

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman yang sudah sangat berkembang, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, serta bidang lainnya merupakan contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai dunia maya. Melalui internet, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Kini dengan hadirnya internet, manusia dapat melakukan bisnis lebih mudah.

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya *E-commerce* ini memudahkan customer untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya. Salah satu kegunaan dari *Android Studio* itu sendiri untuk sistem operasi android yang dibangun diatas perangkat lunak *JetBrains IntelliJ IDEA* dan di desain khusus untuk pengembangan android. *IDEA* ini merupakan pengganti dari *Eclipse Android Development Tools (ADT)* yang sebelumnya merupakan IDE untuk pengembangan aplikasi android, *Android Studio* bisa digunakan untuk membuat aplikasi yang berbasis android.

Kilalayu Grow adalah sebuah toko sablon kaos yang beroperasi mulai pada tahun 2015, terletak di Perumahan Nuansa Mekarsari, Kelurahan Mekarsari, Kecamatan Rajeg, Kabupaten Tangerang. Merupakan bentuk usaha yang bergerak dalam bidang cetak sablon kaos, dimana pelanggan melakukan *custom*. *Custom* adalah salah satu *requirement*, yang menerima sablon baik itu dengan jumlah banyak maupun sedikit dan memberikan desain gambar yang sesuai dengan keinginan. Namun pelanggan harus datang ke toko atau menggunakan sistem konvensional untuk *custom* sablon tersebut. Hal tersebut tentu sangat berpengaruh pada hasil penjualan, mengingat pada jaman modern seperti sekarang, banyak toko-toko yang menggunakan informasi layanan internet. Hal ini membuat informasi lebih efektif, keakuratan data lebih terjaga saat melayani konsumen demi kepuasan konsumen itu sendiri.

Akan tetapi dibalik penjualan tersebut toko Kilalayu Grow masih jauh kalah bersaing dengan distro yang sudah ada, alasan utama yang membuat *custom* kalah bersaing dalam menarik pelanggan adalah cara pemasarannya yang kurang maksimal dengan hanya mempromosikan melalui sistem konvensional. Pada sisi lain pelanggan mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai jenis barang, desain gambar, deskripsi produk, dan informasi harga. Serta banyak pelanggan yang kebingungan saat menentukan kriteria produk yang akan dipesan, ketidaksesuaian keinginan pelanggan dipandang sebagai masalah yang subjektif mengingat sangat mungkin terjadi perbedaan pendapat antara satu pelanggan dengan pelanggan yang lain.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh toko Kilalayu Grow maka dibutuhkan kehadiran aplikasi. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu aplikasi dapat memberikan kemudahan dalam sistem pemasaran dan penyampaian informasi secara detail kepada pelanggan, untuk memudahkan pelanggan dalam proses *custom*.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dilakukan penelitian yang belum ada dalam Kilalayu Grow yaitu sistem informasi penjualan berbasis aplikasi. Maka diterapkan judul **“Perancangan Aplikasi Penjualan Cetak Sablon Kaos Di Kilalayu Grow Berbasis Android”**. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1 Bagaimana cara merancang aplikasi penjualan cetak sablon kaos di toko Kilalayu Grow berbasis *android* yang bekerja pada *smartphone*?
- 2 Bagaimana membuat aplikasi yang memudahkan pelanggan mengetahui jenis produk, harga produk dan pemesanan sablon kaos yang sesuai keinginan?
- 3 Bagaimana cara kerja fitur aplikasi penjualan cetak sablon?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1 Sistem operasi yang digunakan pada *smartphone android* yaitu minimum menggunakan versi 6.0 (*Mashmellow*).
- 2 Menggunakan Android Studio sebagai perangkat lunaknya.

- 3 Aplikasi ini digunakan untuk memberi informasi produk, memesan Cetak Sablon di Kilalayu Grow dalam pemesanan ini.
- 4 Notifikasi menggunakan via *email*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian proyek akhir ini sebagai berikut:

- 1 Memahami tentang *software Android* yang menjadi peran utama dalam pembuatan aplikasi penjualan cetak sablon di toko Kilalayu Grow berbasis *android*.
- 2 Untuk memudahkan pelanggan memesan sablon kaos sesuai keinginan, mengetahui harga produk dan jenis produk.
- 3 Mampu merancang dan merealisasikan aplikasi penjualan cetak sablon.
- 4 Mengetahui cara kerja aplikasi penjualan cetak sablon.
- 5 Untuk menjangkau pelanggan dan calon pelanggan Kilalayu Grow secara lebih luas.

1.5. Metode Penelitian

Pada pembuatan proyek akhir ini, dilakukan metodologi penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1.5.1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus maupun perpustakaan lainnya, dan membaca beberapa jurnal Nasional maupun Internasional yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisainya proyek akhir ini.

1.5.2. Pembuatan dan Implementasi

Metode ini dilakukan untuk merancang aplikasi sistem informasi penjualan cetak sablon di toko kilalayu grow berdasarkan dari hasil studi literatur dan data yang telah ditentukan untuk pembuatan aplikasi.

1.5.3. Uji Coba Aplikasi

Pada tahap ini merupakan uji coba aplikasi dengan parameter yang telah ditentukan.

1.5.4. Analisa

Pada tahap terakhir ini, dilakukan analisa dari hasil perancangan hasil uji coba.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung proyek akhir, yaitu tentang Android, konsep aplikasi dan pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan cetak sablon pada kilalayu grow berbasis Android.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini dibahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

BAB IV HASIL DAN ANALISA PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini diterangkan bagian pengujian dari aplikasi berbasis Android serta menganalisa dari sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.