

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah yang ingin dipecahkan, tujuan pembahasan yang diharapkan, batasan-batasan masalah yang ada, dan sistematika pembahasan laporan dari Pembuatan Aplikasi Penjualan Pembelian dan Trend Penjualan Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko “X”.

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat modern saat ini tidak bisa lepas dari perangkat telekomunikasi dalam aktivitasnya sehari-hari. Fungsi dari perangkat telekomunikasi seperti *handphone* atau *smartphone* sudah semakin luas. *Handphone* atau *smartphone* digunakan bukan hanya untuk mengirim pesan singkat (SMS) atau melakukan panggilan saja, tetapi dapat digunakan untuk mengecek *email*, mendengarkan musik, menonton video, bermain games, dan lain-lain.

Sistem operasi *mobile* yang paling dominan digunakan dalam pasar global saat ini adalah Android. Android sudah diimplementasikan dalam berbagai jenis tipe *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, *smartwatch*, *digital camera*, dan *gadget-gadget* lainnya. Banyaknya aplikasi gratis yang dapat diunduh menyebabkan sistem operasi android semakin digemari masyarakat. Aplikasi android dapat dibedakan menjadi beberapa kategori seperti *entertainment*, edukasi, *health application*, akunting, dan berbagai macam kategori lainnya. Aplikasi android pun dapat membantu *user* dalam bidang bisnis seperti aplikasi penjualan pembelian berbasis android ini.

Aplikasi penjualan pembelian berbasis android ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan aplikasi yang berbasis windows, diantaranya adalah lebih *portable*, hemat energi, serta biaya pembelian alat yang lebih murah dibandingkan perangkat yang menggunakan sistem operasi windows.

Toko grosir masih banyak ditemukan di kota maupun di daerah. Toko grosir tradisional seperti toko "X" menyediakan berbagai macam jenis snack makanan dan minuman. Transaksi penjualan dan pembelian dilakukan secara tradisional dan belum terkomputerisasi. Pembelian barang kepada supplier tidak berdasarkan data penjualan barang dan sering kali barang sudah habis ketika pihak toko memesan kembali. Hal ini menyebabkan keuntungan toko tidak maksimal karena toko tidak memiliki barang ketika ada *customer* yang ingin membeli. Penjualan barang pun dilakukan secara manual oleh pemilik toko kepada pembeli, dan hanya pemilik toko yang mengetahui harga barang. Pada saat toko sedang ramai, antrian pembeli menjadi menumpuk karena yang mengetahui harga barang hanya pemilik toko saja. Proses penjualan dan pembelian manual seperti ini tidak efisien untuk toko grosir yang memiliki barang sangat banyak dan beragam, oleh karena itu diperlukan pemanfaatan teknologi untuk efisiensi toko grosir tersebut.

Berdasarkan permasalahan toko grosir tersebut diperlukan teknologi yang mudah digunakan dan *portable*, seperti aplikasi penjualan pembelian berbasis *android*. Aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* ini dapat membantu pemilik toko karena penjualan dapat ditangani oleh para pegawai sehingga mengurangi antrian yang terlalu panjang di bagian kasir.

Aplikasi ini juga mencatat jenis barang yang terjual pada periode waktu tertentu sehingga dapat diperoleh *trend* penjualan pada periode tersebut. *Trend* penjualan ini dapat menjadi acuan pihak toko untuk memesan barang lebih banyak sesuai dengan prediksi barang yang akan laku pada periode tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, teridentifikasi masalah yang ingin dipecahkan, yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* yang dapat digunakan banyak *user*.

2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *android* yang dapat membuat laporan *trend* penjualan barang yang laku pada periode tertentu.
3. Bagaimana membuat aplikasi berbasis *android* yang dapat membuat laporan penjualan dan pembelian berdasarkan periode waktu tertentu.

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* ini adalah:

1. Membuat aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* yang dapat digunakan banyak *user*.
2. Membuat laporan *trend* penjualan barang yang laku pada periode tertentu pada aplikasi penjualan pembelian berbasis *android*.
3. Membuat laporan penjualan dan laporan pembelian berdasarkan periode waktu tertentu pada aplikasi penjualan pembelian berbasis *android*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian untuk aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* adalah:

- Perangkat keras: PC atau *laptop* (pembuatan) dan *Android* (pengujian)
- Perangkat lunak: Microsoft Windows 7, Eclipse, SDK Android, SQLite, SQLite Manager.
- Aplikasi tidak mendukung sistem pengembalian barang (retur).
- Aplikasi tidak mendukung sistem penghitungan pajak.
- Hanya diuji pada *android* dengan versi 4.4.

1.5 Sumber Data

Sumber data utama yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi penjualan berbasis *android* ini adalah *internet* dan buku.

1.6 Sistematika Penyajian

Laporan Tugas Akhir ini dibuat secara sistematis, bertahap, dan terarah untuk memberikan kemudahan pembaca dalam memahami isi laporan secara keseluruhan. Sistematika pembahasan laporan ini dibagi dalam enam bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang pengambilan topik, rumusan masalah yang dipecahkan, tujuan pembahasan yang diharapkan, dan ruang lingkup kajian.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini akan mengulas semua teori-teori penunjang, metode, dan teknologi yang digunakan selama proses pembuatan sistem aplikasi penjualan pembelian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas arsitektur aplikasi, *ER-Diagram* dan relasi antar tabel, dan perancangan *layout*/desain awal sistem.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan penelitian-penelitian yang dilakukan terhadap aplikasi penjualan pembelian berbasis *android* yang telah dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini akan menampilkan pembahasan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap aplikasi penjualan pembelian ini.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan analisis pada bab-bab sebelumnya dan hal-hal baru yang mungkin dapat ditambahkan dalam mengembangkan aplikasi ini di kemudian hari.