

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan teknologi di era zaman sekarang ini begitu pesat. Tentu saja hal ini membuat kehidupan sehari-hari menjadi berubah terutama dalam hal bisnis, dengan adanya teknologi sekarang ini terutama pada penggunaan teknologi *smartphone* Android pada sistem perdagangan pada suatu perusahaan terutama pada Indonesia. *Smartphone* Android biasanya digunakan untuk melakukan komunikasi, mengakses internet, menggunakan multimedia, bermain game, dan pembayaran *i-banking*. Android merupakan sebuah sistem operasi yang terdapat pada perangkat *mobile* berbasis LINUX. Android menyediakan *platform* terbuka untuk siapa saja yang ingin menciptakan aplikasi sesuai keinginan mereka sendiri untuk digunakan pada perangkat android.

PT. Cahaya Murni Angso Duo selaku perusahaan bergerak di bidang *furniture* bertempat di JL.Lingkar Timur 1 Rt.87 Kelurahan Pall Merah Kecamatan Talang Bakung memiliki 3 produk yang dipasarkan di jambi yaitu spring bed, kursi plastik, dan lemari plastic. Dalam kegiatan Marketing (penjualan) PT. Cahaya Murni Angso Duo melakukan kegiatan pemesanan barang melalui media telepon. Pemesanan barang dilakukan antara pihak Salesman ke pihak Sales Counter. Salesman akan menelpon Salescounter jika ada toko yang akan memesan barang.

Dalam kegiatan pemesanan barang sering terjadi kesalahan (*crash*) dan kesalahan pahamam (*Human Error*) baik itu di Salesman ataupun di Sales Counter tersebut dalam hal penyampaian barang yang mau dipesan. Hal ini tentu merupakan suatu kesalahan yang fatal bagi marketing jika sampai terjadi kesalahan dalam penyampaian pemesanan barang yang dilakukan, tentu saja ini merugikan perusahaan dan pihak toko yang akan menerima barang pesanan tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk mengangkat suatu penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN BARANG BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: PT. CAHAYA MURNI ANGSO DUO)”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi pemesanan barang berbasis android di PT.Cahaya Murni Angso Duo?”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menjaga sifat penelitian ini agar tetap terarah dan pembahasan masalah yang tidak terlalu luas atau terlalu sempit, serta untuk menghasilkan pemecahan masalah yang lebih terarah dan tepat sasaran , maka penulis membatasi permasalahan yang dihadapi, adapun masalah tersebut adalah :

1. Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android.

2. Aplikasi pemesanan barang ini menampilkan informasi detail barang lengkap dengan kode barang, nama barang, gambar barang, size, jumlah pesanan dan keterangan.
3. Metode pengembangan ini menggunakan sistem UML yang terdiri dari use case dan activity diagram.
4. Aplikasi pemesanan barang ini menggunakan metode FIFO untuk persediaan barang dan metode LBS untuk melacak keberadaan salesman pada user admin.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa sistem pemesanan barang yang dilakukan oleh Salesman ke Salescounter pada PT. Cahaya Murni Angso Duo.
2. Merancang sebuah aplikasi pemesanan barang berbasis Android yang didalamnya terdapat fitur untuk pemesanan barang dan melacak keberadaan Salesman.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan pengembangan aplikasi ini dapat memperbaiki kekurangan pada aplikasi sebelumnya dan bisa menjadi lebih baik lagi untuk selanjutnya.
2. Diharapkan pengembangan aplikasi ini dapat membuat pekerjaan Salesman dan Salescounter lebih efektif dan efisien dari sebelumnya.
3. Diharapkan dengan pengembangan aplikasi ini admin dapat memantau keberadaan Salesman dilapangan dalam melakukan kunjungan ke toko.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini terdiri dalam 6 bab. Dimana masing-masing bab dijelaskan dalam uraian pokok-pokok masalah berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi landasan teori tentang pengertian Android, Android studio, Pemesanan Barang, Metode FIFO dan LBS serta penjelasan terhadap use case diagram dan activity diagram.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tahapan proses yang akan dilalui selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan Tools(alat bantu) yang dipakai dalam proses pengembangan aplikasi pemesanan barang berbasis android.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi analisa permasalahan yang akan dilakukan terdiri dari use case diagram, use case description dan activity diagram dari pengembangan aplikasi pemesanan barang berbasis android.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini berisi hasil implementasi beserta pengujian dari pengembangan aplikasi pemesanan barang berbasis android yang telah selesai dibuat.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang telah diperoleh dari hasil pengembangan aplikasi pemesanan barang berbasis android yang telah di kerjakan.