BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini bisnis berjalan sangat cepat, lebih kompleks dan lebih dituntut akan tanggung jawabnya. Siklus barang dan jasa memiliki daur hidup yang pendek, tidak lagi bicara tahun bahkan diukur dengan hitungan bulan, hari bahkan jam. Konsumen menginginkan barang bermutu, murah, gampang didapat, cepat pengirimannya dan purna jualnya baik. Karyawan perusahaan ingin memperoleh gaji yang sepadan dengan tenaga yang dikeluarkan, suasana kerja yang kondusif, tata kerja yang terstruktur, media kerja yang mendukung. Pengusaha menginginkan produknya disukai pasar, laku terjual, biaya produksi rendah, bahan baku mudah didapat, karyawan profesional, peraturan pemerintah yang menunjang bisnis dan distribusi lancar.

Bisnis adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang atau perusahaan dalam bentuk jasa atau barang untuk memperoleh laba.

Bisnis menciptakan banyak peluang berdasarkan kreativitas dan inovasi yang ditampilkan dengan melibatkan beberapa, puluhan, ratusan bahkan ribuan orang guna menghasilkan jasa atau produk yang dibutuhkan konsumen. Bisnis bisa dilakukan dengan cara manual maupun memanfaatkan teknologi canggih sebagai sarana produksi dengan melibatkan aspek-aspek manajemen, finansial, *marketing*, *human resources*.

Bisnis yang berhasil dan baik akan berkontribusi positif bagi peningkatan kualitas dan *standard* hidup masyarakat, terlibat dalam kegiatan amal, menghasilkan pemimpin bagi masyarakat dan menjadi contoh bagi bisnis-bisnis lainnya. (*Entrepreneurship* Menjadi Pebisnis Ulung, 2009, 20)

Salah satu contoh usaha bisnis yang ada dan masih berjalan sampai dengan saat ini yaitu bisnis makanan yang termasuk ke dalam industri kreatif.

Industri kreatif adalah industri yang didasarkan atas daya kreatifitas yang tinggi dengan sentuhan inovasi guna menghasilkan produk baru yang berbeda dan berkualitas. (*Entrepreneurship* Menjadi Pebisnis Ulung, 2009, 34)

Bisnis makanan saat ini bervariasi, tidak hanya lauk pauk atau makanan pokok saja, melainkan berupa roti, *cookies*, kue, dari mulai kue tradisional Indonesia sampai makanan mancanegara yang mulai digemari masyarakat Indonesia. Roti, *cookies*, dan kue, sering dijadikan konsumsi sehari-hari sehingga membuat bisnis makanan jenis ini laris manis. Pada acara-acara pesta ulang tahun, pernikahan, dan pada hari-hari besar umat beragama, banyak pesanan yang datang.

Chérie Cake’s merupakan salah satu contoh usaha bisnis yang berjalan di bagian pemesanan dan penjualan *cookies* dan *cakes* yang berlokasi di Jakarta Timur. Dalam mengembangkan bisnisnya, Chérie Cake’s berupaya untuk memuaskan konsumen dan membuat konsumen percaya, dengan menggunakan bahan-bahan yang berkualitas baik dengan tidak menggunakan bahan pengawet tentunya pada produk yang dihasilkan.

Proses promosi, pemesanan, dan penjualan produk yang dihasilkan Chérie Cake's, masih membutuhkan waktu yang lama dan perjalanan yang cukup panjang karena harus datang dan mencari-cari alamat tempat pemilik Chérie Cake's, atau harus berlama-lama mengetik sms dimana membutuhkan pulsa lebih untuk membalasnya. Untuk perhitungan biaya pun, masih dilakukan secara manual dan belum tentu validitas datanya terjamin.

Dari permasalahan di atas, penulis ingin membuat suatu aplikasi berbasis mobile dalam melakukan pemesanan. Di samping itu, dengan adanya aplikasi ini, akan lebih memudahkan konsumen untuk memesan produk karena hanya tinggal memilih produk yang disediakan dimana juga tertera harga dari masing-masing produk. Untuk total harga dari pesanan, juga akan tertampil dengan baik dan dapat diketahui dengan cepat tanpa menunggu balasan dari sang penjual.

Pembuatan dan penggunaan aplikasi ini dimaksudkan agar pengguna atau *user* tidak perlu lagi mengetikkan alamat situs dimana kebanyakan orang sulit untuk menghapalnya. *User* akan memiliki aplikasi *native client* dari toko kue Chérie Cake's itu sendiri.

Sehubugan dengan hal tersebut di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan pembangunan aplikasi *mobile* pemesanan dan penjualan di dalam menyusun Laporan Skripsi dengan mengambil judul Laporan "**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN KUE BERBASIS MOBILE ANDROID (STUDI KASUS CHÉRIE CAKE'S – HALIM PERDANA KUSUMA)**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah yang ada. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dibuat oleh penulis.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Konsumen yang ingin memesan dan mengetahui harga produk harus mendatangi tempat usaha Chérie's Cake atau dengan via sms.
2. Pembuatan daftar pemesanan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih berbentuk arsip sehingga sulit untuk melakukan pencarian data.
3. Untuk mengetahui total biaya dari produk yang dipesan, membutuhkan waktu yang lama dikarenakan lamanya balasan yang diberikan oleh Penjual selain itu dalam melakukan perhitungan biaya, masih menggunakan alat bantu hitung.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pemesanan dan penjualan yang berjalan pada toko kue Chérie Cake's.

2. Bagaimana perancangan aplikasi mobile untuk pemesanan dan penjualan produk pada toko kue Chérie Cake’s.
3. Bagaimana implementasi aplikasi mobile untuk pemesanan dan penjualan produk pada toko kue Chérie Cake’s.
4. Bagaimana pengujian aplikasi berbasis mobile pemesanan dan penjualan produk pada toko kue Chérie Cake’s.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Ingin membangun sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.
2. Ingin mempercepat proses pemesanan dan penjualan dan tercapainya validitas data pemesanan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan dan penjualan yang berjalan pada toko kue Chérie Cake’s.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi mobile untuk pemesanan dan penjualan produk pada toko kue Chérie Cake’s.
3. Untuk mengetahui implementasi aplikasi mobile untuk pemesanan dan penjualan produk pada toko kue Chérie Cake’s.
4. Untuk melakukan pengujian aplikasi berbasis mobile pemesanan dan penjualan pada toko kue Chérie Cake’s.

1.4. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki suatu atau beberapa kegunaan, baik untuk peneliti sendiri, pihak yang terlibat dalam penelitian, maupun orang lain termasuk peneliti lain. Di bawah ini akan diuraikan kegunaan-kegunaan dari penelitian ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan ditinjau dari segi Praktis, adalah dengan dibentuknya Aplikasi Pemesanan dan Penjualan berbasis mobile ini diharapkan dapat mempercepat pemasaran produknya, sekaligus dapat meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen Chérie Cake's.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan dari penelitian ini ditinjau dari segi Akademis, yaitu :

1. Dapat membangun ilmu yang dimiliki oleh penulis yang diperoleh dari perkuliahan.
2. Bertambahnya pengalaman dan wawasan tentang pembuatan Aplikasi pemesanan dan penjualan berbasis Mobile.
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.

1.5. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak keluar dan menyimpang maka diperlukan adanya suatu batasan masalah. Penyusun membatasi masalah mengenai

pembuatan Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Toko Kue Chérie Cake's, sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi yang dirancang hanya dapat diaplikasikan pada Mobile ber-platform Android versi 2.2 (Froyo) ke-atas.
2. Metode pengembangan yang digunakan adalah RUP (Rational Unified Process).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan PHP.
4. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan cara transfer uang pada rekening Bank yang telah di cantumkan di Aplikasi dan tidak melayani pembayaran secara online atau melalui kartu kredit, alat bukti No. Rekening atau Id Transaksi.
5. Rekening yang digunakan untuk transfer pembayaran hanya menggunakan dari rekening BRI saja.
6. Jangkuan penjualan produk hanya melanyani pembelian yang berada di wilayah kota Jabodetabek.
7. Batasan transfer pembayaran maksimal dalam waktu 1 hari setelah hari pemesanan, lebih daripada yang ditentukan, pemesanan akan dibatalkan.
8. Pengiriman kue didasarkan pada permintaan pembeli yang diinputkan ketika melakukan pemesanan.
9. Aplikasi hanya digunakan untuk pemesanan kue pada toko kue Chérie Cake's.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di tempat usaha toko kue Chérie Cake's yang terletak di Jalan Branjangan II No. 26 Komp. Rajawali Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur. Waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah kurang lebih dari bulan September 2012 sampai dengan bulan Desember 2012.

Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendefinisikan *Business Modeling*																
2.	Menganalisis Kebutuhan Sistem																
3.	Perancangan Sistem																
4.	Pembuatan Sistem																
5.	Pengujian Sistem																

Lanjutan Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6.	Evaluasi Rancangan																
7.	Pengembangan Sistem																
8.	Pengujian Sistem																
9.	Penyerahan Sistem																