

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini telah berkembang secara pesat seiring tingkat kecerdasan manusia pada zaman yang semakin modern ini, teknologi yang baru berkembang setiap tahunnya ini memberikan kemudahan akan fasilitas yang mendukung untuk mendapatkan informasi penjualan terbaru dan kemudahan dalam upaya untuk menyebarkan informasi dengan mudah. Dalam mendapatkan informasi yang mudah dengan teknologi yang canggih memberikan manusia lebih efisien dan akurat dalam menggunakan waktunya yang lebih baik. Dengan teknologi manusia dapat berhubungan langsung dengan dunia luar tanpa harus pergi dari rumah asalkan ada sebuah teknologi yaitu internet.[1]

Di Kota Jepara saat ini toko penjualan telepon genggam di daerah ini cukup menyediakan banyak kurang lebih sekitar 10 toko, dan tingginya minat beli masyarakat terhadap telepon genggam pada zaman modern ini menjadikan banyak orang ingin terjun langsung untuk bisnis tersebut. Tingginya minat beli bisa disebabkan oleh faktor diantaranya pelanggan lebih menyukai model dan merek serta kualitas yang lebih canggih penggunaannya. Salah satu Toko Penjualan Telepon Genggam adalah bisnis atau usaha penyedia jasa jual dan beli telepon genggam. Bisnis toko penjualan telepon genggam ini cukup diminati karena menghasilkan untung yang cukup banyak dan di era sekarang tidak ada yang tidak menggunakan telepon genggam yang semakin canggih dan efisien serta praktis dibawa kemanapun. Dalam proses pembelian, pemesanan, serta pembayarannya biasanya pelanggan lebih suka jika pelayanan pembelian, pemesanan, dan pembayarannya lebih mudah dan cepat serta efisien tanpa harus mengantri di toko tersebut.

Salah satunya Toko Telepon genggam yang berada di wilayah kota Jepara adalah Gra Cell. Gra Cell merupakan sebuah toko yang masuk ke dalam kategori usaha kecil-menengah yang menjual berbagai telepon genggam. Gra Cell menjual barang jadi yang langsung dibelinya dari pihak grosir dengan sistem per unit,

kemudian menjualnya kembali kepada konsumen dengan sistem retail. Maka dari itu peneliti mengusulkan untuk pembuatan Penerapan E-Store Berbasis Android Pada Gra Cell dalam proses pelayanannya dengan memanfaatkan metode Rapid Application Development (RAD) dan Pada toko pun sudah di sediakan android atau tablet untuk pembelian, pemesanan, dan pembayarannya agar lebih efektif dan efisien serta mengurangi antrian pelayanan, mengurangi resiko kehilangan barang serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan, dan mengecek ketersediaan stok barang. Gra Cell didirikan sejak tahun 2016, oleh Andri Maulana Rachman berlokasi di Jl. Km Sukri No.132 Rt 01/Rw 05 Potroyudan Jepara.

Toko Gra Cell belum mempunyai data yang terpusat ke satu database, Sehingga pada setiap periode admin masih harus menulisnya pada buku saat membeli maupun menjual barang untuk mengetahui laporan penjualan dan laporan peningkatan pengunjung setiap tahunnya selama ini serta admin harus mengecek barang yang dibeli maupun yang dikembalikan terlebih dahulu dan adminpun masih kesulitan dalam pelayanannya, sedangkan penjualan telepon genggam masih dilakukan ditoko saja sehingga pembeli harus datang langsung ke lokasi serta pembeli hanya disekitar lokasi penjual atau toko dan belum merambah pada penjualan online, Sehingga kegiatan tersebut kurang efisien.

Dalam penelitian sebelumnya yang membahas tentang Implementasi Customer Relationship Management untuk Optimasi Pelayanan Pelanggan Makanan Tradisional Rengginang Berbasis Web dan Tawk. Menghasilkan Website yang dapat menampilkan informasi product rengginang, proses jual beli, serta chat. Website ini juga memberikan informasi mengenai artikel terkait, dan yang terpenting adalah peningkatan pelayanan pada pelanggan.[2]

Untuk mengatasi permasalahan pada Gra Cell, peneliti ingin membuat suatu Penerapan E-store Berbasis Android Pada Gra Cell yang dapat membantu proses jual dan membantu mempermudah kegiatan administratif mulai dari pengolahan data pelanggan, data produk sampai laporan data transaksi jual beli pelanggan. Pada aplikasi akan menampilkan produk telepon genggam, Sebelum membeli pelanggan harus melakukan pendaftaran dengan cara memasukan email,

macam tipe telepon genggam untuk mengetahui grafik peningkatan pelayanan penjualan dan penurunan serta mengetahui tingkat peminatnya. Agar data yang diperoleh lebih efektif, maksimal, dan lebih akurat.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan teknologi berbasis android studio, Untuk memperluas penjualan konsumen tidak perlu datang ke Gra Cell lagi melainkan hanya membuka telepon genggam dan konsumen dapat melakukan pemesanan, pembelian, dan pembayaran telepon genggam yang ingin dipesan melalui aplikasi pada telepon genggam sistem aplikasi Penerapan E-Store Berbasis Android Pada Gra Cell ini dibuat agar memudahkan dalam proses pemesanan, pembelian, dan pembayaran serta mengurangi antrian dan mengurangi resiko kehilangan barang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan E-Store Berbasis Android Pada Gra Cell ”. Yang diharapkan dapat membantu perusahaan gra cell dalam meningkatkan mutu pelayanan dan kualitas perusahaannya dimata para konsumen.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, dibatasi hal- hal sebagai berikut :

1. Penelitian mengambil studi kasus di Toko Gra Cell Desa Potroyudan Kabupaten Jepara
2. Aplikasi yang dibuat pada Gra Cell menggunakan platform android sehingga hanya dapat dijalankan melalui telepon genggam berbasis android.
3. Aplikasi ini hanya membahas informasi penjualan produk-produk dan stok barang yang berada pada Gra Cell.
4. Proses pembayaran dilakukan dengan cara COD (*Cash On Delivery*) dan melalui Bank Transfer
5. Bahasa pemograman yang digunakan menggunakan java.
6. Perlunya pengolahan data untuk bisa diakses dalam android, dan terhubung di internet.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah seperti yang dijelaskan diatas maka dirumuskan suatu permasalahan yaitu: Perlu adanya aplikasi pembelian untuk mengurangi resiko kehilangan barang serta memberikan kenyamanan dan meningkatkan kunjungan sehingga tidak memperlambat pelayanan pembuatan laporan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelian di Gra Cell untuk mempermudah customer dalam proses pembelian, pemesanan, dan pembayaran telepon genggam yang diinginkan serta untuk mengurangi resiko kehilangan barang, memberikan kenyamanan, dan mempercepat pembuatan laporan serta lebih efisien untuk mengetahui peningkatan penjualan dan pengunjungnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

- 1). Bagi Peneliti
 - a. Untuk menambah ketrampilan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis android.
 - b. Sebagai bahan informasi untuk menambah penelitian selanjutnya.
- 2). Bagi Masyarakat
 - a. Mempermudah masyarakat dalam mencari informasi produk Smartphone di Gra Cell.
- 3). Bagi Pemilik Toko
 - a. Pemilik Toko Gra Cell dapat memperluas penjualan produknya dan mengetahui stok barang serta memudahkan membuat laporan.
 - b. Untuk memudahkan pelayanan pada toko agar lebih cepat.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan skripsi ini mencakup tiga bagian yang masing – masing terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu :

1. Bagian Awal (Preliminaries)

Pada bagian ini dimuat : Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Halaman Kata Pengantar , Halaman Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran.

2. Batang Pokok (batang tubuh)

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan latar belakang dibuatnya aplikasibeserta rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penlitian skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori diawali dengan Tinjauan Pustaka, yaitu membahas referensi – referensi dari penelitian sebelumnya dengan topik yang sama. Kemudian menguraikan dasar – dasar teori sesuai dengan pembuatan judul secara terperinci. Berupa definisi – definisi serta pemodelan yang berkaitan antara lain pemesanan, pembayaran, Android Studio, MYSQL, dan beberapa software yang digunakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian membahas mengenai penggunaan Metode untuk pengembangan sistem Pemodelan yang Digunakan untuk perancangan aplikasi pada Toko Gra Cell kali ini Menggunakan RAD (Rapid Application development).

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan menguraikan proses analisa, perancangan desain pemodelan dan rancangan antarmuka, pengkodean program, pengujian hasil pembuatan program berikut dengan hasil implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian Yang telah diperoleh serta beberapa saran untuk pengembang Aplikasi mendatang.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini dimuat :Daftar Pustaka, serta Lampiran - Lampiran untuk kelengkapan skripsi.