

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi yang selalu berkembang, perusahaan mulai membuat teknologi yang akan diimplementasikannya. Di masa sekarang ini, media mobile menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Jangkauannyapun meluas ke berbagai aspek baik dari segi pendidikan, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang mobile banyak sekali memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja (Kusmawaty, 2012).

Saat ini banyak perusahaan yang telah berkembang telah berkembang dalam bisnisnya, namun dengan keterbatasan sistem informasi dan sumber daya manusia membuat PT. Anugerah Mulia kurang memaksimalkan teknologi yang ada. Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi sekarang ini, maka diharapkan staff IT dapat membuat pekerjaan PT Anugerah Mulia menjadi lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan pemesanan dan pengelolaan antrian coklat. Pada saat ini PT Anugerah mulia selalu kewalahan untuk menjual coklat di showroom ketika musim liburan dimana seringkali banyak rombongan konsumen yang antri di depan showroom.

Dalam antrian konvensional di showroom ini diketahui bahwa untuk melakukan satu transaksi untuk setiap konsumen membutuhkan waktu sekitar lima menit. Konsumen yang belum sempat memutuskan coklat mana saja

yang akan dibeli dan berapa banyaknya yang akan dibeli membuat antrian semakin panjang dan lama. Hal-hal tersebut yang membuat konsumen menjadi tidak nyaman untuk memesan coklat dikarenakan harus antri berdiri dan menunggu lama.

Dengan latar belakang di atas, maka penulis akan membangun aplikasi untuk pemesanan coklat melalui ponsel Android dan mengelola antrian coklat melalui desktop yang ditampilkan dalam monitor besar, sehingga staff dapat menjelaskan secara personal maupun kelompok, tetapi tidak terkonsentrasi pada kasir. Untuk mengelola antrian terdapat layar monitor besar pada tempat khusus yang akan menampilkan antrian. Di dalam monitor itu terdapat informasi berupa daftar antrian konsumen dan detail konsumen yang sedang dilayani serta nama konsumen pada antrian berikutnya, sehingga konsumen tidak perlu menunggu antri untuk membeli coklat. Pada aplikasi mobile ini juga terdapat sistem rekomendasi pemilihan coklat dengan metode Probabilitas. Aplikasi pemesanan coklat berbasis android ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java, dan aplikasi manajemen antrian berbasis desktop dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman C#.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Point of Sales* dan manajemen antrian berbasis mobile dan desktop?
2. Bagaimana menampilkan coklat yang direkomendasikan untuk dibeli oleh konsumen?

I.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan sistem informasi Chocolate Store berbasis mobile dan desktop ini dipergunakan untuk PT. Anugerah Mulia.
2. Aplikasi mobile hanya dapat digunakan dalam Local Area Network (LAN) PT Anugerah Mulia.

I.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun aplikasi *Point of Sales* berbasis Android dan Manajemen Antrian Berbasis Windows.
2. Mampu membuat daftar rekomendasi coklat yang biasanua dibeli oleh konsumen lain.

I.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan selama penelitian dan perancangan sistem adalah:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu pengumpulan data dengan mengadakan tatap muka secara langsung dan tanya jawab dengan Bapak Rizal kepala IT PT Anugerah Mulia Coklat Monggo untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan secara tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan.

2. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka yaitu dengan mempelajari literatur, buku, atau brosur yang ada kaitannya

dengan objek yang diteliti. Kegunaan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

3. Metode Observasi

Metode observasi yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung di PT Anugerah Mulia Coklat Monggo dan sistematis terhadap objek atau proses yang terjadi.

4. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang sebagian besar adalah materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, usaha, dan kegiatan, serta struktur organisasi.

5. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- i. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- ii. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- iii. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa

pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

- iv. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan sistem, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, serta perancangan sistem secara lengkap.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas hasil implementasi, analisis kinerja perangkat lunak, dan analisis kesesuaian dengan landasan teori.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang digunakan pada pembahasan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang lampiran yang mendukung laporan tugas akhir. Terdiri dari SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).