

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat dibutuhkan untuk mencapai hasil kerja yang maksimal. *Mobile* sebagai salah satu teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah teknologi yang tidak asing lagi bagi masyarakat, hal ini dikarenakan telah meningkatnya jumlah penggunaan *Mobile* untuk berbagai keperluan di lingkungan masyarakat. Dunia internet semakin lama semakin berkembang karena manusia selalu mencari terobosan baru. Dalam perkembangan sebuah sistem informasi jarak jauh yang memberikan hak akses khusus bagi anggotanya sudah banyak yang menggunakannya.

Penggunaan komputer di lembaga perusahaan *Eiger* hanya sebatas pembuatan dokumen untuk keperluan laporan saja. Perkembangan teknologi menjadi bagian yang sangat berpengaruh dalam kemajuan diberbagai bidang dimana salah satu perkembangan itu adalah *Mobile*. Eigerindo Multi Produk Industri atau dikenal sebagai *Eiger* adalah perusahaan yang paling terkenal di Indonesia khusus di bidang manufaktur dan ritel peralatan petualangan. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1993 oleh *Ronny Lukito* di Bandung. Dengan kerja keras dan pantang menyerah, EIGER telah memiliki beberapa cabang di berbagai daerah seperti EIGER STORE MEDAN yang beralamatkan di Jl. Mustafa. Medan.

Dalam melaksanakan tugas dan kegiatan, lembaga perusahaan atau toko tidak terlepas dari kebutuhan akan informasi penjualan dalam usaha untuk

mencapai tujuan yang diharapkan. Penggunaan *Mobile* dapat mempercepat pemberitahuan informasi penjualan dan pengaksesannya di kemudian hari walaupun informasi penjualan pada hakekatnya dapat dilakukan secara sistem manual, seperti halnya pada toko-toko dalam pengolahan data untuk menghasilkan informasi penjualan dari setiap transaksi penjualan masih diolah dengan sistem manual menggunakan dokumen kertas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibuat suatu aplikasi informasi penjualan alat-alat berbasis *Mobile* dan *Client-Server* yang berisi informasi penjualan dari toko *eiger* dimana pemilik toko dapat dengan mudah mengaksesnya serta *user* dapat melakukan pemesanan barang . Sehingga pemilik atau pengelola toko dan *user* tidak harus datang ke toko untuk mendapatkan informasi penjualan maupun pemesanan barang tersebut.

Sebagai sebuah teknologi yang tidak membatasi penggunaannya perangkat selular khususnya *platform android* memiliki kelebihan yang dapat memandu dan memberikan informasi secara cepat. *Android* adalah sistem operasi *Mobile* yang akhir-akhir ini menjadi *trend* masakini, yang hampir digunakan oleh semua usia dari muda hingga tua. *Android* adalah sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada *user* atau pemilik toko dari toko *Eiger adventure* tentang informasi penjualan alat-alat dan pemesanan barang secara tepat yang dikemas melalui sebuah aplikasi *Mobile* berbasis *android*.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “ **Perancangan Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis *Mobile* Dan *Client-Server*”**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger* selama ini masih bersifat manual, yakni informasi penjualan alat – alat disampaikan langsung oleh karyawan yang bertugas kepada pemilik atau pengelola toko sehingga mengharuskan karyawan untuk berjumpa langsung kepada pemilik toko yang bersangkutan.
2. Sistem informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger* juga memiliki kelemahan, yakni kurang efektifnya dokumentasi yang menyebabkan redundansi data dan banyak memakan waktu dalam hal penyajian informasi jika sewaktu-waktu diperlukan.
3. Belum adanya sistem *mobile* yang menyampaikan informasi penjualan alat-alat pada toko *Eiger* kepada pemilik atau pengelola toko tersebut.

4. Pembeli Produk Eiger harus berada ditoko untuk melihat maupun melakukan pembelian barang, sehingga mengakibatkan penjualan tidak begitu maksimal.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang aplikasi informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger* berbasis *mobile* dan *Client - Server* menggunakan *Mobile platform android* ?

I.2.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Penelitian berfokus kepada sistem informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger Adventure*.
2. Sistem akan menerima *input*-an dari karyawan berupa data penjualan alat – alat dengan menggunakan aplikasi penjualan pada sisi *server*.
3. Sistem dibangun dengan alat bantu pengembangan menggunakan *PHP*, *JSON*, *JAVA* dan *SDK/ADT(ECLIPS)* sebagai *tools* pemrograman dan *MySQL* sebagai aplikasi *database*.
4. Sistem akan memberikan *output*-an dari *server* berupa data penjualan alat – alat dengan menggunakan aplikasi penjualan *Eiger* pada sisi *client* menggunakan *Mobile platform android* yang memungkinkan pengguna dapat mengakses melalui *Mobile*.
5. Sistem hanya menyediakan informasi seputar penjualan alat – alat pada toko *Eiger Adventure* dan informasi barang.
6. *User* atau pembeli dapat melakukan pemesanan serta membeli barang tanpa harus berada ditoko.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Dalam penulisan penelitian ini penulis mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat suatu sistem informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger Adventure* yang bisa diakses secara *online* melalui *mobile*.
2. Membuat informasi penjualan alat – alat pada toko *Eiger Adventure* Berbasis *Mobile platform android* dan *Client – Server*.
3. Menghasilkan sebuah sistem layanan pengambilan informasi yang efisien.
4. Membuat pembeli dapat melihat informasi barang maupun membeli produk *eiger* tanpa harus berada ditoko.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari aplikasi yang akan dibangun ini adalah:

1. Untuk mempermudah pemilik atau pengelola toko melihat informasi penjualan alat – alat pada tokonya.
2. Mempermudah karyawan toko untuk menyampaikan informasi kepada pemilik atau pengelola toko tersebut.
3. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan mutu toko.
4. Mempermudah pembeli untuk melakukan pembelian ataupun pemesanan barang dari perangkat *Mobile*-nya sendiri.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Didalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan.

b. Sampel (*Sampling*)

Mengambil contoh – contoh data yang diperlukan khususnya data penjualan alat – alat.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang ada hubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku, internet dan lain – lain.

I.5. Keaslian Penelitian

Adapun perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang sudah ada

Menurut penelitian Melia Windiyana (2013), dari Universitas Muhammadiyah dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Batu Mulia Berbasis Android” dan penelitian kedua diangkat oleh Wahyu Priadi (2014), dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android ”.

2. Penelitian yang akan dibuat

Penelitian yang akan dibuat oleh Amril Yusuf Harahap.

- a. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi penyediaan informasi penjualan dan barang pada admin dan diakses oleh *User* di *Mobile* berbasis *Client-Server* serta pembeli dapat melakukan pemesanan ataupun pembelian.
- b. Aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *ECLIPS ADT/SK* yang didukung dengan aplikasi *Macromedia Dreamweaver*, agar lebih mudah dipahami dalam pembuatannya.
- c. Dalam penelitian ini akan mencakup bahasan mengenai penyediaan informasi penjualan berbasis *Mobile* dan *Client-Serve* pada toko *eiger adventure*.

Perbandingannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel I.1. Perbandingan Sistem Lama Dan Yang Akan Dirancang

No	Materi Perbandingan	Instrumen
Penelitian pertama : Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Batu Mulia Berbasis Android		
1.	Target	Merancang sistem informasi Pemasaran Batu Mulia
2.	Model perancangan	DFD (data flow diagram)
3.	Bahasa pemrograman	WML

Penelitian kedua : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Android		
1.	Target	Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan
2.	Model perancangan	UML
3.	Bahasa pemrograman	<i>HTML dan PHP</i>
yang akan dibuat : Perancangan Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger Berbasis Mobile Dan Client-Server		
1.	Target	Merancang Aplikasi Penjualan Alat-Alat Pada Toko Eiger
2.	Model Perancangan	UML
3.	Bahasa pemrograman	<i>VB.NET, JAVA, JSON, MySQL, PHP</i>

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun tempat dan lokasi yang dilakukan peneliti didalam penulisan skripsi ini adalah pada Toko *Eiger Store Adventure* yang beralamat di Jl. Mustafa, Medan, Sumatera Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika untuk memudahkan mahasiswa dalam penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah penjelasan mengenai sistem, informasi, tentang materi yang digunakan serta metode konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup seluruh aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.