

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemesanan merupakan proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang. Pesanan dapat berupa barang maupun jasa. Bentuk pemesanan yang paling sederhana adalah dengan melakukan kontak langsung kepada penjual kemudian konsumen memesan barang yang diinginkan. Pemesanan dapat dilakukan dengan cara offline maupun online. Saat ini banyak aplikasi mobile yang bermunculan dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia. Aplikasi tersebut harus memiliki kriteria seperti mudah digunakan, desain yang menarik, dan memiliki cakupan informasi yang jelas untuk penggunanya. Android memiliki banyak keunggulan diantaranya interface yang menarik, storage yang lebih besar, dan juga multitasking. Dengan kecanggihan android tersebut maka tidak jarang penggunaannya dalam kehidupan sehari – hari yang berfungsi agar tidak tertinggal oleh kemajuan jaman dan juga teknologi sebagai daya guna. Bagaimana teknologi tersebut dapat menghasilkan materi bagi mereka contohnya, banyak sekali saat ini orang yang malas untuk melakukan aktifitas diluar rumah. Mereka lebih memilih memakai aplikasi delivery order. Tinggal pesan melalui aplikasi, tunggu hingga barang sampai ke tujuan. Itu bukti bahwa manusia jaman sekarang lebih memilih sesuatu yang instant dan efisien.(Nasution, Efendi and Kamil Siregar, 2019)

Dengan keadaan tersebut, kita dapat mengambil peluang pemanfaatannya dalam menggunakan smartphone. Apalagi saat ini telah muncul berbagai jenis merk smartphone dengan spesifikasi yang cukup tinggi dengan harga terjangkau sehingga sangat memudahkan user untuk dapat memasang aplikasi tersebut pada smartphone mereka.(Hamidi, no date)

Maka dengan adanya smartphone, diharapkan dapat membantu PT Lampung Distribusindo Raya , dimana Sales tidak perlu bertatap muka langsung dengan pelanggan untuk menawarkan barang.

Pelanggan juga tidak perlu bertemu langsung dengan distributor untuk memesan barang.

Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 banyak pelanggan yang enggan bertemu langsung dengan salesman dengan alasan dampak yang akan terjadi jika berkontak langsung dan itu berpengaruh terhadap pemesanan barang kepada salesman, dan penjualan dan transaksi pun masih dilakukan secara manual dan sederhana. (Sadiqin, 2020) Permasalahan yang dihadapi yaitu mengenai pemasaran dan pemesanan digital atau digital marketing yang masih belum diterapkan secara intents dalam PT. Lampung Distribusindo Raya, terutama jika ditinjau dari aspek pengaplikasiannya. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan layanan perusahaan dalam hal yang berkaitan dengan strategi pemasaran dan penjualan. Dari Uraian latar belakang masalah diatas, maka judul yang diangkat oleh penulis adalah “RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI DAN PEMESANAN BARNG DI PT LAMPUNG DISTRIBUSINDO RAYA BERBASIS ANDROID”.

1.2 Ruang Lingkup KP

Ruang lingkup dari pelaksanaan Kerja Praktek atau sasaran yang akan dicapai oleh mahasiswa adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar diluar perkuliahan melalui pengamatan dan analisis pada bidang-bidang antara lain:

- a. Analisis permasalahan ditempat kerja praktek
- b. Penelitian ini secara umum bertujuan Menciptakan sebuah inovasi yaitu pembuatan rancangan aplikasi berbasis android sebagai media yang dapat diakses untuk meningkatkan layanan perusahaan dalam hal yang berkaitan dengan strategi pemasaran dan penjualan.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang dimiliki pada kuliah kerja praktek, dengan harapan dapat membandingkan yang diterima dibangku perkuliahan dengan kondisi kerja yang ada.
2. Menguji kemampuan pribadi dalam berkreasi pada bidang ilmu yang dimiliki serta dalam tata cara hubungan masyarakat pada lingkungan kerja nya.
3. Sebagai proses awal mahasiswa yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja nya dimasa yang akan datang lingkungan kerja nya di masa yang akan datang.

B. Bagi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya

1. Sebagai sarana pengenalan instansi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya kepada badan-badan atau instansi atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan oleh Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya khususnya prodi Teknik Informatika.

C. Bagi Tempat Kerja Praktek

1. Membantu menyelesaikan pekerjaan sehari-hari tempat Kerja Praktek. Sebagai sarana untuk menjembatani hubungan kerja sama antara Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya dimasa yang akan datang khususnya mengenai rekrutmen tenaga kerja.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pemasaran dan penjualan produk di PT.Lampung Distribusindo Raya, serta sebagai salah satu bentuk untuk mengikuti perkembangan teknologi.

1.3.2 Tujuan

adapun tujuan kegiatan kerja praktek adalah:

1. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang dunia kerja
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami pengetahuan ilmu teknik infor
3. matematika serta mengaplikasinya dalam dunia kerja
4. Dengan adanya Rancangan ini diharapkan meningkatkan layanan pemasaran serta penjualan produk dengan lebih mudah dan lebih efisien.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1 Tempat Pelaksanaan

Nama Tempat Pelaksanaan : PT. Lampung Distribusindo Raya

Alamat : Jl. H. Mena No.88, Pemanggilan, Kec.
Natar, Kabupaten Lampung Selatan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek(KP) ini terhitung mulai tanggal 31 Januari 2022 sampai dengan 2 Maret 2022 .

1.5 Sistematik Penulisan 4

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini dibagi menjadi 5

bagian, dimana masing-masing memiliki sub bagian seperti berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, ruang lingkup kerja program kerja praktek, manfaat dan tujuan program kerja praktek, waktu dan tempat pelaksanaan program kerja praktek dan sistematika penulisan.

BAB II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha / kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan dan struktur organisasi.

BAB III. PERMASALAHAN PERUSAHAAN

1. Analisa Permasalahan Perusahaan

Bagian ini memuat uraian tentang temuan masalah, perumusan masalah dan kerangka pemecahan masalah yang terdapat di perusahaan.

2. Landasan Teori

Bagian ini memuat uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Memuat uraian hasil analisis yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan.

2. Pembahasan

Menguraikan tentang ketercapaian program sesuai dengan cara yang sudah direncanakan dan dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini di memuat kesimpulan-kesimpulan yang menjelaskan tentang masalah dan solusi yang diperoleh serta berisikan rekomendasi berdasarkan kesimpulan, serta harapan yang akan datang.

Lampiran :

Bukti kegiatan