BAB I

PENDAHULUAN

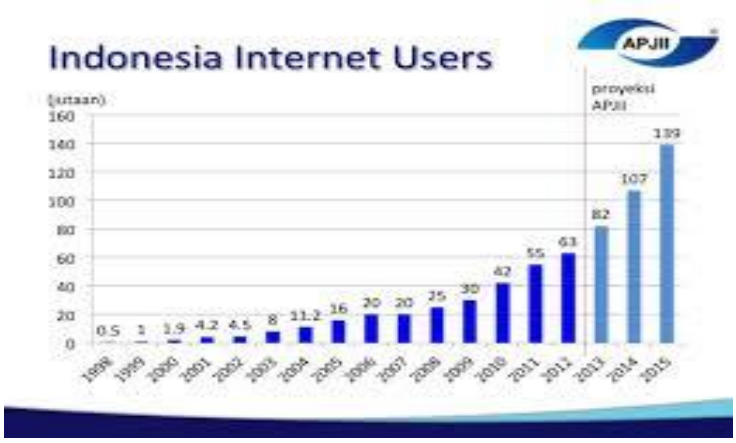
1.1 Latar Belakang

Bidang teknologi merupakan salah satu bidang yang mengalami kemajuan pesat di era globalisasi. Salah satu perkembangannya ditandai dengan muncul suatu terobosan baru yang dikenal dengan komputer. Komputer merupakan teknologi pengolahan data secara cepat dalam menghasilkan suatu informasi.

Informasi telah menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat di mana pun dan kapan pun, sehingga hal tersebut mendorong para ahli informatika untuk membantu masyarakat agar lebih mudah dalam memperoleh atau pun menyampaikan informasi kepada orang lain dengan membangun suatu teknologi baru yang sangat cepat menyebar yaitu *internet* (singkatan dari *inter-network*) yaitu rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh dunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar *internet protocol* (IP*). Internet* menjadi jembatan bagi masyarakat dalam mengakses berbagai informasi baik informasi lokal bahkan informasi yang ada di seluruh dunia.

Fasilitas yang diberikan *internet* semakin hari semakin dikembangkan. Salah satu hasil pengembangannya yaitu kini *internet* dapat di akses di Handphone atau Mobile sehingga masyarakat dapat mengakses internet dan memperoleh informasi dimana pun dan kapan pun dengan praktis. Berbagai pengembangan tersebut menyebabkan hampir semua kalangan masyarakat

semakin tidak bisa lepas dari *internet*. Seperti yang tergambar dari grafik di bawah ini yang menunjukan semakin banyaknya pengguna internet tiap tahunnya.



Gambar 1.1 Grafik pengguna internet dari tahun 1998 - 2015

Sumber : www.apjii.or.id

Internet merupakan kemajuan di bidang IT termasuk *mobile*. Hal tersebut terlihat dari semakin banyaknya masyarakat yang membeli perangkat *mobile* yang mempunyai koneksi *internet*. Selain itu, terlihat dari semakin banyak para ahli yang membuat berbagai aplikasi *mobile* dengan memanfaatkan *internet.* Aplikasi tersebut bermacam-macam dan bermanfaat di semua bidang kehidupan, baik bidang pendidikan seperti adanya aplikasi pembelajaran, bidang perbankan seperti adanya *mobile banking*, bidang sosial seperti munculnya berbagai aplikasi *social network*, termasuk di bidang bisnis yaitu dengan adanya aplikasi penjualan.

Pada bidang bisnis khususnya perdagangan atau jual beli, aplikasi penjualan merupakan media penunjang bagi pelaksanaan proses bisnis, sehingga proses bisnis lebih mudah, efektif dan efisien baik bagi konsumen dalam melakukan pembelian barang maupun bagi penjual dalam melakukan penjualan

barangnya. Dimana dengan adanya aplikasi penjualan tersebut, kegiatan transaksi antara perusahaan dengan kosumen tersebut dilakukan secara *online* tanpa mengenal waktu dan jarak. Sistem penjualan tersebutlah yang diharapkan dapat mengembangkan perusahaan dagang dalam kegiatan perdagangannya menjadi lebih maju. Salah satu perusahaan yang memiliki harapan tersebut yaitu Fawwaz Leather Industries.



Gambar 1.2 Fawwaz Leather Industries

Sumber : Fawwaz Leather Industries

Fawwaz Leather Industries merupakan perusahaan bisnis dalam bidang perdagangan atau jual beli jaket kulit, tas kulit, topi dan sebagainya, baik yang berbahan dasar kulit domba maupun kulit sapi. Dimana barang-barang berbahan dasar kulit tersebut menjadi salah satu ciri khas kota Garut. Pemilik perusahaan ini adalah bapak Fadhil Suharto.

Sebagai perusahaan yang telah cukup lama berdiri yaitu sejak tahun 2001, semakin hari usaha Fawwaz Leather Industries semakin meningkat dengan konsumen yang semakin banyak dan luas. namun proses bisnisnya masih dilakukan secara manual yaitu pembelian barang dilakukan dengan cara

konsumen harus langsung mendatangi Fawwaz Leather Industries atau melalui jaringan telepon.

Pada sistem yang berjalan, semua data baik data barang, data transaksi (nota penjualan), mau pun data ekspedisi masih disimpan dalam bentuk kertas yang tidak terstruktur Sehingga, pegawai mengalami kesulitan dalam pencarian data dan sangat rawan terhadap kehilangan data dan kerusakan data, seperti terbakar, terkena air, atau pun sobek.

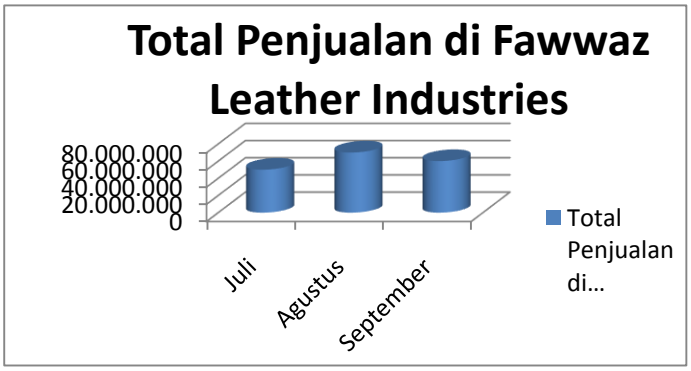
Selain itu, proses pembelian dan informasi barang yang dijual hanya dapat diperoleh jika konsumen langsung berkunjung ke Fawwaz Leather Industries, sehingga konsumen kesulitan dalam memperoleh informasi barang dan melakukan pembelian barang. Padahal Fawwaz Leather Industries telah memiliki koneksi internet yang dapat digunakan untuk membuat sistem penjualan menjadi lebih lebih baik.

Dari masalah-masalah yang telah dijabarkan di atas, terlihat adanya kesenjangan antara fasilitas dengan sistem yang sedang berjalan, maka dibutuhkan suatu sistem baru yang dapat memperbaiki kegiatan bisnis tersebut dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yang sudah terkoneksi di Fawwaz Leather Industries. Dimana sistem baru tersebut adalah sistem yang mempermudah pegawai dalam pencatatan data barang, data transaksi penjualan, data ekspedisi, serta penyimpanan database menjadi terstruktur dengan penyimpanan yang lebih aman secara komputerisasi dan memiliki integrasi antar data, sehingga pembuatan laporan pun akan menjadi lebih mudah.

Sistem tersebut juga dapat mempermudah konsumen dalam mengakses informasi tentang barang yang dijual dan dapat melakukan pembelian barang tanpa harus mendatangi langsung Fawwaz Leather Industries. Maka, jarak dan

kesibukan tidak akan lagi menghambat konsumen dalam melakukan pembelian. Pembangunan sistem baru tersebut yaitu dengan cara dibuatnya suatu aplikasi penjualan.

Selain itu, dengan kemudahan konsumen dalam melakukan pembelian melalui aplikasi ini dimana pun dan kapan pun (selama jam kerja), maka diharapkan dapat menambah jumlah penjualan yang secara langsung pasti mempengaruhi *omset* (keutungan) yang diperoleh oleh Fawwaz Leather Industries. Grafik penjualan jaket selama bulan Juli hingga September tahun 2013 pada sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1.3 Grafik Penjualan di Fawwaz Leather Industri

Sumber : Fawwaz Leather Industries

Agar berfungsi lebih optimal, aplikasi penjualan yang dibangun tersebut harus diterapkan dalam suatu media komunikasi yang sedang berkembang dan banyak diminati dan dimiliki oleh masyarakat, sehingga masyarakat dapat lebih mudah dalam mengaksesnya. Dari pemikiran tersebut, maka dipilihlah perangkat *mobile* sebagai medianya, hal tersebut karena *mobile* adalah perangkat komunikasi yang saat ini hampir 100% masyarakat memilikinya. Dimana *mobile* yang digunakan adalah *mobile* yang terkoneksi *internet* yang biasa dikenal dengan nama *smartphone*.

Salah satu *Smartphone* yang saat ini sedang berkembang adalah *smartphone* android. Maka android dipilih untuk menjadi media dalam menerapkan aplikasi penjualan tersebut. Selain sedang berkembang, android juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri. Berbagai kemudahan dari adanya aplikasi penjualan tersebut telah menginspirasi pengelola Fawwaz Leather Industries untuk membangun suatu aplikasi penjualan berbasis android di Fawwaz Leather Industries.

Oleh karena itu, dari latar belakang yang telah diterangkan di atas, Penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut ke dalam sebuah judul skripsi yaitu "**APLIKASI PENJUALAN JAKET KULIT BERBASIS ANDROID DI FAWWAZ LEATHER INDUSTRIES**".

1.2 Identifkasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Fawwaz Leather Industries, teridentifikasi berberapa masalah, antara lain:

1. Proses pembelian barang di Fawwaz Leather Industries hanya dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung toko Fawwaz Leather Industries atau melalui telepon. Hal tersebut menyebabkan konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian dan memperoleh informasi terbaru mengenai barang di Fawwaz Leather Industries. Perusahaan pun kesulitan dalam memberikan informasi kepada konsumen tentang barang yang di jual di Fawwaz Leather Industries, terutama bagi konsumen yang mempunyai lokasi tempat tinggal jauh dari toko Fawwaz Leather Industries atau pun

konsumen dengan kesibukan yang padat sehingga tidak mempunyai waktu untuk berkunjung secara langsung ke toko Fawwaz Leather Industries.

2. Data barang, data transaksi penjualan, data ekspedisi dan lain-lain masih di disimpan dalam bentuk kertas yang semakin hari semakin menumpuk, sehingga menyulitkan pegawai dalam pencarian data serta rawan terhadap hilangnya data-data atau pun kerusakan seperti sobek, terbakar dan sebagainya.
3. Tidak ada integrasi antar data, sehingga menyulitkan pegawai dalam pembuatan laporan penjualan.
4. Pegawai kesulitan dalam pengecekan stok barang yang tersedia dan terjual, karena hanya dapat dilakukan dengan mengecek satu persatu jaket kulit yang masih tersedia.
5. Adanya kesenjangan antara fasilitas yang sudah tersedia di Fawwaz Leather industries yaitu memiliki koneksi *internet* dengan sistem penjualan yang sedang berjalan yaitu masih dilakukan secara manual.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan yang berjalan di Fawwaz Leather Industries.
2. Bagaimana perancangan pembuatan "Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries ".
3. Bagaimana implementasi "Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries ".

4. Bagaimana pengujian “Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries ”.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun “Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries” yang diharapkan dapat menjadi inovasi untuk memperbaiki sistem penjualan di Fawwaz Leather Industries dan memfasilitasi konsumen terutama pengguna *smartphone* android yang bertempat tinggal jauh dari Fawwaz Leather Industries atau pun konsumen yang sibuk dan tidak dapat langsung berkunjung ke Fawwaz Leather Industries agar tetap dapat melakukan pembelian barang di Fawwaz Leather Industries tanpa terhambat oleh jarak dan waktu. Serta memberikan kemudahan kepada pegawai dalam membuat laporan dengan data yang telah terkomputerisasi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang berjalan di Fawwaz Leather Industries.
2. Untuk melakukan perancangan pembuatan “Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries”.
3. Untuk melakukan implementasi “Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries”.
4. Untuk melakukan pengujian “Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries”.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Sedangkan kegunaan praktis yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain.

1. Bagi perusahaan, dengan dibangunnya "Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries" ini diharapkan dapat inovasi dalam memperbaiki sistem penjualan hingga memeprmudah dalam membuat laporan transaksi penjualan di Fawwaz Leather Industries.
2. Bagi konsumen, dengan dibangunnya "Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries" ini dapat memfasilitasi konsumen untuk dapat melakukan pembelian barang di mana pun dan kapan pun tanpa terhambat oleh jarak dan waktu.
3. Penyimpanan data menjadi terstruktur, terkomputerisasi, dan terkoneksi internet sehingga lebih aman, baik data konsumen, data barang atau pun data transaksi penjualan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Manfaat akademis yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Teknologi Informatika dan Sistem Informasi terutama dalam pembuatan aplikasi penjualan.
2. Hususnya bagi penulis, sebagai penambah pengalaman dan wawasan baik secara praktik maupun teori yang diperoleh selama melakukan penelitian di fawwaz Leather industries.

1.5 Batasan Masalah

Pada pembahasan masalah ini penulis memberikan pembahasan masalah agar pembahasannya tetap fokus serta tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. "Aplikasi Penjualan Jaket Kulit Berbasis Android di Fawwaz Leather Industries" ini dapat digunakan di *smartphone* Android minimal sistem operasi android versi 2.2.
2. Pembuatan database yang akan di akses dan terkoneksi internet dilakukan dengan menggunakan MySQL.
3. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP dan Java.
4. Registrasi konsumen hanya dilakukan di akhir proses pembelian yaitu setelah konsumen selesai melakukan proses pemilihan barang dan melakuakn proses beli
5. Tidak menerima retur barang yang telah di beli.
6. Barang yang di jual menggunakan aplikasi ini hanya jaket kulit.
7. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer.
8. Media pengiriman barang adalah perusahaan Ekspedisi JNE dengan jangkauan seluruh Indonesia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Fawwaz Leather Industries yang berlokasi di Jl. A. Yani No. 299 Sukaregaang, Garut.

Sedangkan waktu penelitian dilakukan selama 5 bulan yaitu pada tanggal 19 Agustus sampai dengan 31 Desember 2013 dengan rincian kegiatan seperti digambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013																	
		Agt		Sep				Okt				Nov				Des			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Pelanggan (*Listen to Customer*)																		
	Wawancara																		
2	Membangun/ memperbaiki perangkat lunak yang dibuat (*Build/revise mock-up*)																		
	1. Mempelajari Data																		
	2. Membangun Desain *Interface* hingga format *output*																		
3	Pelanggan menguji perangkat lunak yang telah dibuat (*Customer test drives moke-up*)																		
	1. Uji oleh Pengembang																		
	2. Uji coba oleh Perusahaan																		