

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah banyak menciptakan berbagai perangkat dengan fungsi dan manfaat yang memudahkan setiap penggunanya. Terlebih lagi dengan banyaknya perangka-perangkat baru seperti komputer dan *mobile phone* yang mendukung kualitas dan efektifitas dalam bekerja. *Mobile phone* menawarkan kemudahan melalui aplikasi dan dukungan perangkat untuk membantu penggunanya dalam menyelesaikan banyak hal. *Mobile phone* membantu aktifitas lain untuk berkomunikasi dan telah dapat terhubung ke jaringan internet yang semakin meningkatkan informasi yang dapat dengan mudah diakses.

Sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi pada perangkat *mobile phone* yang saat ini sangat diminati dan mudah untuk diaplikasikan, pada sistem operasi ini banyak pengguna yang sangat tertarik untuk menggunakan dan memakainya. Banyaknya pengguna *Android* dapat menjadi sarana bisnis yang cukup menjanjikan dalam meningkatkan keuntungan perusahaan, dalam hal penjualan yang dapat diakses dengan mudah oleh penggunanya, dengan menciptakan sebuah aplikasi penjualan yang menarik untuk digunakan pada sistem operasi *Android*. Para pelanggan dapat memanfaatkan media internet sebagai sarana untuk memesan barang, begitu juga halnya perusahaan yang ingin

memasarkan sehingga akses data dapat terpusat, baik pesanan yang diproses dan memudahkan karyawan dan pihak perusahaan dalam manajemen data.

Penelitian ini memberikan titik berat dengan membuat solusi terbaik dengan membangun sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui sebuah aplikasi *Android* yang menyediakan layanan penjualan barang, yang mudah diakses oleh pelanggan yang membutuhkan. Dengan mengambil sebuah judul untuk penulisan skripsi ini **“Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Barang Dengan Mobile Phone Android Berbasis Client Server Pada PT. Binasari Cipta Kreasi”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan adalah rangkuman hasil analisa penulis untuk permasalahan yang akan diteliti sebagai bahan penulisan dan perancangan.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang penulis temukan dalam penelitian ini ada beberapa masalah yang disimpulkan yaitu sebagai berikut :

1. Dalam proses jual beli masih banyak yang menggunakan sistem manual sehingga perlunya pengembangan di bidang teknologi terutama yang berbasis *Android*.
2. Layanan penjualan barang berbasis *Android* belum tersedia pada PT. Binasari Cipta kreasi, dengan pengaplikasian yang cukup mudah dan dapat membantu kinerja dan proses penjualan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembahasan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi ini :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi penjualan barang yang dapat diakses melalui perangkat *mobile phone* dengan sistem operasi *Android*?
2. Bagaimana aplikasi yang telah dibangun mampu diterapkan pada perangkat *mobile phone Android* dengan manajemen data yang baik?
3. Bagaimana membangun aplikasi *client server* untuk data terpusat yang dapat diimplementasikan pada perangkat *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak rancu dari penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi penjualan yang dapat diakses melalui perangkat *Android* yang terhubung dengan *server*, sehingga data terpusat dan mempermudah manajemen perusahaan.
2. Pengembangan aplikasi dengan pemrograman *Java*, *database SQLServer*, *editor Eclipse*, *Android SDK* dan *Java SDK*.
3. Dalam perancangan uji coba menggunakan koneksi *Wifi* lokal.

I.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat merupakan hasil yang akan dicapai untuk penelitian ini, adapun tujuan dan manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang direncanakan penulis terdiri dari beberapa poin yaitu :

1. Untuk mengembangkan aplikasi berbasis *mobile phone Android* untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan barang.
2. Untuk membuat sebuah sistem baru dalam pengolahan penjualan barang pada perusahaan agar pengelolaan data-data dapat terpusat sehingga penyajian informasi cepat, efektif dan efisien.
3. Untuk mengimplementasikan bidang ilmu yang telah dipelajari diperkuliahan khususnya pemrograman dan perancangan sistem baru pada perusahaan.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penulisan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan perusahaan dalam pengolahan data penjualan perusahaan dengan sistem yang terkomputerisasi dan data terpusat.
2. Memberikan kepada pelanggan sistem berbasis *Android* yang dapat dengan mudah digunakan untuk proses pemesanan barang.
3. Menambah wawasan penulis dalam perancangan aplikasi melalui perangkat *Android* dengan sistem yang lebih baik dan memberikan informasi yang cepat, efektif dan efisien.

I.4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bagian (kantor) pemasaran perusahaan PT. Binasari Cipta Kreasi yang beralamat Jl. Jamin Ginting Komplek Citra Garden Blok A5 No.10, Medan.

I.5. Metodologi Penyelesaian Masalah

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan penulisan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bersifat teoritis dengan cara memperoleh informasi dalam buku bacaan, jurnal, artikel yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas yang berasal dari akademik ataupun dari luar akademik, terutama yang berkaitan dengan prosedur, implementasi bahasa pemrograman *Java* dalam sistem komputer.
2. Analisa Permasalahan, tahapan ini berupa proses pembelajaran lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada menggunakan analisa sebab akibat sebagai dasar penentuan analisa kebutuhan.
3. Analisa Kebutuhan, pada tahapan ini dilakukan analisa sehingga dapat didefinisikan kebutuhankebutuhan sistem meliputi *input*, *output*, operasi, dan *resources* sehingga dapat terbentuk suatu sistem baru yang lebih handal.
4. Analisa Keputusan, tahapan ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling layak di dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

5. Desain Sistem, tahapan ini meliputi desain model, desain basis data, desain masukan dan keluaran, dan desain dialog antarmuka pengguna.
6. Pembuatan Sistem, berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilakukan proses pembuatan sistem (perangkat lunak berbasis web) menggunakan perangkat yang telah ditentukan pada tahapan analisa keputusan.
7. Implementasi Sistem, tahapan ini tidak akan dikerjakan seluruhnya, hanya tahap pengujian program. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu.

I.6. Sistematika Penulisan

Susunan dan sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa sub bab dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Sub bab ini tentang teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi sistem penjualan barang dengan *mobile phone* android berbasis *client server*, serta teori-teori yang mendukung analisa penelitian.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, alortima serta ketentuan penggunaan.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Berisi tentang tampilan hasil impelentasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.