BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dalam bidang pengelolaan teknologi mencakup berbagai bidang tetapi tidak terbatas pada hal-hal seperti proses, perangkat lunak komputer, sistem informasi, perangkat keras komputer, bahasa program , dan data konstruksi. Teknologi informasi merupakan bagian penting dalam menentukan keberhasilan suatu perusahaan. Dengan adanya teknologi informasi maka informasi yang di hasilkan jauh lebih berkualitas, *Operating system* dari teknologi informasi antara lain windows, Mac Os , Android dan masih banyak lainnya. Dari ketiga OS tersebut maka android merupakan satu dari semua yang dapat memberikan kontribusi besar bagi teknologi.

Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile android* dan banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

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 Jamoer Iam.

Jamoer Iam merupakan perusahaan bisnis dalam bidang perdagangan atau jual beli keripik jamur tiram krispy. Penjualan keripik jamur tiram kripsy sekarang semakin meningkat. Karena telah mempunyai banyak reseller. Tetapi penjualan mereka masih ada sedikit masalah dari segi penjualan produk dikarenakan website penjualan yang digunakan sebelumnya telah kadaluarsa atau tidak aktif sehingga membuat pembeli sulit mengetahui informasi terbaru dari keripik jamur tiram krispy yang dijual di Jamoer Iam.

Penjualan yang diterapkan hanya bisa dilakukan pembeli langsung berkunjung ke Jamoer Iam. Sehingga pembeli mengalami kesulitan mengetahui detail informasi dari makanan tersebut dan kurang efektifnya bagian kasir jika terjadi antrian pelanggan karena data transaksi menggunakan sistem lama kembali

yaitu dengan tulis tangan. Dalam mengelola data penjualan tidak akurat dan tidak informatif salah satu masalah yang ditimbulkan adalah kesalahan pengiriman barang karena ada penjualan yang tertukar.

Pada sistem yang berjalan, semua data baik data barang, data trasaksi, maupun data pemesanan masih disimpan tidak pada tempat yang sesuai tempat penyimpanannya, data yang ada masih disatukan dalam satu tempat, permasalahan lain yaitu kesalahan para pegawai yang lupa menyimpan data mengakibatkan kehilangan dokumen , kerusakan data seperti terbakar, terkena air, ataupun robek, dalam pembuatan laporanpun tidak efisien yaitu mencatat lembar pesanan kedalam sebuah buku yang membuat kasir membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.

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 Jamoer Iam. Dimana sistem baru tersebut adalah sistem yang mempermudah pegawai dalam pencatatan data transaksi penjualan, data pemesanan, pembuatan laporan 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 Keripik Jamur Tiram Krispy yang dijual dan dapat melakukan pembelian keripik jamur tersebut tanpa harus mendatangi langsung ke Jamoer

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

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 70% masyarakat memilikinya. Dimana *mobile* yang digunakan adalah *mobile* yang terkoneksi *internet* yang biasa dikenal dengan nama *smartphone*.



Gambar 1.1 Grafik pengguna *smartphone* di Indonesia

(Sumber : http://katadata.co.id)

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 Jamoer Iam untuk membangun suatu aplikasi penjualan berbasis android di Jamoer Iam.

Oleh karena itu, dari latar belakang yang telah diterangkan di atas, Penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut ke dalam sebuah judul skripsi yaitu "**APLIKASI PENJUALAN KERPIKIK JAMUR TIRAM KRISPY UNTUK CLIENT BERBASIS ANDROID DAN SERVER BEBASIS WEB**".

Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di Jamoer Iam, maka teridentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Proses pembelian hanya dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke tempat pembuatan keripik atau melalui telepon. menyebabkan konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian dan memperoleh informasi produk terbaru.
2. Penyimpatan data transaksi seperti nota, lembar pesanan disimpan pada satu tempat, yang semakin hari semakin bertumpuk dan rentan terhadap kerusakan , robek, maupun hilang.

3. Proses pembuatan laporan dilakukan dengan tulis tangan menyalin nota pesanan kedalam sebuah buku yang membutuhkan waktu yang cukup lama.
4. Kesulitan mencatat pesanan apabila terjadi antrian konsumen.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan di Jamoer Iam meliputi bagian penjualan, pemesanan, pembelian.
2. Bagaimana pembuatan Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web. Yang di usulkan di JamoerIam.
3. Bagaimana melakukan pengujian Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam. Yang diusulkan.
4. Bagaimana melakukan Implementasi terhadap Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam. Yang diusulkan.

1.3 Maksusd dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membuat Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iamyang diharapkan dapat menjadi inovasi untuk memperbaiki sistem penjualan di Jamoer Iam dan memfasilitasi konsumen terutama pengguna smartphone android yang bertempat tinggal jauh dari Jamoer Iam atau pun konsumen yang sibuk dan tidak dapat langsung berkunjung ke Jamoer Iam agar tetap dapat melakukan pembelian keripik jamur tiram krispy di Jamoer Iam tanpa terhambat oleh jarak dan waktu. Serta memberikan kemudahan kepada pegawai dalam membuat laporan dengan data yang telah terkomputerisasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan sistem penjualan yang berjalan di Jamoer Iam menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode pengembangan *prototype*.
2. Untuk membuat Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode pengembangan *prototype*.
3. Untuk melakukan pengujian Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk *Client* Berbasis Android dan *Server* Berbasis Web di Jamoer Iam .

4. Untuk melakukan implementasi Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

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

a. Bagi perusahaan

   Dengan dibangunnya Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam ini diharapkan dapat inovasi dalam memperbaiki sistem penjualan hingga mempermudah dalam membuat laporan transaksi penjualan di Jamoer Iam

b. Bagi konsumen,

   Dengan dibangunnya Aplikasi Penjualan Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam ini dapat memfasilitasi konsumen untuk dapat melakukan pembelian keripik jamur tiram krispy di mana pun dan kapan pun tanpa terhambat oleh jarak dan waktu. 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. Khususnya bagi peneliti, sebagai penambah pengalaman dan wawasan baik secara praktik maupun teori yang diperoleh selama melakukan penelitian di Jamoer Iam.

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 Keripik Jamur Tiram Krispy Untuk Client Berbasis Android dan Server Berbasis Web di Jamoer Iam ini dapat digunakan di *smartphone* Android minimal sistem operasi android versi 5.0
2. Tidak adanya notifikasi bagi konsumen apabila pesanan telah di verifikasi, dikirim ataupun dibatalkan.
3. Sistem informasi ini hanya membahas tentang pemesanan, retur penjualan serta pembayaran pada jamoer iam.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan objek penelitian di Jamoer Iam Jalan Cibarengkok No.164/182C, Bandung, Jawa Barat.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Februari 2016			Maret 2016			April 2016			Mei 2016			Juni 2016			September 2016				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	5
1.	**Mendengarkan Pelanggan**																				
2.	**Membangun, memperbaiki prototipe**																				
3.	**Pelanggan menguji coba prototipe**																				

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 keripik jamur tiram krispy di JamoerIam.

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 *Usecase diagram* 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.

Contents

PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 5
1.2.1 Identifikasi Masalah 5
1.2.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Maksusd dan Tujuan Penelitian 7
1.4.1 Maksud Penelitian 7
1.4.2 Tujuan Penelitian 7
1.4 Kegunaan Penelitian 8
1.4.1 Kegunaan Praktis 8
1.4.2 Kegunaan Akademis 9
1.5 Batasan Masalah 9
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 10
1.7 Sistematika Penulisan 10
LANDASAN TEORI ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.1 Penelitian Terdahulu ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.2 Definisi Sistem ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.3 Definisi Sistem Informasi ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.4 Aplikasi ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5 Pengertian Penjualan ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5.1 Return Penjualan ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.6 Pengertian Android ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.6.1 Sejarah Android ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.6.2 Anatomi Aplikasi Android ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.7 Pengertian Internet ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8 Konsep Perancangan Berorientasi Objek ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1 Unified Modelling Language (UML) ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1.1 Use Case Diagram ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1.2 Class Diagram ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1.3 Activity Diagram ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1.4 Object Diagram ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.1.5 Component Diagram ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.8.1.6 Deployment Diagram .....**Error! Bookmark not defined.**
2.9 Java.....**Error! Bookmark not defined.**
2.9.1 Sejarah Singkat Java .....**Error! Bookmark not defined.**
2.10 Database .....**Error! Bookmark not defined.**
2.10.1 MySQL .....**Error! Bookmark not defined.**
2.11 Pengertian PHP (PHP *Hypertext Preprocessor*) .....**Error! Bookmark not defined.**
2.12 Pengertian Apache.....**Error! Bookmark not defined.**
2.13 Pengertian XAMPP .....**Error! Bookmark not defined.**
2.14 Android Studio .....**Error! Bookmark not defined.**
2.15 Pengertian Jaringan Komputer .....**Error! Bookmark not defined.**
2.16 JSON .....**Error! Bookmark not defined.**
OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
3.1 Objek Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....**Error! Bookmark not defined.**
3.1.2 Visi dan Misi .....**Error! Bookmark not defined.**
3.1.3 Struktur Organisasi di JamoerIam.....**Error! Bookmark not defined.**
3.1.4 Deskripsi Tugas.....**Error! Bookmark not defined.**
3.2 Metode Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.1 Desain Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.2 Jenis Pengumpulan data .....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder .....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem.....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem.....**Error! Bookmark not defined.**
3.2.4 Pengujian Software .....**Error! Bookmark not defined.**
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan.....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.2 Diagram Usecase.....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya .....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.2.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya.....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.3 Skenario Usecase .....**Error! Bookmark not defined.**
3.3.4 Diagram Aktivity.....**Error! Bookmark not defined.**

3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan .....**Error! Bookmark not defined.**
HASIL DAN PEMBAHASAN.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1 Perancangan Sistem.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.3.1 Use case Diagram.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.3.2 Skenario Use Case.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.3.3 Acitivity diagram .....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.3.4 Sequence diagram.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.4 Perancangan Data .....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.4.1 Class Diagram.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.4.2 Object diagram.....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.4.3 Component diagram .....**Error! Bookmark not defined.**
4.1.4.4 Deployment diagram .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2 Perancangan Antar Muka .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.1 Struktur menu.....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2 Perancangan input .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.1 Menu home.....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.2 Menu Order.....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.3 Menu Keranjang.....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.4 Form proses .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.5 Form detail pesanan .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.6 Perancangan menu retur penjualan .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.2.7 Perancangan menu admin .....**Error! Bookmark not defined.**
4.2.3 Perancangan ouput.....**Error! Bookmark not defined.**
4.24 Perancangan Arsitektur Jaringan .....**Error! Bookmark not defined.**
4.4 Pengujian .....**Error! Bookmark not defined.**
4.4.1 Rencana Pengujian.....**Error! Bookmark not defined.**
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....**Error! Bookmark not defined.**
4.4.3 Kesimpulan Pengujian.....**Error! Bookmark not defined.**
4.5 Implementasi .....**Error! Bookmark not defined.**
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak.....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.2 Implementasi Perangkat Keras .....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.3 Implementasi Basis Data.....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4 Implementasi Antarmuka .....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.1 Implementasi antarmuka Menu Home.....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.2 Implementasi Menu MyOrder .....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.3 Implementasi Menu Keranjang.....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.4 Implementasi Antarmuka Form Proses ....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.5 Implementasi Antarmuka Detail pesanan **Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.6 Implementasi Antarmuka Upload Bukti Transfer ... **Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.7 Implementasi Antarmuka retur penjualan**Error! Bookmark not defined.**

4.5.4.8 Implementasi Antarmuka Halaman Admin..... **Error! Bookmark not defined.**

4.5.5 Implementasi Instalasi program .....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.6 Penggunaan Program Admin Back End.....**Error! Bookmark not defined.**

4.5.7 Penggunaan Program Android.....**Error! Bookmark not defined.**