

BAB I

PENDAHULUAN

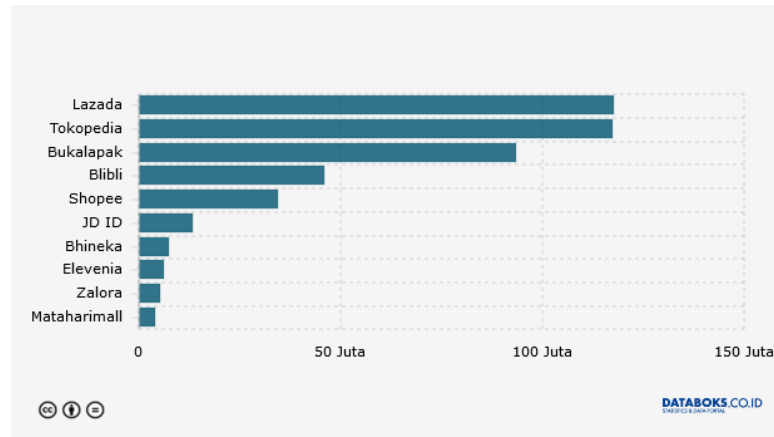
1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah meningkat pesat, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat *mobile* tersebut. Ini menjadi evolusi perangkat *mobile* seperti *handphone* yang semakin canggih seperti *smartphone* yang bisa menyaingi komputer. *Smartphone* memiliki manajemen data sendiri dan dapat mengakses internet dengan mudah.

Penggunaan Android untuk saat ini merupakan sistem operasi yang lebih banyak diminati, Android merupakan sistem operasi buatan Google yang tentunya dapat terintegrasi dengan dengan layanan *Google*, seperti *Google Maps* juga *Google Chrome*.

Saat ini masyarakat lebih banyak menginginkan belanja lebih mudah dan dapat dilakukan dimana saja, banyak aplikasi berbasis *web* yang sering digunakan melalui *smartphone* kita untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan untuk membeli dan memilih suatu barang dengan sekali klik, seperti contohnya *Shopee*, *Lazada*, *Tokopedia* dan aplikasi lainnya.

Semakin hari juga, semakin bertambah aplikasi-aplikasi terbaru, seperti aplikasi media sosial, aplikasi *chatting*, dan aplikasi pemesanan *online*, juga makin bertambah banyak usaha-usaha baru yang tentu nya memerlukan perkembangan sistem penjualan yang membuat proses jual beli menjadi lebih mudah tanpa harus kita datang secara langsung untuk membeli barang yang kita pilih. Perkembangan teknologi sekarang juga semakin canggih, dengan hanya membuka *internet* kita bisa mendapatkan apa yang kita mau.



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Aplikasi Web *E-Commerce* (Sumber : www.katadata.co.id)

Seperti salah satu toko kue yang berada di Bandar Lampung yang bernama RoBer (Roti Berisi). Toko kue ini baru berdiri selama kurang lebih 2 bulan yang merupakan kue berisi seperti coklat, keju, daging ayam dan lain-lain. Toko RoBer untuk proses transaksi pemesanan masih dengan cara langsung datang ke lokasi terlebih dulu dan untuk pemesanan secara online masih menggunakan lewat sosial media seperti Facebook yang di promosikan secara *online* lewat grub ke grub. Penjual mengakui kalau dengan cara seperti datang langsung ke lokasi, target penjualannya masih kurang.

Penjual menginginkan sebuah aplikasi *web* khusus untuk memesan dan melakukan transaksi langsung lewat aplikasi tersebut sekaligus untuk mengelola data transaksi jual beli dan stok persediaan barang.

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu memudahkan pelanggan membeli dan memilih kue yang mereka mau, dan juga membantu penjual melakukan pemberitahuan data barang kepada penjual secara *up to date*, memberikan informasi terbaru tentang produk dan promosi, juga penjual dapat mengetahui barang mana yang sering dibeli dan mengetahui data transaksi, pelanggan juga di mudahkan dengan tampilan menu yang mudah di pakai dan dengan fitur yang mudah di mengerti.

Untuk lebih memaksimalkan kepuasan pelanggan dan memanfaatkan teknologi saat ini, penulis ingin membuat sebuah aplikasi sistem informasi kepada toko RoBer agar lebih di kenal dan memaksimalkan proses jual beli dengan membuat aplikasi penjualan dan pengolahan data berbasis *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penulisan skripsi ini. Adapun rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang membantu penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi pemesanan dengan mudah dan membuat data stok barang melalui *website*.
2. Bagaimana memberikan pelayanan terbaik melalui *website* pemesanan yang dibuat untuk pelanggan, dengan mengadakan fitur dan program yang mudah di mengerti.
3. Bagaimana membangun *website* sesederhana mungkin dan sebaik mungkin yang dapat digunakan oleh semua kalangan dengan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi diperlukan batasan masalah agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud sehingga tercapainya suatu tujuan. Adapun batasan-batasan masalah nya sebagai berikut :

1. Pembuatan *website* untuk penjualan toko RoBer ini hanya sebatas pada *smartphone* dan dapat digunakan di PC.
2. Penggunaan pada *website* penjualan toko RoBer ini hanya digunakan untuk pemesanan secara *online* dan hanya digunakan untuk yang melakukan pesaanan yang menggunakan aplikasi ini, bukan dari aplikasi pihak lain.
3. Data informasi roti yang ditampilkan terdiri dari 6 jenis roti isi dan hanya admin yang dapat *update* apabila ada tambahan.

4. Data informasi pelanggan hanya dapat diketahui oleh pelanggan itu sendiri dan penjual tidak dapat melihat data pelanggan kecuali nama dan alamat pengiriman pesanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi penjualan dan pengolahan data berbasis website yang dapat membantu dan mempermudah bagi penjual kue RoBer dan pelanggannya untuk memesan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

Bagi Masyarakat:

1. Membantu masyarakat memesan dengan mudah menggunakan *smartphone*.
2. Membantu masyarakat memilih pesanan dengan tenang tanpa antri melalui aplikasi.
3. Memberikan informasi promo terbaru melalui aplikasi.

Bagi Peneliti:

1. Memahami pembuatan sistem informasi berbasis *website*.
2. Memahami bahasa pemrograman berbasis *website* yang dibuat.
3. Menambah wawasan dan bekal untuk menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

Bagi Universitas:

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran yang diperoleh di bangku perkuliahan.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
3. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini akan dibagi menjadi 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dan penerapannya dalam tahap analisis maupun tahap desain.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di bahas tentang hasil penelitian yang berupa perangkat lunak aplikasi yang di bangun, termasuk cara pengoperasiannya.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN