BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tak dapat dipungkiri jika kemajuan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi – inovasi yang telah dibuat dan hadir di dunia ini. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan, teknologi banyak membantu memperbaiki kehidupan ekonomi dan sosial manusia.

Ini menjadi bukti bahwa memang teknologi sudah menjadi kebutuhan di dalam kehidupan manusia. Terlebih setelah adanya penemuan teknologi berbasis komputer dan telepon selular, yang sekarang hampir semua pekerjaan yang dilakukan manusia memiliki hubungan dengan alat tersebut. Sehingga pantas jika komputer dan telepon selular adalah penemuan yang paling mutakhir dan yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia.

Supermoto Line (SM LINE) merupakan salah satu badan usaha yang bergerak dalam bidang otomotif sebagai penjual *spareparts* dan *accesories* untuk kendaraan sepeda motor berjenis *motocross* dan *supermoto*. Supermoto Line (SM LINE) adalah satu dari banyak penjual *spareparts* dan *accesories* motor trail yang ada di Bandung. Namanya sudah cukup terkenal di kalangan

para penggiat offroad, trail adventure, dan gasstrack khususnya di daerah Bandung dan sekitarnya.

Dengan berkembangnya teknologi informasi membuat proses bisnis sekecil apapun dalam suatu perusahaan dapat dilakukan secara mobile. Hal ini dilakukan karena penggunaan teknologi mobile mampu menunjang proses bisnis yang jauh lebih cepat. Penggunaan aplikasi – aplikasi yang mampu mempermudah pekerjaan sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan dengan efekif, efisien, dan etikatif.

Hal inilah yang telah dialami oleh Supermoto Line (SM LINE) dalam transaksi jual beli online melalui Tokopedia, OLX dan Bukalapak yang sudah sering dilakukan setiap harinya. Banyak sekali pesanan dan pembelian barang yang datang setiap hari dan itu membuat pemilik dan pegawai di SM LINE Bandung sedikit kesulitan dalam menghadapi konsumen. Selain itu banyak juga konsumen yang berasal dari luar kota atau luar pulau Jawa yang ingin membeli spareparts dan accesories di SM LINE Bandung. Mereka kesulitan mendapatkan barang yang diinginkan di daerahnya masing – masing, karena terletak di daerah yang sulit dijangkau. Maka dari itu banyak konsumen yang memilih untuk bertransaksi secara online (*direct order*) melalui aplikasi jual beli online. Sistem kepercayaan dalam proses jual beli pun masih menjadi masalah utama dalam bisnis online tersebut. Tidak sedikit konsumen yang membatalkan transaksinya karena takut terkena tipuan, begitu juga dengan SM LINE Bandung sendiri yang banyak terkena tipuan oleh para konsumen dalam traksaksi jual beli online tersebut. Untuk itu berangkat dari

permasalahan yang dialami SM LINE Bandung maka diperlukan sebuah sistem yang efektif, cepat, dan mudah dalam mendapatkan informasi tersebut yaitu dengan aplikasi mobile. Karena dengan perangkat mobile, aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Dengan adanya teknologi informasi ini akan mempermudah jalannya kinerja SM LINE Bandung. Sebuah perusahaan yang kurang mendapatkan informasi, akan sulit dalam mengambil sebuah keputusan sehingga akan menyebabkan menurunnya etos kerja pada perusahaan tersebut. Agar perusahaan bisa maju dan berjalan dengan lancar sesuai yang diinginkan. Maka, dibutuhkan suatu usaha pemanfaatan teknologi yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi mobile ini.

Teknologi dalam perangkat mobile sudah semakin canggih dan untuk mendapatkannya tidaklah sulit karena harganya pun bervariatif sehingga semua kalangan dapat memilikinya. Perangkat mobile pun telah dilengkapi berbagai aplikasi – aplikasi yang menarik dan bermanfaat.

Penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi berbasis mobile dengan aplikasi jual beli online yang diterapkan pada perangkat mobile phone. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pemilik atau pegawai dalam mengakses kebutuhan informasi dan juga konsumen yang ingin bertransaksi secara online.

Aplikasi ini akan diterapkan mengikuti platform teknologi mobile saat ini, yaitu diterapkan kedalam platorm android. Karena android merupakan

platform opensource yang memberikan kebebasan dalam mengambangkan aplikasi sesuai yang dinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud menyusun laporan penelitian tentang ***"APLIKASI JUAL BELI ONLINE SPAREPARTS DAN ACCESORIES UNTUK MOTOCROSS DAN SUPERMOTO PADA SUPERMOTO LINE (SM LINE) BANDUNG BERBASIS ANDROID"***, sebagai judul skripsi.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dijabarkan isi permasalahan yang ada yaitu :

1. Transaksi jual beli online yang ada di SM LINE Bandung masih menggunakan sistem pesan langsung (*direct order*) dengan bermodal kepercayaan antara penjual dan pembeli.
2. Barang yang di iklankan hanya melalui aplikasi jual beli online.
3. Pegawai kesulitan dalam mengelola proses penjualan yang meliputi pemesanan dan pengiriman barang.
4. Pegawai kesulitan mengelola apabila banyak pesanan barang dan terkadang pesanan konsumen tertukar satu sama lain.
5. Konsumen dari luar pulau Jawa atau daerah yang sulit terjangkau kesulitan mendapatkan barang yang diinginkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

1. Bagaimana Sistem Informasi yang sedang berjalan di SM LINE Bandung ?
2. Bagaimana rancangan Aplikasi usulan yang akan di terapkan di SM LINE Bandung ?
3. Bagaimana pengujian Aplikasi Jual Beli Online di SM LINE Bandung ?
4. Bagaimana Implementasi Aplikasi Jual Beli Online di SM LINE Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Jual Beli Online di SM LINE Bandung.

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan di SM LINE Bandung .
2. Untuk merancang Aplikasi Jual Beli Online berbasis Android.
3. Untuk melakukan pengujian Aplikasi Jual Beli Online berbasis android.
4. Untuk mengimplementasikan Aplikasi Jual Beli Online berbasis android dapat memudahkan pegawai dan konsumen dalam bertransaksi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan mempunyai 2 kegunaan yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pekerjaan pegawai dalam bertransaksi dengan konsumen di SM LINE Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu Sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung dilapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk dihadapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi peneliti lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penelitian.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar tidak berkembangnya masalah dalam penulisan penelitian ini maka penulis membatasi masalahnya. Adapun ruang lingkup dari batasan masalah tersebut yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan dan pembelian saja.
2. Aplikasi jual beli online ini hanya dapat digunakan oleh pegawai dan konsumen yang telah memasang aplikasi ini dalam mobile phone-nya.
3. Fungsi Admin dalam aplikasi ini hanya dapat mengecek data transaksi serta menambahkan barang.
4. Aplikasi ini hanya untuk pengguna android saja dengan Sistem Operasi Android 4.0 ICS (Ice Cream Sandwich) ke atas.
5. Aplikasi jual beli online ini hanya dapat dilakukan apabila *mobile phone* pegawai dan konsumen terkoneksi dengan jaringan internet.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis dapat disebutkan sebagai berikut :

Nama Perusahaan : SM LINE Bandung

Alamat : Jl. Jatihandap No. 70 Cicaheum, Bandung

No. Telepon : 081321888008

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Februari 2016				Maret 2016				April 2016				Mei 2016				Juni 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan (Data)																				
Membangun prototype																				
Menguji system																				
Evaluasi Sistem																				
Penerapan system																				

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan beberapa sub bab. Agar mendapat arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis, berikut ini sistematika penulisan secara lengkap :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan teori-teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan halaman web yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, sejarah *android*, *Unified Modeling Language (UML)*, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang digunakan.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas objek penelitian, sejarah singkat perusahaan, dan metode yang digunakan dalam penelitian. Bab ini juga membahas analisis system yang berjalan pada perusahaan tersebut berupa dokumen dan beberapa diagram.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian sistem, dan juga implementasi sistem.

Bab ini juga membahas hasil dari perancangan sistem dan bagaimana implementasinya pada perusahaan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitan pada dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.