



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang demikian cepatnya telah memasuki segala bidang kehidupan. Sejalan dengan perkembangan zaman, komputer berdampak pada persaingan bisnis secara global. Sepanjang manusia ingin berinovasi, selama itu pula perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan senantiasa berkembang. Kemajuan teknologi sangat membantu kegiatan operasional sebuah perusahaan yang dituntut untuk semakin cepat dan canggih. Dengan teknologi informasi dapat diciptakan suatu cara yang dapat meningkatkan kemampuan kerja dalam segala hal untuk meningkatkan produktivitas.

E-commerce (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau transmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan software, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik. Dengan keunggulan yang dimiliki Android maka muncul gagasan untuk membuat aplikasi mobile e-commerce pada warung kelontong yang berguna untuk melakukan transaksi pemesanan dan penjualan barang serta dapat membantu memenuhi kebutuhan khususnya bagi pengguna android.

Warung Kelontong adalah warung atau toko kecil yang menyediakan kebutuhan pokok dan kebutuhan pelengkap yang mudah diakses umum atau bersifat lokal. Warung kelontong yang berada di wilayah Opi Jakabaring kurang lebih berjumlah 30 warung. Dimana beberapa warung terdapat layanan antar barang, yaitu pembeli dapat melakukan pemesanan lewat sambungan telepon dan akan diantarkan ke rumah pembeli.

Dengan adanya hal itu penulis mengamati kurangnya informasi yang diberikan oleh penjual kepada pembeli dan kurangnya informasi yang diterima pembeli dari penjual seperti, barang apa saja yang dijual, harga, serta kualitas dari

barang tersebut. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan dapat memberikan feedback yang lebih besar bagi kedua belah pihak.

Dari permasalahan tersebut, maka penulis bermaksud ingin membangun sebuah aplikasi yang akan dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul **“Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Kelontong Di Wilayah Opi Jakabaring Berbasis Android.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa kendala yang masih terjadi pada Warung Kelontong di wilayah Opi Jakabaring, yaitu:

1. Belum tersedianya aplikasi yang digunakan oleh pihak warung untuk mempermudah arus informasi yang diberikan kepada pembeli.
2. Pembeli diharuskan datang ke warung untuk membeli atau melakukan pemesanan barang.
3. Beberapa warung terdapat layanan pemesanan lewat sambungan telepon dimana kurangnya informasi yang diberikan bagi kedua belah pihak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dibahas pada Laporan Akhir ini yaitu “Bagaimana membangun suatu Aplikasi *E-Commerce* pada Toko Kelontong di Wilayah Opi Jakabaring Berbasis Android?”

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan hanya pada hal-hal pokok seperti :

1. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman android yaitu java.
2. Lokasi pengambilan data pada warung kelontong di wilayah Opi Jakabaring.
3. Data yang diambil dan diolah adalah data Barang yang dijual.
4. Aplikasi ini dibuat untuk warung kelontong di wilayah Opi Jakabaring
5. Pengantaran barang hanya dapat dilakukan di wilayah Opi Jakabaring.



1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan Aplikasi *E-Commerce* pada Toko Kelontong di Wilayah Opi Jakabaring Berbasis Android.
2. Untuk mengimplementasikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di perguruan tinggi.
3. Untuk mempermudah melakukan pembelian atau pemesanan barang bagi pembeli.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut

:

1. Bagi instansi, untuk mempermudah arus informasi dari penjual ke pembeli maupun sebaliknya pada Toko Kelontong di Wilayah Opi Jakabaring.
2. Bagi penulis, dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Sriwijaya dan bertambahnya wawasan serta ilmu pengetahuan yang didapat oleh penulis terhadap mata kuliah pemrograman Android.
3. Bagi pihak lain, dapat dijadikan referensi dalam proses penulisan laporan selanjutnya.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Lokasi Pengumpulan data dan Waktu pelaksanaan

Dalam penulisan Laporan Akhir ini yang menjadi objek penelitian adalah Warung Kelontong yang berlokasi di Wilayah Opi Jakabaring Palembang.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan cara berikut:

1. Data Primer
-



Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:23),” Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data yang biasanya melalui wawancara. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Syamsudin (2014:410), “Wawancara adalah kumpulan informasi yang digali melalui tanya jawab lisan dan percakapan sehari-hari”. Penulis mengadakan wawancara pada pemilik Warung Kelontong terhadap hal-hal yang ingin diketahui terkait sistem penjualan dan pemasaran disana.

b. Observasi

Menurut Syamsudin (2014:404), “Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya”. Untuk mencari kelengkapan data mengenai penyusunan Laporan Akhir ini, penulis mengamati cara penjualan dan pemasaran Warung Kelontong, secara langsung.

2. Data Sekunder

Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:24), “Data sekunder merupakan suatu cara membaca, mempelajari dan memahami dengan tersedianya sumber-sumber lainnya sebelum penelitian dilakukan”. Data sekunder yang penulis dapatkan bersumber dari *website* dan juga dari buku – buku penunjang baik buku pribadi maupun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara garis besar mengenai Laporan Akhir ini seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan judul dan istilah – istilah yang digunakan dalam membangun aplikasi tersebut. Teori khusus menjelaskan secara singkat mengenai pengertian dari *UML Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram*, Kamus Data serta simbol – simbol yang akan digunakan. Sedangkan, teori program berkaitan dengan program yang akan digunakan untuk dijadikan acuan dalam pembahasan mengenai program.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisi uraian tentang sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan pembagian tugas, gambar beserta makna logo.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan Aplikasi *E-Commerce* pada Toko Kelontong di Wilayah Opi Jakabaring Berbasis Android. yang meliputi penentuan alat dan bahan yang dipakai dalam penulisan , pendefinisian masalah , studi kelayakan, perancangan aplikasi program, hasil dari perancangan aplikasi program serta cara pengoperasian program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan dari aplikasi yang telah dibuat, serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi yang telah dibuat untuk kedepannya.