

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu fenomena yang cukup menarik di era globalisasi dan informasi saat ini adalah begitu hebatnya laju perkembangan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi pada seluruh aspek kehidupan manusia. Informasi memegang peranan penting bagi setiap bidang usaha. Dengan tingginya tingkat persaingan dalam dunia *online*, maka setiap bidang usaha dituntut secara cepat dan tepat dalam mengambil keputusan yang bermanfaat. Dengan demikian, sistem komputerisasi dibutuhkan agar dapat melaksanakan proses bisnis dengan baik.

Hal ini juga dibutuhkan oleh PT.SunOne, yaitu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan ayam sejak 2010. Saat ini perusahaan menggunakan cara *marketing* hanya lewat penawaran secara langsung. Untuk memudahkan PT.SunOne dalam melakukan penjualan, perusahaan akan membuat aplikasi berbasis *android*, sehingga kegiatan *marketing* dan penjualan bisa menjadi lebih mudah dan memperluas pangsa pasar. Dalam aplikasi *android* ini, *customer* dapat melihat produk baru yang dimiliki oleh PT.SunOne, melakukan transaksi jual beli, dan melakukan *order* barang. Aplikasi berbasis *android* ini juga dapat membantu *customer* bila *customer* ingin memberikan masukan atau komentar terkait dengan produk yang dijual.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan fasilitas agar *customer* dapat melakukan transaksi penjualan produk.
2. Bagaimana menyediakan fasilitas bagi *customer* agar dapat memberikan pesan atau komentar terkait pada produk yang dijual..
3. Bagaimana menyediakan fasilitas agar *customer* dapat mengetahui *status* barang.

4. Bagaimana menyediakan fasilitas agar *customer* dan *owner* mengetahui status pembayaran

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *mobile* dan dokumentasi yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Menyediakan fasilitas agar *customer* dapat melakukan transaksi penjualan produk.
2. Menyediakan fasilitas bagi *customer* agar dapat memberikan pesan atau komentar terkait pada produk yang dijual.
3. Menyediakan fasilitas agar *customer* dapat mengetahui *status* barang.
4. Menyediakan fasilitas agar *customer* dan *owner* mengetahui status pembayaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi berbasis *android* PT SunOne adalah :

1. *Customer* order terlebih dahulu, bila disetujui baru bisa memesan.
2. *Customer* harus melakukan konfirmasi saat sudah melakukan pembayaran.
3. *Aplikasi* mengelola penjualan barang mulai dari *order* sampai *approval*.
4. *Customer* dapat melakukan komplain pada *Client*.
5. Pembayaran dilakukan lewat *transfer* secara *manual*.
6. Stock tidak diperhitungkan dalam program.

1.5 Sistematika Pembahasan

Berikut adalah sistematika dalam penulisan proposal ini :

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang atau alasan-alasan pembuatan proyek ini, rumusan masalah dari proyek, tujuan dari pembuatan proyek, batasan masalah proyek, serta sistematika pembuatan laporan dari proyek Tugas Akhir.

Bab II. Landasan Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan proyek ini.

Bab III. Analisis dan Pemodelan

Bab ini digunakan untuk menampilkan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *ERD*, serta rancangan aplikasi.

Bab IV. Perancangan

Bab ini digunakan untuk menjabarkan setiap metode yang digunakan dalam pembuatan proyek ini.

Bab V. Pengujian

Bab ini berisi laporan pengujian dari setiap metode yang digunakan (berupa *blackbox testing*).

Bab VI. Penutupan (Kesimpulan dan Saran)

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

Bagian yang berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.