

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian

1.1 Latar Belakang Masalah

Penjualan online semakin marak terjadi belakangan ini. Mulai dari perusahaan berskala internasional hingga lokal mulai melakukan perdagangan secara online karena terbukanya peluang pemasaran yang lebih luas dibandingkan hanya membuka toko. Salah satu yang mulai melakukan penjualan online adalah Swalayan X. Swalayan ini merupakan salah satu Swalayan yang memiliki banyak cabang di Indonesia.

Dalam pemasaran produknya, Swalayan X melakukan pemasaran dengan membagikan brosur penjualan. Selain itu Swalayan ini juga memiliki website yang membantu *Customer* untuk melihat barang yang tersedia secara online. Namun pemasaran dengan cara ini masih dianggap kurang efektif karena kebanyakan *customer* masih merasa repot apabila membuka *website* dari *mobile devicenya*. Karena itu diperlukan aplikasi *mobile* dimana *customer* hanya perlu membuka aplikasi dan langsung bisa melihat semua barang yang tersedia dan memungkinkan juga untuk langsung membuka *website* dari perangkat *mobile* mereka. Sehingga menambah alternatif promosi dan penjualan dari Swalayan X ini.

Dari masalah yang ada diatas, Swalayan X memerlukan aplikasi *mobile* yang dapat menangani penjualan dan promosinya kepada *customer*. Salah satu metode CRM yang dapat digunakan adalah *cross selling* dan *up selling* dimana dengan metode ini diharapkan dapat menambah pemasukan bagi swalayan. Dan juga dengan aplikasi *mobile* ini diharapkan semakin banyaknya alternatif *customer* dalam melakukan pembelian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang terdapat pada latar belakang, terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang mampu menangani kebutuhan *customer* dalam melakukan pembelian barang di Swalayan X?
2. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang dapat menangani promosi produk Swalayan X dengan metode CRM *cross selling* dan *up selling*?
3. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang mampu menangani penjualan barang di Swalayan X?
4. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang memiliki fitur *scanning barcode* sehingga mampu mengarahkan *customer* ke data barang Swalayan X?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan berisi jawaban terhadap rumusan masalah sehingga jumlah point yang ada pada tujuan akan sama dengan jumlah masalah yang telah dirumuskan di bagian 1.2.

1. Membuat aplikasi yang mampu menangani kebutuhan *customer* dalam melakukan pembelian barang di Swalayan X.
2. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat menangani promosi produk Swalayan X dengan metode CRM *cross selling* dan *up selling*.
3. Membuat aplikasi *mobile* yang mampu menangani penjualan barang di Swalayan X?
4. Membuat aplikasi *mobile* yang memiliki fitur *scanning barcode* sehingga mampu mengarahkan ke *website customer* ke data barang Swalayan X

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian dari aplikasi ini adalah:

- Ruang Lingkup Perangkat Keras

Minimum perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Perangkat Android dengan kamera belakang.
2. Processor : Dual Core dengan minimum @1 Ghz
3. RAM : Minimal 1 GB Ram
4. Memori : Minimal tersedia penyimpanan 100 MB

- Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Minimum perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. Perangkat Android dengan OS minimal Android 2.3 GingerBread
2. Xampp MySQL sebagai basis data
3. *Editor* dan *emulator* android menggunakan IDE Eclipse Kepler
4. Bahasa Pemrograman Java dan XML

- Ruang Lingkup Aplikasi

Berikut adalah batasan dalam aplikasi:

1. Pengguna dibagi menjadi 2 yaitu konsumen yang dapat menggunakan semua fitur aplikasi dan guest yang dapat menggunakan aplikasi secara terbatas.
2. Fokus dari aplikasi *mobile* menangani penjualan barang ke *customer* dengan metode CRM
3. Aplikasi dicoba melalui perangkat android dengan OS Jelly Bean 4.3
4. QRCode digunakan untuk mengarahkan aplikasi ke *website* dari Swalayan X
5. Fitur yang tersedia:

- 1) Katalog Produk

Dalam fitur ini terdapat data barang-barang yang ada di dalam database SwalayanX

- 2) Penjualan

Fitur ini menangani transaksi penjualan dari Swalayan X kepada customer

- 3) Pembelian

Fitur ini menangani transaksi pembelian yang dilakukan oleh Customer dari Swalayan X

4) *Registrasi Pengguna*

Fitur ini menangani *registrasi* dari Admin dan *Member Swalayan X*

5) *Cross Selling*

Fitur ini memberikan rekomendasi barang kepada *customer* yang didasarkan pada transaksi yang pernah dilakukan oleh *customer*

6) *Up Selling*

Fitur ini memberikan rekomendasi barang yang sejenis kepada *customer* dengan harapan *customer* akan membeli barang sejenis kembali namun dengan harga yang lebih tinggi

7) *Scanning QRCode*

Fitur ini merupakan fitur untuk melakukan scanning QRCode yang berasal dari QRCode yang telah disediakan oleh Swalayan X. Dengan menscanning QRCode tersebut *customer* akan diarahkan ke *website* dari Swalayan X.

8) *Melihat Status Pengiriman*

Dengan fitur ini setelah pengguna melakukan konfirmasi pembayaran maka, dapat dilakukan pengecekan status pengiriman barang.

1.5 Sumber Data

Data yang diperoleh untuk pembuatan aplikasi ini bersumber dari:

1. Data Primer

Data yang didapat bersumber dari Swalayan X yang dilakukan melalui penelitian dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data yang didapat bersumber dari buku-buku mengenai Android, mata kuliah pemrograman mobile, dan *Customer Relationship Management* juga melalui internet.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini

BAB 3 ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis rancangan dalam system yang berupa proses bisnis, ERD, UML dari aplikasi dan desain user interface.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tampilan dari aplikasi beserta cara pengoperasiannya.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengujian aplikasi beserta hasil yang diperoleh.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai simpulan dan saran yang didapat dari pengerjaan tugas akhir ini.