

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi secara tidak langsung juga mempengaruhi kualitas dari informasi yang diberikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah dibidang teknologi sistem informasi. Penggunaan aplikasi perangkat lunak sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan kian marak dan berkembang disegala bidang dan juga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakaiannya.

Depot Air Minum yang menjadi objek penelitian sampai pada tahun ini memiliki jumlah pelanggan kurang lebih seratus yang terdiri dari pelanggan toko, rumah, warung makan, dan lain-lain dan transaksi dalam satu hari mulai dari 15 sampai 35 transaksi atau dapat di rata-rata sekitar 25 transaksi. Tingginya jumlah permintaan dan pesanan air minum pada Depot, menjadi pemicu utama akan kebutuhan sistem informasi untuk membantu mengelola data dan pelayanan dalam menjalankan aktifitas bisnis ini. Karena dalam hal ini, sistem pelayanan konsumen menjadi prioritas utama yang harus diperhatikan dalam mengembangkan usaha ini.

Berdasarkan data yang di peroleh, data penjualan di depot B-Qua pada tahun 2018

Tabel 1.1 Laporan Penjualan B-Qua

Laporan Penjualan B-Qua 2018				
NO	Bulan	Air isi ulang	AQUA	VIT
1	Januari	190	118	51
2	Februari	205	98	20
3	Maret	187	110	33
4	April	201	115	35
5	Mei	195	91	38
6	Juni	189	97	10

7	Juli	200	99	23
8	Agustus	210	110	29
9	September	207	117	21
10	Oktober	198	115	27
11	November	203	118	30
12	Desember	199	110	36

Oleh karena itu, penulis mencoba merancang sistem pelayanan dengan database terstruktur yang diharapkan mampu mengakomodir seluruh aktifitas bisnis dengan menggunakan Bahasa pemrograman Android Studio, Firebase, dan Java Android. Rancangan sistem pelayanan ini juga diharapkan, dapat memudahkan dalam pemesanan untuk melakukan pemesanan isi ulang galon dan mengelola data pelanggan, data penjualan, penghitungan pemesanan air minum serta memudahkan dalam pembuatan laporan transaksi.

Dari uraian diatas maka penulis mengangkat topik “Perancangan Sistem Pelayanan Pemesanan Dan Laporan Transaksi Depot Isi Ulang air Minum Berbasis Android (Studi kasus : B-Qua)” diharapkan aplikasi ini dapat membantu untuk pemesanan isi ulang air minum.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat di identifikasikan permasalahan yang diantaranya :

- a. Masih di lakukannya pelayanan pemesanan air isi ulang dengan melakukan secara manual dan pembeli harus melakukan pembelian ketempat isi ulang untuk membeli air isi ulang.
- b. Penjual mengalami kesulitan dalam proses pembuatan laporan bulan jumlah transaksi isi ulang air galon dan laporan pembelian air isi ulang galon setiap bulannya.
- c. Terjadinya kesalahan pencatatan data jumlah transaksi tiap hari menyebabkan tidak sesuai hasil yang didapat dengan data transaksi yang dicatat di buku transaksi depot.

- d. Penjual masih melakukan pencarian pemesanan isi ulang air minum sehingga memakan waktu cukup lama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu: “Bagaimana membuat Perancangan Sistem Pelayanan Pemesanan Dan Laporan Transaksi Depot Isi Ulang Air Minum Berbasis Android (Studi kasus : Depot B-Qua) ?”

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Sistem pelayanan pemesanan ini hanya di terapkan di depot isi ulang air minum B-Qua.
- b. Sistem ini hanya untuk melakukan pemesanan air isi ulang galon di depot B-Qua.
- c. Sistem ini hanya berbasis Android.

1.5 Tujuan Dan Manfaat

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah : Perancangan pelayanan pemesanan dan laporan transaksi untuk mempermudah pembeli untuk melakukan pembelian isi air ulang isi galong di depot B-Qua dan untuk mencegah terjadinya kerugian di laporan transaksi isi air ulang galon.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam skripsi ini adalah :

- a. Memberikan pelayanan untuk pembeli yang akan melakukan pengisian air minum isi ulang galon di depot B-Qua.
- b. Mempermudah untuk laporan transaksi tiap hari dan minggunya di depot B-Qua.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : Depot B-Qua

Waktu penelitian : 10 Oktober 2018 Sampai 10 Januari 2019 langkah dengan mengumpulkan jurnal-jurnal penelitian yang terkait dengan topik tugas akhir.

1.7 Metodologi Penelitian

Agar mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perancangan, serta mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, sebagai berikut:

a. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan di tempat depot B-Qua.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan proses tanya jawab langsung dan sistematis kepada orang yang mengetahui tentang permasalahan (sistem jaringan yang berjalan) yang sedang diamati untuk menyakinkan hal-hal kegiatan observasi yang telah dilakukan.

c. Studi Pustaka

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang bersifat teori yang mendukung penulisan, dengan mencari referensi yang ada kaitannya dengan permasalahan tersebut.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diajukan pada seorang responden untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti. Dalam kuesioner terdapat pertanyaan, pernyataan dan isian yang harus dijawab oleh respnden.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir (skripsi) ini adalah *Rapid Application Development* (RAD) sistem yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan. *Rapid Application Development* (RAD) adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang

tergolong dalam teknik bertingkat, RAD menekan pada siklus pembangunan pendek, singkat adalah batasan yang penting untuk model ini yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Pemodelan bisnis

Tahapan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dalam penelitian

b. Pemodelan data

Tahapan mengumpulkan data yang terkait dengan informasi yang sudah dikumpulkan dan menjadikan data yang dikumpulkan menjadi informasi.

c. Pemodelan proses

Menerapkan informasi dan data yang sudah didapatkan untuk diproses menjadi satu informasi yang siap untuk diimplementasikan

d. Pembuatan aplikasi

Tahapan ini adalah tahap selanjutnya untuk membuat sebuah sistem yang diusulkan berdasarkan informasi yang sudah diproses dari pengumpulan informasi dan data.

e. Pengujian dan pergantian

Tahapan ini adalah tahapan untuk melakukan pengujian pada sistem yang diusulkan, jika semua sudah teruji maka tahapan pengembangan sistem selesai.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengembangan system dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem operasi, data, informasi, sistem informasi, desain informasi,

komponen-komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM IMPLEMENTASI

Berisi tentang spesifikasi hardware dan software yang diperlukan, langkah- langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

