

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pemasaran produk secara online sekarang menjadi sangat marak dan banyak digunakan oleh beberapa unit usaha, terutama karena waktu yang digunakan menjadi lebih sedikit dan lebih efisien. Disamping itu, sistem pemasaran produk secara online menjadi salah satu pemicu suksesnya manajemen dalam kegiatan penjualan produk di berbagai macam unit usaha.

Baker's Corner adalah sebuah unit usaha yang dikembangkan oleh prodi D3 Perhotelan dan dikelola langsung oleh mahasiswa prodi D3 Perhotelan Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom yang menyediakan berbagai jenis kue dan roti seperti Bakery, Cake, Dessert, Pastry, serta Savory yang saat ini diperjual belikan di lingkungan Fakultas Ilmu Terapan. Unit usaha ini berlokasi di Lt. 1 Fakultas Ilmu Terapan Jl. Terusan Buah Batu, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Bandung Jawab Barat.

Saat ini proses penjualan yang terjadi pada Baker's Corner belum menggunakan metode pemasaran produk secara online dan masih menggunakan metode pemasaran produk yang konvensional yaitu secara langsung atau menyediakan beberapa makanan dan minuman pada etalase toko. Selain itu proses pembayaran yang dilakukan di kasir cukup lama, dimana konsumen harus menunggu dan antri di kasir untuk membuat nota dan mencatat transaksi penjualan ke dalam buku penjualan. Permasalahan lainnya yang dihadapi oleh Baker's Corner yaitu pemesanan yang bersifat dadakan seringkali ditolak oleh Baker's Corner karena ketidaktersediaannya bahan baku.

Dari permasalahan diatas, maka Baker's Corner membutuhkan sebuah aplikasi untuk memudahkan proses pemasaran online produknya melalui pembuatan sebuah sistem aplikasi yang mengintegrasikan pemasaran, pemesanan, sekaligus sistem pembayaran online melalui aplikasi android.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun sebuah sistem aplikasi untuk pemasaran dan penjualan produk secara digital?
- b. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat melakukan pembayaran secara online?
- c. Bagaimana membangun sebuah sistem aplikasi yang user friendly?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan diteliti, sehingga pembahasan dibatasi oleh ruang lingkup :

- a. Sistem pemasaran dan penjualan produk Baker's Corner di implementasikan pada ponsel berbasis Android.
- b. Aplikasi di implementasikan pada *smartphone* berbasis Android minimal versi Lollipop 5.0.
- c. Aplikasi berjalan pada perangkat *smartphone* android yang memiliki koneksi internet.

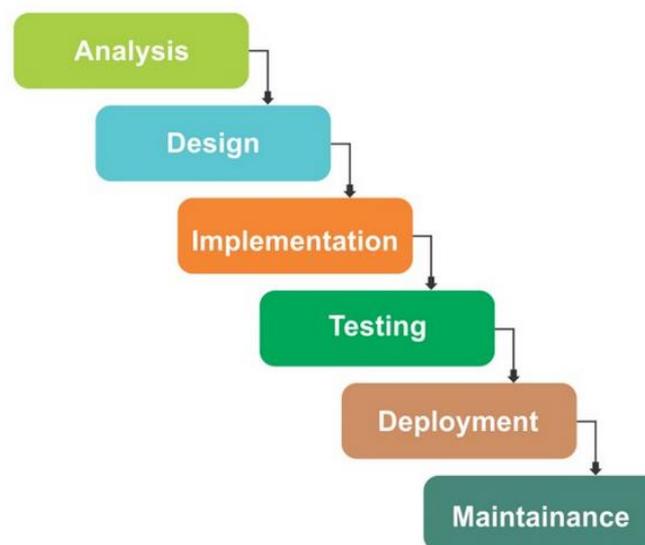
1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi *Baker's Corner* yaitu :

- a. Membuat aplikasi berbasis android untuk pemasaran dan penjualan produk Baker's Corner.
- b. Membangun sistem yang dapat mempermudah pengguna dalam memesan makanan di Baker's Corner.
- c. Membangun sistem aplikasi yang *user friendly*.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Baker's Corner adalah metode pengembangan perangkat lunak model Waterfall/SDLC.



Gambar 1. 1 Model Waterfall/SDLC

Dalam model waterfall terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui, antara lain :

- a. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Pada tahap ini penulis melakukan komunikasi dengan kepala pengelola Baker's Corner terkait dengan alur sistem marketing, fitur apa saja yang dibutuhkan, dan hasil dari alur sistem yang telah dibuat. Setelah melakukan komunikasi, pihak Baker's Corner memberikan dokumen berisi data-data produk yang akan dikelola.
- b. Desain Sistem (*Design*)

Pada tahap ini penulis melakukan pembahasan terkait desain sistem yang akan dibuat yaitu teknologi apa saja yang akan digunakan, desain aplikasi, waktu

pengerjaan, target pengerjaan, serta pembagian tugas utama untuk tiap anggota tim dengan penjelasan sebagai berikut.

c. Pengkodean (*Implementation*)

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan/proses coding dari desain sistem yang telah ada, kemudian dibuat menjadi beberapa bagian fungsionalitas. Dalam proses implementasi, penulis menggunakan beberapa tools yang meliputi Android Studio dan Postman dengan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dengan arsitektur sistem *Clean Architecture*.

d. Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem secara berkala untuk observasi kemungkinan error yang akan terjadi pada saat aplikasi dijalankan dan untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan normal sesuai dengan yang diharapkan.

e. *Deployment*

Pada tahapan ini dilakukan proses publish/deployment aplikasi ke playstore ketika proses pengujian telah selesai dilakukan.

f. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pada tahapan ini dilakukan proses perbaikan sistem apabila terdapat *bugs/error* pada aplikasi dan perubahan sistem sesuai dengan persetujuan mitra dengan penulis.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. **Muhamad Azmi Rizkifar**

Peran : Android Developer

Tanggung Jawab :

- 1) Merancang *database*
- 2) Mengimplementasikan algoritma
- 3) Pembuatan dokumen
- 4) Pembuatan paper
- 5) Melakukan *usability testing*
- 6) Pembuatan *manual book*

b. **Raden Fariz Insan P**

Peran : Android Developer

Tanggung Jawab :

- 1) Pembuatan desain *mockup*
- 2) Pembuatan layout aplikasi
- 3) Pembuatan aset aplikasi
- 4) Pembuatan poster
- 5) Pembuatan video promosi
- 6) Pembuatan dokumen