

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat. Terlebih lagi dengan munculnya internet sebagai salah satu sumber informasi yang tidak mengenal batasan ruang dan waktu. Dengan munculnya integrasi internet dengan perangkat bergerak (*mobile*) seperti telepon genggam menjadikan arus informasi lebih tersebar luas karena setiap manusia selalu menginginkan kemudahan, kecepatan, dan sistem informasi yang relevan untuk memudahkan dalam segala aktifitasnya. Pada tahun 2015 di Indonesia penggunaan internet mencapai 93,4 juta dengan 77 persen di antaranya mencari informasi produk dan belanja online (*Social Research & Monitoring soclab.com*).

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai proses transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Perkembangan bisnis *e-commerce* atau jual beli online di Indonesia meningkat drastis sejak beberapa tahun belakangan. Pada 2016 jumlah *onlineshopper* mencapai 8,7 juta orang dengan nilai transaksi sekitar 4,89 miliar dolar AS. Salah satu situs penjualan online yang ada di Indonesia yaitu Tokopedia, tokopedia adalah sebuah situs *e-commerce* yang memiliki konsep penjualan *marketplace* dengan tingkat kepercayaan konsumen yang tinggi membuatnya menjadi salah satu *e-commerce* terbesar di Indonesia. Situs tokopedia ini menawarkan penjualan untuk membuka toko online menggunakan pembayaran online lewat bank dan pengiriman barang yang cepat

serta fitur *chat* antara penjual dan pembeli disediakan di situs ini (Tribunnews.com, 2017).

Dilihat dari kegunaan *mobile internet*, sudah bisa diprediksikan bahwa satu dekade ke depan akan menjadi gaya hidup sehari-hari dalam aktivitas bisnis. Dominasi perangkat *mobile* di internet sudah menjadi rahasia umum, menurut laporan Global Statshot oleh *We Are Social* dan *Hootsuite*, jumlah pengguna internet *mobile* menguasai 92 persen dari total pengguna internet dunia. Media sosial juga banyak diakses menggunakan perangkat *mobile*, saat ini ada sebanyak 3 miliar pengguna media sosial aktif, dengan 2,7 miliar diantaranya menggunakan perangkat *mobile*. Adapun untuk sistem operasi (OS) *mobile*, Android masih menguasai pasar internet *mobile* yang memimpin dengan 72,9 persen, iOS 19,4 persen, sisanya oleh berbagai OS *mobile* lain sebesar 7,7 persen. Grafik data *mobile* terus mengalami peningkatan sejak 2012, rata-rata smartphone di dunia menghabiskan internet mobile setiap bulan sebanyak 2,3 GB (Liputan 6.com, 08 Agustus 2017).

M-Commerce lahir setelah *E-Commerce* yang pada umumnya dilakukan melalui media Internet. Kelahiran *M-Commerce* tersebut terutama dipicu oleh tingginya tingkat penetrasi *handphone* di seluruh dunia. *M-Commerce* dapat meningkatkan produktivitas dengan data berkecepatan tinggi dan sistem *mobile* yang hemat biaya dan pelanggan dapat menggunakan aplikasi *M-Commerce* ini pada tempat dan situasi yang berbeda.

PT Sinar Laut Indah Kabupaten Lampung Selatan yang berada di jalan Raya Branti km 32 Desa Banjar Negeri kecamatan Natar merupakan perusahaan yang bergerak dibidang manufaktur bahan bangunan yang mempunyai tujuan untuk

memasarkan jenis produk bahan bangunan seperti Genteng, Paving serta berbagai jenis produk bangunan lainnya. Sistem yang berjalan di dalam perusahaan untuk proses pemasaran (*marketing*) masih menggunakan sebuah katalog, persediaan stok barang dihitung oleh bagian gudang dengan cara hitung pertumpuk tiap jenis barangnya, pemesanan barang bisa dilakukan dengan datang langsung ke perusahaan ataupun memesan barang melalui via telepon, pembuatan bukti pembayaran (*Delivery Order*) masih menggunakan mesin ketik manual, bukti pemesanan yang telah selesai diketik akan dicatat ulang ke dalam buku besar penjualan.

Kendala yang terjadi di bagian pemasaran yaitu pada saat memberikan informasi barang yang menggunakan katalog. Konsumen yang ingin memesan barang harus datang langsung ke perusahaan, bagian pemasaran pernah mengalami kesulitan saat pencarian data di dalam buku besar penjualan. Pada proses pembuatan bukti pembayaran yang di ketik secara manual dengan menggunakan mesin ketik sering terjadi kesalahan penulisan pada pemesanan melalui via telepon yang mengakibatkan pengetikan mengulang dari awal dan akan banyak membuang kertas ataupun membuang waktu dalam pembuatan bukti pembayaran dan tidak adanya proses pembuatan laporan.

Dari masalah diatas maka penulis mengusulkan pembuatan sistem aplikasi *mobile* berbasis android untuk mempermudah karyawan dalam melakukan proses penjualan barang, pencarian data, dan memudahkan karyawan dalam pembuatan laporan penjualan. Sistem ini juga nantinya akan menampilkan suatu informasi yang memudahkan konsumen dalam memesan barang dan mencari jenis barang maupun harga tiap jenis barangnya. Membangun sebuah jaringan pemasaran di

bidang manufaktur bahan bangunan sangat dibutuhkan untuk membantu perusahaan mempunyai reputasi terbaik dan terpercaya dibidangnya tentu menjadi tujuan dari perusahaan ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis membahas “**Implementasi Mobile Commerce (M-Commerce) untuk Aplikasi Agen Penjualan (studi kasus : PT Sinar Laut Indah)**”. Pembangunan sistem informasi untuk mempermudah penjualan terhadap produk yang di jual oleh PT Sinar Laut Indah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi *mobile commerce* berbasis android untuk membantu proses pencatatan penjualan dan proses membuat laporan di PT Sinar Laut Indah?
2. Bagaimana pengujian aplikasi menggunakan *black box* untuk proses penjualan pada PT Sinar Laut Indah ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dibuat hanya bisa melakukan proses penjualan barang.
2. Proses transaksi penjualan dilakukan dengan cara melakukan pembayaran menggunakan metode transfer.
3. Proses konfirmasi pembayaran di lakukan dengan menggunakan via *chatting* dan Email.

4. Perancangan tampilan produk berbasis smartphone android versi 5.0 hanya dilakukan secara online berupa gambar dan teks.
5. Pengujian aplikasi menggunakan *black box*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun aplikasi *mobile commerce* berbasis android dalam proses penjualan pada PT Sinar Laut Indah.
2. Untuk mengetahui proses pengujian aplikasi menggunakan *black box* dalam proses penjualan pada PT Sinar Laut Indah.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan sistem mobile android pada PT Sinar Laut Indah diharapkan bermanfaat, baik bagi penulis, perusahaan maupun konsumen yang bersangkutan. Adapun manfaat tersebut adalah :

1.5.1 Bagi perusahaan

- a. Dapat menggunakan aplikasi *mobile commerce* sebagai salah satu fasilitas untuk menyampaikan informasi tentang produk material sehingga konsumen tidak harus datang langsung ke perusahaan.
- b. Mengetahui data penjualan dan mengetahui banyak barang yang terjual.
- c. Membantu meningkatkan proses penjualan serta meningkatkan omzet penjualan pada perusahaan.
- d. Membangun *M-commerce* untuk menghindari penumpukan data.

- e. Memudahkan membuat laporan penjualan.

1.5.2 Bagi konsumen

- a. yaitu lebih memudahkan konsumen dalam mencari barang, memesan barang.
- b. memudahkan konsumen mendapatkan informasi tentang potongan harga pada tiap jenis barang yang berbeda.
- c. Membantu mengurangi waktu dan jarak konsumen saat proses pemesanan barang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan karya ilmiah ini sesuai dengan ketentuan buku panduan penulisan karya ilmiah yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang awal kegiatan penyusunan karya ilmiah. Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, *literatur* terkait, dan alat pengembangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini pembahasan tentang analisis dan rancangan sistem yang akan digunakan untuk proses pengembangan sistem dan apa saja yang akan dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini menguraikan berupa materi pembahasan yang berisi tentang implemetasi sistem yang di buat.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan sistem yang dibuat.

BAB VI KESIMPULAN

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan dari penerapan sistem aplikasi *mobile commerce* untuk agen penjualan pada PT Sinar Laut Indah.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan referensi-referensi yang dipakai pada penelitian ini.

LAMPIRAN