BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

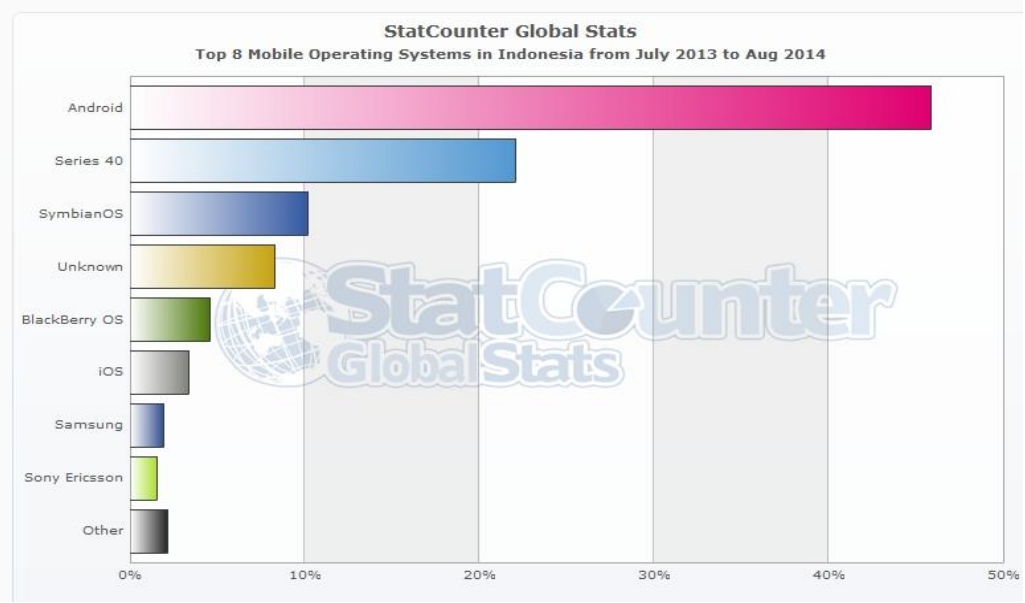
Kegemaran masyarakat untuk berlibur semakin meningkat. Terutama untuk liburan mendaki gunung. Penjualan perlengkapan pendakian semakin menjamur dimana-mana.

Penjualan di Kawani Sarana Petualang sekarang semakin meningkat. Karena telah dibukanya 2 cabang yang ada di Bandung dan Cimahi. Tetapi penjualan mereka masih ada sedikit masalah dari segi penjualan. Website penjualan yang telah kadaluarsa membuat pembeli sulit mengetahui info barang-barang yang baru yang dijual di Kawani Sarana Petualang.

Penjualan yang diterapkan hanya bisa dilakukan pembeli mendatangi langsung ke toko Kawani. Sehingga pembeli mengalami kerepotan membeli. Data transaksi yang masih dilakukan secara manual yang membuat data penjualan kadang tidak tepat. Untuk itu dibantu data transaksi penjualan dalam bentuk website.

Data barang yang tersedia juga tidak terintegrasi dengan baik. Hal yang menjadi masalahnya ketersediaan barang hanya bisa langsung di cek ke bagian gudang. Ini menyebabkan pembeli menjadi malas untuk langsung pergi ke toko ketika barang yang diminta tidak jelas ketersediaannya.

Pengguna *smartphone* dikalangan masyarakat menjadikan kebutuhan penting. Banyak berbagai smartphone yang dipakai dari berbagai platform akan tetapi platform android menjadi platform yang paling banya dipakai. Survey dari Stat Counter Global Stats platform android menduduki peringkat 1 dalam penggunaan smartphone. Dari perkembangan zaman di dunia *e-commerce* sekarang ini, banyak aplikasi online yang dibuat untuk membantu aktivitas penjualannya. Salah satu aplikasi tersebut yaitu aplikasi pembelian melalui android.



(Gambar 1.1. Grafik pengguna smartphone di Indonesia)

(Sumber : http\\:gs.statcounter.com/27.9.2014)

Berdasarkan latar belakang diatas, maka usulan penelitian ini penulis akan membuat **"**Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang **".**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di Kawani Sarana Petualang, maka teridentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Proses pembelian barang di Kawani Sarana Petualang hanya dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung toko Kawani Sarana Petualang. Hal tersebut menyebabkan konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian dan memperoleh informasi terbaru mengenai barang di Kawani Sarana Petualang.
2. Data barang, dan data transaksi penjualan masih disimpan dalam bentuk kertas yang semakin hari semakin menumpuk, sehingga menyulitkan pegawai dalam pencarian data.
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 barang yang masih tersedia.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana sistem penjualan yang berjalan di Kawani Sarana Petualang.

2. Bagaimana perancangan pembuatan "Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang".
3. Bagaimana implementasi "Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang".
4. Bagaimana pengujian "Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang".

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

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

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang berjalan di Kawani Sarana Petualang.
2. Untuk melakukan perancangan pembuatan "Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang".

3. Untuk melakukan implementasi “Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang”.
4. Untuk melakukan pengujian “Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang”.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan prakstis yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi perusahaan, dengan dibangunnya “Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang” ini diharapkan dapat inovasi dalam memperbaiki sistem penjualan hingga mempermudah dalam membuat laporan transaksi penjualan di Kawani Sarana Petualang.
2. Bagi konsumen, dengan dibangunnya “Aplikasi Penjualan Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang” 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

Sedangkan kegunaan akademis yang diperoleh antara lain :

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

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 Perlengkapan Pendakian Gunung Berbasis Android di Kawani Sarana Petualang” ini dapat digunakan di *smartphone* Android minimal sistem operasi android versi 4.1.
2. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengelola database..
3. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP untuk perancangan database dan Java untuk pemograman android.
4. Tidak menerima retur barang yang telah di beli.
5. Barang yang di jual menggunakan aplikasi ini hanya barang-barang perlengkapan mendaki gunung.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan objek penelitian di KAWANI Sarana Petualang Jalan Dipatiukur No.226, Bandung, Jawa Barat.

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahu															
		Sep				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	1. Mendengarkan Pelanggan (*Listen to Customer*)																
	2. 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																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dibahas dalam penulisan laporan Skrpsi ini terdiri dari 5 (Lima) bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini penulis menjabarkan tentang latar belakang masalah yang dihadapi penulis, identifikasi masalah dan rumusan masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penulis melaksanakan penelitian, serta sistematika atau pengurutan penulisan laporan yang dilakukan oleh penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Penulis memiliki landasan teori sebagai bahan acuan dan akan menjadikan literatur dari bahan pustaka sebagai bahan referensi untuk membantu penulis menyelesaikan laporan Tugas Akhir. Diantaranya penulis akan menjabarkan secara singkat tentang kartu kredit nasabah macet pada PT. Jou Longos Solution

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini dituliskan tentang struktur organisasi dan uraian tugas masing-masing bagian, identifikasi terhadap sistem yang berjalan yang digambarkan dalam diagram konteks dan analisis sistem yang berjalan dan evaluasi terhadap sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perancangan sitem yang diusulkan, perancangan antar muka, implementasi program dan pengujian program

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil program yang telah di rancang.