

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Teknologi yang sangat populer saat ini Android. Android adalah *Operating System (OS)* yang akan memberikan kemudahan kepada setiap pelanggan yang akan menggunakan Aplikasi yang ingin digunakan untuk hal tertentu dapat di *download* di playstore selain dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan. *Android* sekarang sudah terpasang pada area perangkat seperti *mobile, handphone, dan tablet* (Wati,2018).

Saat ini, dunia teknologi mengalami kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat. Kemajuan teknologi yang pesat salah satunya adalah *Android*. Selain teknologi, perkembangan yang pesat pun ditunjukkan di bidang bisnis. Sekarang ini banyak dijumpai website maupun akun di media sosial yang dibuat khusus untuk memasarkan dan menjual produk yang akan ditawarkan yang biasa disebut dengan *E-commerce* (Dedi Irawan,2017).

Menyikapi persaingan yang semakin kompetitif pada setiap bidang bisnis, memunculkan ide untuk memadukan antara teknologi informasi dengan pemesanan

Kurma dan cemilan berbasis *Android*, kurma (*Phoenix dactylifera*) merupakan salah satu jenis tumbuhan palem yang buahnya memiliki rasa manis sehingga dapat dikonsumsi oleh banyak orang (Elsafy et al, 2015), sedangkan cemilan merupakan makanan dalam porsi kecil yang dikonsumsi diantara dua waktu makan utama. Dengan menggunakan pemesanan berbasis *Android*, perusahaan dapat memasarkan suatu produk atau jasa kepada konsumen dengan jangkauan seluruh dunia, sehingga dari segi bisnis merupakan peluang yang baik untuk memperluas pangsa pasar dari produk yang ditawarkan

Dalam penelitian yang dilakukan pada toko Usaha Kurma Kita masih ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya adalah sistem penjualan yang masih belum menggunakan sistem penjualan online secara efektif, oleh karena itu pelanggan harus mendatangi toko untuk membeli barang yang dijual, Sehingga menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang jaraknya berjauhan dengan toko karena saat ini toko menjual beberapa jenis kurma seperti kurma ajwa, sukari, kurma anggur dan beberapa jenis cemilan seperti orong-orong, makaroni, keripik tempe.

Selain itu, jangkauan pasar toko Usaha Kurma Kita masih tergolong sempit dikarenakan pemasarannya hanya menggunakan papan reklame didepan toko yang dirasa masih kurang dalam memberikan informasi yang tepat tentang produk yang dijual kepada pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan kurma dan cemilan berbasis *Android* sebagai media informasi dan pemesanan online pada toko Usaha Kurma Kita.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul Skripsi mengenai **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kurma Dan Cemilan Pada Toko Usaha Kurma Kita Berbasis *Android*”**.

I.2. Ruang lingkup permasalahan

I.2.1. Identifikasi masalah

Adapun identifikasi masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Proses pemesanan masih blm menggunakan sistem online secara *efektif*, oleh karena itu pelanggan yang ingin membeli produk harus mendatangi toko.
2. Jangkauan promosi dan pemasaran toko yang masih kecil sehingga masyarakat tidak terlalu mengenal toko Usaha Kurma Kita.
3. Sulitnya dalam memberikan informasi mengenai berbagai macam produk yang ditawarkan toko Usaha Kurma Kita

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan kurma berbasis *Android* yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan kurma dan cemilan?

2. Bagaimana cara memperluas jangkauan pemesanan produk kepada konsumen melalui peningkatan layanan pemesanan berbasis *Android*?
3. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai berbagai macam produk yang ditawarkan oleh toko Usaha Kurma Kita?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem menggunakan *UML (Unified Modelling Language)* seperti *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*,
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu Bahasa pemrograman *Java* dan *Database fire base*
3. Aplikasi yang dibuat hanya berisi informasi produk yang ditawarkan oleh Toko Usaha Kurma Kita.
4. Dalam pembuatan skripsi ini spesifikasi dari perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan adalah :
 - a) Laptop/PC yang digunakan antara lain :

Hardware yang digunakan dalam membuat Aplikasi :

- a) Laptop : *Core i3 Processor*
- b) SSD : 240 GB
- c) RAM : 8 GB

Perangkat lunak (*Software*)

- a) *Software* yang digunakan dalam membuat aplikasi
- b) Sistem Operasi *Windows 10*
- c) Menggunakan *software Android Studio* dan *database fire base*

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun beberapa tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi pemesanan kurma dan cemilan berbasis *Android* yang dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan
2. Untuk memperluas jangkauan pemesanan produk kepada konsumen melalui peningkatan pelayanan berbasis *Android*.
3. Memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Usaha Kurma Kita dan mempermudah pelanggan pada saat pemesanan kurma.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun dapat digunakan sebagai *alternatif* untuk penjualan dan pemesanan kurma dan cemilan.
2. Dengan adanya aplikasi pemesanan kurma dan cemilan ini, dapat mempromosikan serta meningkatkan penjualan kurma pada toko Usaha Kurma Kita.

3. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu toko untuk memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh toko.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini meliputi 2 (dua) hal, yaitu:

I.4.1. Metode pengumpulan data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya:

1. Studi *Literatur*

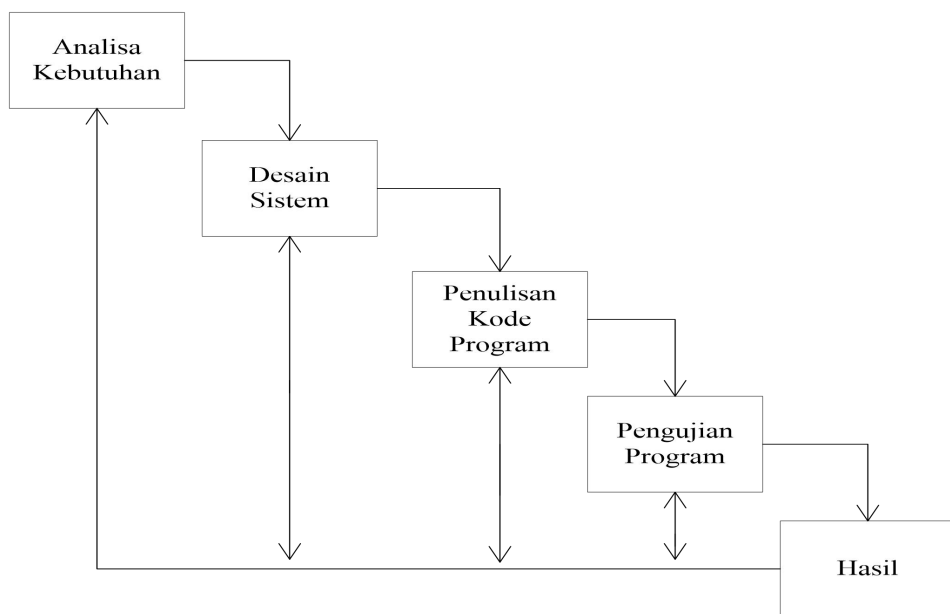
dengan cara mempelajari acuan dan *literatur* yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Acuan yang digunakan umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga jurnal-jurnal tentang studi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi.

2. Pengamatan

pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung beberapa contoh aplikasi. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan melihat contoh-contoh script program bahasa pemrograman yang selanjutnya akan dituangkan kedalam bahasa pemrograman *Java* dan *Android*

I.4.2. Metode perancangan Sistem

Dalam metode penelitian ini digunakan teknik-teknik analisis, *klasifikasi* masalah, terhadap masalah-masalah yang berhubungan dengan skripsi yang penulis buat. Langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk mencapai tujuan perancangan ditunjukkan pada Gambar I.1 berikut ini:



Gambar I.1. Perancangan *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pemecahan masalah yang sedang diteliti, dan solusi yang ditawarkan berdasarkan data yang ada. Pada tahap ini Penulis Mencari data Melalui Jurnal Jurnal Agar Dapat Menentukan *Desain* Dan standart yang tepat Untuk Membuat Suatu Aplikasi.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan dasar pada aplikasi yang akan dibangun yaitu dengan menggunakan UML, UML yang digunakan

untuk merancang aplikasi ini yaitu, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan juga melakukan *Desain User Interface*.

3. Penulisan *Coding Program*

Pada tahap ini dilakukan proses penulisan kode *program* untuk menjalankan algoritma pada aplikasi nantinya. Karena aplikasi ini dijalankan di *Android*, maka *tools* yang penulis gunakan untuk menuliskan kode program. Yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *database firebase*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan - kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Uji Coba

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dirancang dan dibangun, aplikasi ini akan diuji coba dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* merupakan metode pengujian aplikasi yang dilakukan dengan mengecek apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum.

5. *Implementasi*

Pada tahap ini aplikasi telah selesai dirancang dan diuji coba telah siap digunakan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Retno Waluyo, dkk (2018) dengan judul "Perancangan Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Sebagai Media Informasi dan Penjualan Kambing". Hewan Kambing merupakan salah satu hewan yang banyak diminati oleh masyarakat untuk keperluan upacara agama atau dikonsumsi, permintaan hewan kambing meningkat pada saat menjelang hari raya Idul Adha untuk keperluan qurban. Untuk mendapatkan hewan kambing pembeli mencari di pasar hewan. Adanya biaya operasional dan calo menjadikan harga dipembeli menjadi mahal, kurangnya media untuk mengetahui informasi peternak kambing dan harga kambing belum ada menjadikan pembeli mendapatkan harga yang mahal.

Kontribusi penelitian yang dilakukan oleh penulis Aziz Firmansyah Lingga (2022) adalah sebagai aplikasi yang sudah berbasis *Android* dimana aplikasi ini dapat membantu dalam memberikan informasi produk-produk yang dijual pada toko Usaha Kurma Kita. Serta menjadikan media promosi sekaligus pengenalan pada toko Usaha Kurma Kita. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu konsumen dalam mencari informasi tentang produk yang ditawarkan oleh Toko Usaha Kurma Kita. Fitur yang digunakan dalam sistem yang akan dirancang adalah menu login, registrasi, tampilan menu utama, daftar pesanan, lokasi toko, dan informasi tentang toko.

I.6. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan kegiatan penelitian di Perumahan Nusantara Mas No.21B Jalan Besar Karya Jaya, Kel Namorambe Kec Deli Tua, Kab Deli

Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian ini berlangsung empat minggu selama bulan Oktober

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV: HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan berguna bagi pengembangan sistem.