

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbelanja adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang untuk memenuhi kebutuhannya. Pada saat berbelanja terdapat beberapa kendala yang ditemukan seperti, proses untuk membandingkan harga, dan proses menyimpan barang belanjaan ke tempat penyimpanan jika dilakukan secara manual.

Saat ini aktifitas berbelanja masih dilakukan secara manual, mulai dari pendataan lokasi penyimpanan barang, pengecekan tanggal kedaluwarsa barang, dan pencatatan pembelian serta penggunaan barang. Pencatatan yang masih dilakukan manual ini menyebabkan kurang efisiennya pengolahan data pada proses pembelian, penggunaan, dan penyimpanan barang.

Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah aplikasi *mobile* yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam pencatatan pembelian barang, data lokasi penyimpanan barang, dan laporan per periode kegiatan berbelanja secara lengkap. Sehingga pengaksesan data barang dapat diproses lebih cepat dan mudah. Pengguna juga dapat menambahkan pengguna lain untuk menggunakan penyimpanan yang sama dalam sistem yang membuat pengguna dapat memakai *multiple device*. Selain itu, aplikasi juga dapat memberikan notifikasi kepada pengguna mengenai barang – barang yang akan mendekati tanggal kedaluwarsa. Dengan adanya fitur ini diharapkan dapat mengurangi pembuangan barang – barang yang seharusnya masih dapat digunakan sebelum basi atau rusak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk membantu konsumen untuk mendata penyimpanan barang di rumah?
2. Bagaimana cara untuk membantu konsumen untuk memasukkan data barang ke penyimpanan?

3. Bagaimana cara untuk membantu konsumen dalam mengingatkan adanya barang yang akan atau telah kedaluwarsa?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dari uraian diatas maka dapat ditetapkan beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat sistem pengolahan data untuk menyimpan lokasi barang pada aplikasi *mobile*
2. Membuat fitur *input* barang ke inventori menggunakan sistem *barcode scanner* untuk mempermudah memasukkan data barang.
3. Memberikan pemberitahuan pada aplikasi yang dapat mengingatkan pengguna bahwa ada barang yang akan kedaluwarsa.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup dalam aplikasi ini terbagi menjadi tiga, yaitu fitur aplikasi *mobile*, *software*, *hardware* dan perangkat *mobile* pada saat proses *development*.

1.4.1 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada aplikasi yang akan dibuat, yaitu :

1. Pengguna harus mendaftar terlebih dahulu sebelum dapat melakukan pengaturan hak akses.
2. *Input* data barang menggunakan sistem *barcode* dan manual.
3. Data yang akan diolah dalam membangun aplikasi adalah data pembelian, pemakaian, penyimpanan, dan data laporan.

1.4.2 Ruang Lingkup Software

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile*:

1. Microsoft Visual Studio Enterprise 2017
2. Xamarin Visual Studio Intergrated
3. Emulator Android 7.1.1 (Nougat Api Level-25)
4. Sql Server 2012

1.4.3 Ruang Lingkup Hardware

Hardware yang digunakan untuk membuat aplikasi *mobile*:

1. *Processor Intel Core i7 3,4 Ghz*
2. *Ram 8 GB*
3. *Hard Disk 1 TB*
4. *Monitor*
5. *Mouse dan Keyboard*

1.4.4 Ruang Lingkup Mobile

Spesifikasi perangkat *mobile* yang digunakan untuk menggunakan aplikasi yang dibangun:

1. *OS Android Jelly Bean 4.3*
2. *Ram 512 MB*
3. *Internal Storage 8 GB*
4. *Camera 12 megapixel*

1.5 Sumber Data

Sumber primer diperoleh dengan melakukan observasi terhadap kegiatan berbelanja yang dilakukan.

Sumber data sekunder yang didapat berdasarkan studi literatur dari jurnal akademis dan pencarian informasi di internet yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek kerja praktek ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi *mobile*.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang hasil yang telah dicapai lewat aplikasi yang dikembangkan.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi / method yang dibuat dalam metode survei terhadap 20 (dua puluh) orang yang menggunakan aplikasi secara acak.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapatkan dan dirumuskan dari hasil penelitian ini. Selain itu terdapat beberapa saran yang berhubungan dengan perbaikan dan pengembangan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan fungsionalitas aplikasi yang telah dikerjakan.

