

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Saat ini perkembangan suatu teknologi informasi sudah berkembang semakin pesat dan cepat, khususnya pada bidang *mobile phone* atau ponsel. Perkembangan *mobile phone* atau ponsel yang sudah berkembang pesat dan cepat dapat membawa perubahan besar dalam bidang bisnis, pencarian informasi, komunikasi dan dunia hiburan (*game*). *Mobile phone* atau ponsel merupakan suatu teknologi yang tidak bisa terlepas dalam kehidupan sehari-hari, mudah digunakan kapan saja, di mana saja dan hampir semua masyarakat pada saat ini sudah bisa mengoperasikannya.

Pada awalnya, fungsi ponsel hanya sebagai alat komunikasi telepon dengan perkembangannya sangat pesat dan cepat. Sekarang ponsel bukan sekedar alat komunikasi saja. Akan tetapi saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Ponsel sudah didukung dengan *Pocket PC*, kamera dan perangkat lainnya sehingga ponsel saat ini semakin canggih dan disebut dengan *smartphone*.

Berbagai macam telah ditanamkan, seperti *game*, video, penjelajah internet, pengolah gambar, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal tersebut tak lepas dari penggunaan Sistem operasi pada *smartphone*. Layaknya pada sebuah komputer, *smartphone* pun dapat menginstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Salah satu sistem operasi *smartphone* yang cukup banyak diminati pemakaiannya adalah android. Android adalah telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet yang berbasis linux (Safaat, 2012). Bagi para pengembang android sudah menyediakan platform terbuka atau *open source* untuk menghasilkan sebuah aplikasi mereka sendiri. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel. kemudian dalam pengembangan Android, dibuat *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia.

Agung Mulya Petshop merupakan usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri atau usaha perorangan, yang tergolong dalam Usaha Mikro Kecil (UMK) dan merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan hewan serta perlengkapan accesoris hewan peliharaan khusus kucing dan anjing.

Data statistik transaksi penjualan dan jasa pada Agung Mulya Petshop pada tahun 2015 sebanyak 2500 penjualan yang berupa: makanan kering, makanan basah, vitamin, obat, susu, sampo, farhum, peralatan mandi, mainan dan kandang.

Tabel 1.1 Daftar Produk

No	Nama Produk	Nama Kategori	Harga
1	Eureka	Makanan Kering	Rp.80.000
2	Bronco Lamb Olio Recipe Dog	Makanan Kering	Rp.35.000
3	Demodis Cream	Obat-obatan	Rp.55.000
4	Veterinary Cat	Vitamin	Rp.50.000
5	Golden Puppy	Susu	RP.65.000
6	Raid All Cat Shampo	Sampo	Rp.28.000
7	Armani Pet Fresh	Farhum	Rp.45.000
8	Sisir Luve M	Peralatan mandi	Rp.65.000
9	Food Ball	Mainan	Rp.30.000
10	Box Travel Voyageur	Kandang	Rp.200.000

Sumber : Agung Mulya Petshop

Untuk bidang jasa berupa *grooming* (salon hewan) dan *Brooding* (penitipan hewan) peliharaan seperti kucing, anjing, hamster. Untuk *Delivery Order* dari penjualan jasa berupa: *grooming* (salon hewan) dan *Brooding* (penitipan hewan) sebanyak 35 % dengan total 875 dari semua transaksi pada tahun 2015. (Sumber: Agung Mulya Petshop).

Data statistik pengguna *smartphone* di Indonesia semakin berkembang, Menurut Alexander (2012), 80% orang mempunyai telepon genggam. Dari 80% orang tersebut yang berjumlah kurang lebih 5 milyar orang, 1,08 milyar orang diantaranya merupakan *smartphones*. Semua *gadget* tersebut dilengkapi dengan fitur *internet* atau yang memungkinkan *user* untuk melakukan *web-browsing*, dan menggunakan aplikasi yang berbasis *internet*. Koneksi *internet* menjadi sebuah hal yang sudah biasa pada semua *gadget* seperti *smartphone* dan juga dilengkapi dengan penangkap sinyal koneksi WIFI. Koneksi *internet* pun semakin hari semakin cepat sehingga semakin banyak orang yang lebih memilih *smartphone* karena mobilitas yang tinggi. Dengan *internet*, fungsi *gadget* seperti *smartphone* menjadi lebih bervariasi.

Sistem *Delivery Order* pada Agung Mulya Petshop masih menggunakan via telepon, sms, bbm dan whatsapp. Tetapi penggunaannya belum maksimal karena belum ada koordinasi cara *Delivery Order* untuk Usaha Mikro Kecil yang benar dan pelanggan juga tidak bisa mengetahui penjualan apa saja yang ada pada Agung Mulya Petshop. Oleh karena itu harus mengubah sistem *Delivery Order* untuk Usaha Mikro Kecil manual menjadi sistem terkomputerisasi berbasis Android.

Semakin berkembangnya data transaksi penjualan maka semakin tingginya permintaan transaksi yang cepat sehingga dibutuhkan aplikasi *Delivery Order*. Untuk itu di perlukan metode penyajian informasi berbasis android kepada pelanggan agar memudahkan pelanggan dalam memilih pemesanan yang berupa: makanan kering dan basah, vitamin, obat, aksesoris, sampo, minyak wangi, tempat makanan dan kandang.

Pelanggan yang ingin memesan dapat mengakses sistem ini menggunakan *smartphone* berbasis android sebagai mobile *device*-nya. Proses pengirimannya produk dilakukan secara manual oleh kurir yang bertugas. Dengan demikian pelanggan yang menggunakan aplikasi ini dapat lebih mudah dalam melakukan pemesanan dan juga dapat menghemat biaya. Kerena pada saat ini sudah banyak orang yang menggunakan perangkat Android sebagai media informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dengan judul: Perancangan Sistem Informasi *Delivery Order* Untuk Usaha Mikro Kecil Pada Agung Mulya Petshop Berbasis Android.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya koordinasi cara *Delivery Order* untuk Usaha Mikro Kecil.
2. Mengubah sistem *Delivery Order* untuk Usaha Mikro Kecil manual menjadi sistem terkomputerisasi berbasis Android.
3. Semakin berkembangnya data transaksi penjualan dan semakin tingginya permintaan transaksi yang cepat sehingga dibutuhkan aplikasi *Delivery Order*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah : Bagaimana merancang Sistem informasi *Delivery Order* Untuk Usaha Mikro Kecil pada Agung Mulya Petshop Berbasis Android ?

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam perancangan sistem informasi ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya untuk pemesanan produk petshop dan untuk proses pembayaran secara transfer atau tunai.
2. Sistem ini hanya dikelola untuk Usaha Mikro Kecil.
3. Sistem *Delivery Order* ini hanya mencakup wilayah Kabupaten Bekasi.
4. Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan *software eclipse* dan *database MySQL*.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Informasi Delivery Order untuk Usaha Mikro Kecil pada Agung Mulya Petshop Berbasis Android menggunakan *smartphone* android.
2. Memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam pemesanan produk di Agung Mulya Petshop.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar pelanggan yang menggunakan aplikasi ini dapat menghemat biaya dan waktu.
2. Memberikan kemudahan dalam bertransaksi.
3. Menawarkan dan memberikan informasi yang cepat dan mudah.

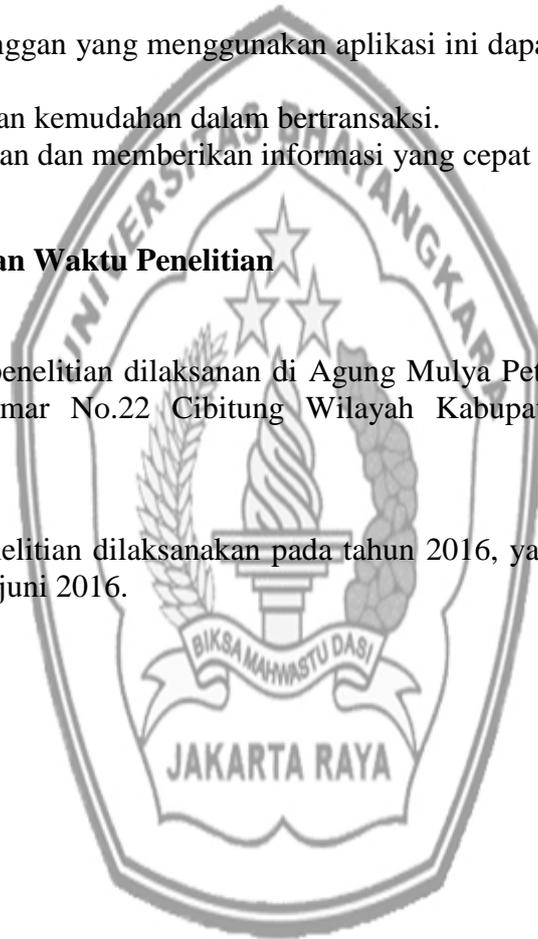
## 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

### 1.7.1 Tempat

Tempat penelitian dilaksanakan di Agung Mulya Petshop yang berada di Jl. Raya Teuku Umar No.22 Cibitung Wilayah Kabupaten Bekasi. Telp.(021) 99523304.

### 1.7.2 Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2016, yaitu dimulai dari 15 Mei 2016 sampai 15 juni 2016.



## 1.8 Metode Penelitian

Dalam melakukan analisis dan perancangan penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang memiliki korelasi dengan apa yang diteliti dan dirancang sebagai berikut :

### 1. Metode Kepustakaan.

Pada metode kepubstakaan dilakukan pencarian dan pengumpulan data berdasarkan sumber internet, buku-buku referensi ataupun sumber lain yang di gunakan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi yang akan di buat.

### 2 Metode observasi

Pengumpulan data dalam penulisan ini dilakukan melalui observasi dan penelitian di Agung Mulya Petshop. Dalam observasi yang dilakukan penulis melakukan pengamatan secara langsung pada proses sistem penjualan yang sedang berjalan di Agung Mulya Petshop pada saat ini.

### 3 Metode Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sebuah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

### 4 Metode Pengembangan sistem

Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).

## 1.9 Sistematika Penulisan

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

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang gambaran umum latar belakang penulisan tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, metode pengembangan sistem dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan Definisi sistem, Sistem Informasi, Penjualan, Petshop, *Delivery Order*, UMK, Java, Uml, Eclipse, Android dan MySQL.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang umum, sistem yang sudah ada, permasalahan dan alternatif pemecahan masalah yang diberikan penulis pada Agung Mulya Petshop.

## **BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses rancangan sistem ulasan yang meliputi hasil implementasi dari sistem yang telah dirancang, spesifikasi program dan evaluasi terhadap implementasi tersebut.

## **BAB V PENUTUP**

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

