurang efektif.

Dengan adanya masalah yang dihadapi Toko Lovable, penulis akan membangun aplikasi penjualan secara online melalui ponsel android. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pelanggan yang tidak bisa ke Toko Lovable dan membantu meningkatkan kinerja bagi Toko Lovable. Sehingga pembeli tidak perlu menghabiskan energi dan waktu dengan datang ke toko untuk membeli produk Lovable.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi penjualan pada Toko Lovable berbasis android yang memberikan layanan kepada customer yang tidak bisa ke toko agar dapat membeli, memilih dan mendapatkan informasi detail produk kapan saja dan dimana saja melalui sebuah aplikasi android?
2. Bagaimana aplikasi penjualan pada Toko Lovable berbasis android dapat meningkatkan kinerja Toko Lovable?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dibuat batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada di ruang lingkup masalah yang ditentukan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan hijab ini dibuat untuk Toko Lovable yang bersifat online
2. Aplikasi ini ditujukan pada masyarakat pengguna Android khususnya pelanggan yang ingin mengetahui dan membeli produk yang ada pada Toko Lovable.
3. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
4. Penggunaan *waterfall* model hanya sampai tahap *testing*, tahap *maintenance* tidak disertakan.
5. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan Android Studio sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis android.
6. Pembuatan Aplikasi ini di fokuskan pada penjualan dan promosi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari analisis dan perancangan aplikasi berbasis android sebagai berikut:

1. Tujuan aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan customer untuk membeli dan mendapatkan informasi detail produk yang ada pada Toko Lovable kapan saja dan dimana saja.

2. Mengatasi masalah transaksi penjualan pada Toko Lovable.
3. Sebagai salah satu produk atau hasil dari mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menambah relasi dan hubungan yang baik dengan pihak Toko Lovable.
2. Sebagai implementasi dari sebagian ilmu yang sudah didapatkan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Membantu pelanggan dalam memilih-milih produk yang ingin dibeli kapan saja dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan kepuasan dari pelanggan.
2. Mempermudah masyarakat memperoleh informasi tentang produk yang ditawarkan.

1.5.3 Bagi Masyarakat / Pengguna

Sebagai media yang dapat membantu untuk mengetahui informasi produk terbaru dan calon konsumen atau pelanggan dapat memilih serta memadukan produk yang cocok untuknya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi yakni metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Toko Lovable yang akan dijadikan objek penelitian, sehingga langkah-langkah yang dikerjakan dalam bagian tersebut bisa dipahami secara tepat sesuai kinerja yang ada.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Data diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap pemilik dan pelanggan Toko Lovable yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, sehingga proses yang dikerjakan dalam bagian tersebut bisa dipelajari oleh penulis.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis sistem merupakan bagian dari perancangan android yang harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena dari hasil analisa sistem dibuat keputusan untuk menentukan langkah-langkah manajemen untuk pembangunan usaha. Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem informasi untuk dapat mengenali penyebab masalah menggunakan metode *PIECES*(*Perfomance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*).

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan ini membahas tentang detail logis perancangan sistem yang akan dibuat sesuai dengan mekanisme sistem dan kebutuhan sistem. Ditahap ini menggunakan metode untuk mendukung pengembangan sistem tersebut, yaitu metode *Unifed Modeling Laguague* (UML).

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode SDLC *waterfallmodel*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain *coding*, *testing*, dan *maintanance*.

1.6.5 Metode Pengujian

Pengimplentasian aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *white-box* testing dan *black-box* testing untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama serta definisi-definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menunjang pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

