BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

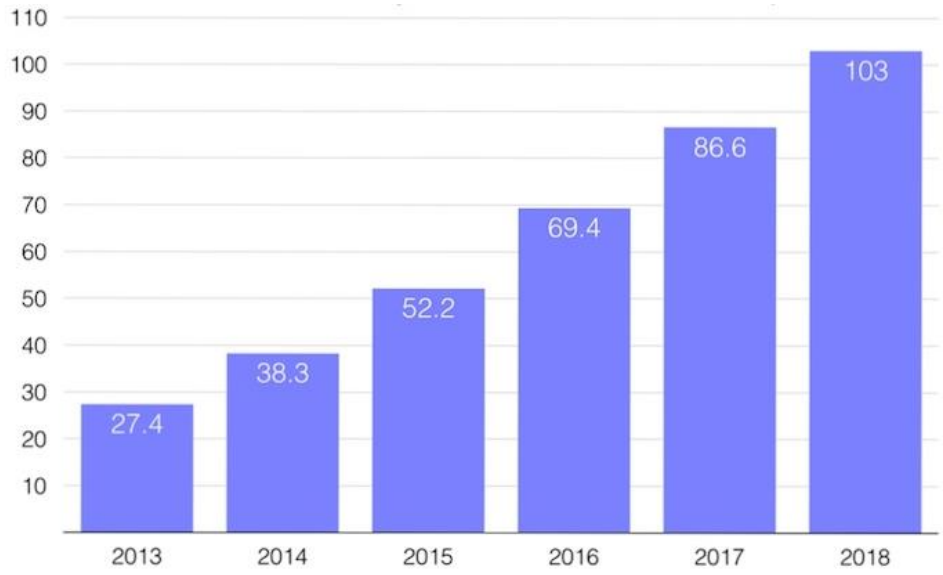
Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat pada abad ini telah mempengaruhi pola hidup masyarakat dalam menyelesaikan masalah dimana kecepatan dalam mendapatkan informasi menjadi prioritas yang tidak bisa dianggap kecil. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, masyarakat dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas dan untuk mendukung produktifitas. Dengan tuntutan yang seperti itu, diperlukan suatu perangkat yang bisa digunakan untuk mengakses informasi dengan mudah dan cepat, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi.

Dengan kecanggihan teknologi saat ini, fungsi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi biasa, tetapi manusia juga dapat mengakses internet, SMS, berfoto dan juga saling mengirim data. Dampak yang ditimbulkan dari handpone mungkin tidak kita sadari sama sekali. Selain memudahkan dalam berkomunikasi sebagai dampak positif yang manusia dapatkan, terdapat pula dampak negatif yang manusia dapatkan sebagai akibat menggunakan *handphone* atau telepon genggam ini. *Handphone* merupakan suatu perangkat yang menjawab tantangan tersebut.

Keberadaan sebuah *handphone* tidak bisa dipandang sebelah mata. Pada zaman ini, *handphone* telah menjadi semacam kebutuhan pokok dari masyarakat. Perkembangan teknologi dan kesiapan dari penyedia layanan seluler telah mengubah fungsi *handphone* yang sebelumnya hanya sebagai alat komunikasi sekarang telah menjadi alat komputasi yang memiliki sistem operasi layaknya sebuah komputer.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang dikembangkan oleh google yang terdapat pada *handphone* yang menjadikan *handphone* memiliki kelebihan dari fitur - fitur dan aplikasi yang digunakan. Biasanya *handphone* yang menggunakan sistem operasi android dijuluki sebagai *smartphone*. Sedangkan *java* merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang bisa digunakan pada *handphone* berbasis android. Keberadaan sistem operasi ini akan bertanggung jawab dalam mengoperasikan berbagai fungsi dan fitur yang tersedia dalam perangkat ponsel, dari segi *entertainment* dan fungsionalitas penggunaan selular untuk memudahkan tugas sehari-hari seperti memudahkan pengguna dalam mengatur file dan menginstall aplikasi sehingga memberikan fungsi lebih pada perangkat handphone tersebut. Dengan adanya kelebihan yang dimiliki *handphone* Android ini lah yang membuat banyak masyarakat beralih menggunakan *handphone* Android.

Berikut ini merupakan data perkembangan pengguna android di indonesia:



Gambar 1.1 Data perkembangan pengguna android di Indonesia
(sumber:www.techinasia.com)

Bila diperhatikan dari diagram diatas penggunaan android di indonesia terus mengalami peningkatan yang sangat pesat dari tahun ke tahun, Dalam hal ini TOKO SAPTA USAHA merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan dan alat-alat kepentingan militer yang berada di Jl. Gandapura Ruko Puskopad No 1E Kosambi Bandung. Adapun permasalahan yang di alami oleh pihak TOKO SAPTA USAHA diantaranya belum tersedianya sarana media pemesanan melalui telepon seluler. Selama ini pemesanan barang yang dilakukan oleh para pelanggan TOKO SAPTA USAHA masih menggunakan sistem manual dan memiliki beberapa kendala. Adapun kendala yang dihadapi oleh pihak TOKO SAPTA USAHA meliputi pihak pelanggan harus datang langsung ke toko untuk mengetahui harga barang yang ada di toko dan stok barang terbaru, sehingga para pelanggan merasakan kerugian waktu dan biaya transportasi untuk berkunjung ke

toko. Sering kali pelanggan kecewa saat sampai ke toko ternyata barang yang diinginkan tidak ada atau sudah terjual. Sehingga pelanggan harus memperhatikan dan harus mengetahui kapan barang tersebut tersedia di toko. Untuk itu diharapkan pihak toko menginformasi mengenai barang tersebut melalui telepon selular kepada para pelanggan. Sehingga para pelanggan dapat mengakses informasi barang kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang langsung ke TOKO SAPTA USAHA.

Diharapkan dengan adanya sistem pemesanan *mobile* ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan terhadap kepuasan para pelanggan. Penerapan strategi sistem informasi pemesanan barang berbasis *android* dapat dikembangkan untuk memperoleh pelanggan baru, meningkatkan hubungan dengan pelanggan dan mempertahankan pelanggan yang pada akhirnya akan berujung pada terciptanya kesetiaan pelanggan. Berdasarkan perkembangan teknologi dan kebutuhan para pelanggan akan akses layanan yang cepat dan praktis maka pihak penulis menyarankan kepada pihak TOKO SAPTA USAHA sebuah konsep pemesanan yang sebelumnya masih manual menjadi pemesanan secara *online* melalui telepon seluler. Dengan adanya bentuk aplikasi tersebut pihak penulis berharap akan meningkatkan akses yang lebih cepat, dan kualitas dari suatu proses bisnis yang melibatkan beberapa bidang, yaitu bidang pemasaran (*marketing*), bidang pemesanan (*order*), dan pelayanan konsumen (*customer service*). Berikut ini adalah data perbandingan harga barang yang diambil dari dua sampel toko terdekat.

Tabel 1.1 Data Perbandingan Harga Barang

NO	NAMA BARANG	HARGA BARANG			STOK BARANG TOKO SAPTA USAHA
		TOKO WARNA JAYA	TOKO ANEKA JAYA	TOKO SAPTA USAHA	
1.	SEPATU PDL	Rp. 365.000	Rp. 375.000	Rp. 350.000	50
2.	SEPATU PDH	Rp. 225.000	Rp. 235.000	Rp. 200.000	50
3.	TOPI PDU	Rp. 75.000	Rp. 90.000	Rp. 85.000	45
4.	TOPI PDH	Rp. 37.500	Rp. 45.000	Rp. 35.000	40
5.	TOPI PDL	Rp. 22.500	Rp. 30.000	Rp. 25.000	35
6.	BAJU LORENG PDL	Rp. 285.000	Rp. 325.000	Rp. 300.000	70
7.	BAJU PDH	Rp. 215.000	Rp. 250.000	Rp. 225.000	100
8.	BAJU PDU	-	Rp. 600.000	Rp. 550.000	85
9.	SABUK PDH	Rp. 37.500	Rp. 45.000	Rp. 35.000	150
10.	SABUK PDL	Rp. 25.000	Rp. 30.000	Rp. 30.000	150
11.	TAS PDL	Rp. 175.000	Rp. 200.000	Rp. 185.000	50
12.	KAOS PDH	Rp. 27.500	Rp. 30.000	Rp. 25.000	60
13.	KAOS PDU	Rp. 26.500	Rp. 32.500	Rp. 28.000	65
14.	KAOS PDL	Rp. 30.000	Rp. 35.000	Rp. 30.000	65
15.	KAOS KAKI PDL	Rp. 18.000	Rp. 20.000	Rp. 15.000	75
16.	KAOS KAKI PDH	Rp. 10.000	Rp. 12.500	Rp. 10.000	75
17.	DASI PDU	-	Rp. 75.000	Rp. 35.000	80
18.	EMBLEM PDH	Rp. 20.000	Rp. 25.000	Rp. 15.000	200
19.	PANGKAT PDL	Rp. 5.000	Rp. 5.000	Rp. 5.000	200
20.	PANGKAT PDH	Rp. 20.000	Rp. 25.000	Rp. 15.000	200
21.	PANGKAT PDU	Rp. 25.000	Rp. 25.000	Rp. 20.000	200

Sumber : Wawancara pada TOKO SAPTA USAHA dan sample 2 toko terdekat

Berdasarkan data sampel perbandingan harga barang tersebut harga barang pada ketiga toko tersebut, yang harganya relatif rendah adalah TOKO SAPTA USAHA dibandingkan toko lainnya akan tetapi promosi penjualan dan pengenalan produk terhadap konsumen masih kurang, maka dari itu besar harapan setelah adanya pengembangan sistem informasi pemesanan berbasis *android* diharapkan akan menarik minat konsumen untuk memesan dan membeli produk dan meningkatkan efesiensi.

Setelah penelitian yang di lakukan oleh penulis dan melihat hal-hal diatas maka penulis menyimpulkan pentingnya diadakan pengembangan untuk membangun sistem informasi pemesanan terhadap pelanggan, sehingga dapat menyelesaikan seluruh permasalahan yang ada. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penulis akan membuat sebuah penelitian yang berjudul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PERLENGKAPAN MILITER BERBASIS ANDROID PADA TOKO SAPTA USAHA".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di lapangan terhadap objek penelitian maka dapat di usulkan dan dapat di rumuskan menjadi beberapa masalah diantaranya :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Perusahaan belum memiliki fasilitas penyedia informasi mengenai produk – produk yang akan dipesan oleh pelanggan dan proses penjualan produk masih dilakukan secara manual yaitu dengan datang langsung ke toko.
2. Bagian gudang mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang yang mengakibatkan lamanya pengambilan keputusan dalam pemesanan barang bagi konsumen.

3. Kepala toko mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan pemesanan barang perlengkapan militer.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem informasi pemesanan barang yang sedang berjalan pada TOKO SAPTA USAHA.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan pada TOKO SAPTA USAHA untuk membantu para konsumen.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan pada TOKO SAPTA USAHA.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan pada TOKO SAPTA USAHA yang telah dibangun guna menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.
5. Bagaimana mengevaluasi sistem informasi pemesanan pada TOKO SAPTA USAHA yang telah diimplementasikan jika terdapat ketidak sesuaian antara sistem yang telah dibangun dengan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah Maksud dan Tujuan yang dilakukan penulis :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi pemesanan perlengkapan militer berbasis android di TOKO SAPTA USAHA.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan yang sekarang berjalan di TOKO SAPTA USAHA..
2. Untuk mengetahui rancangan sistem informasi pemesanan di TOKO SAPTA USAHA yang *user friendly* dan membantu penggunanya.
3. Untuk mengetahui bagaimana membangun sistem informasi pemesanan di TOKO SAPTA USAHA dalam mengurusi administrasi.
4. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan di TOKO SAPTA USAHA yang telah dibangun untuk menjawab beberapa kendala yang timbul sebelum sistem ini dibuat.
5. Untuk mengetahui bagaimana mengevaluasi sistem informasi pemesanan di TOKO SAPTA USAHA yang telah diimplementasikan jika terdapat ketidaksesuaian antara sistem yang telah dibangun dengan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dari penelitian yang dilakukan ini menghasilkan beberapa kegunaan antara lain:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Sebagai solusi terbaru bisnis dalam melakukan proses pemesanan serta pelayanan pelanggan secara maksimal.
2. Sebagai efektifitas dan kemudahan pihak perusahaan dalam melakukan kinerja untuk melayani seluruh pelanggan tetap maupun calon pelanggan baru.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dapat menambah sumbangan informasi bagi pengembangan Teknologi Informasi.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dapat menjadi bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi penelitian lainnya yang akan meneliti bidang masalah yang sama.

3. Bagi Penulis

   Agar dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut dalam perusahaan.

1.5. Batasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Sistem pembayaran yang berlaku saat ini di aplikasi *android* hanya melewati transfer bank.
2. Konsumen yang telah melakukan pemesanan barang di aplikasi *android* harus membayar uang secara lunas.
3. Pengiriman barang dilakukan menggunakan langganan Expedisi penjual (JNE REGULER).
4. Sistem tidak mengirim data transaksi konsumen, di karenakan email hanya digunakan sebagai username.
5. Aplikasi ini tidak melayani pemesanan barang ke *supplier*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitan yang dilakukan oleh penulis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi Penelitian

Nama Perusahaan / Instansi : TOKO SAPTA USAHA

Alamat : Jl. Gandapura Ruko Puskopad No 1E Kosambi Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Aktifitas	Waktu 2015																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
1	Pengajuan Usulan Penelitian	■	■	■	■																				
2	Pengumpumpulan Data			■	■	■	■				■	■	■	■	■										
3	Perancanganan Model					■	■			■	■														
4	Identifikasi Kebutuhan					■	■	■	■	■															
5	Membuat Prototype									■	■	■	■	■											
6	Menguji Prototype												■	■											
7	Memperbaiki Prototype														■										
8	Mengembangkan Versi													■	■										
9	Implementasi												■	■	■	■									
10	Evaluasi												■	■	■	■									
11	Menyusun Laporan									■	■	■	■	■	■	■									

1.7 Sistematika Penulisan

Usulan Penelitian ini terdiri dari empat bab dengan sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan usulan penelitian sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.