

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Situasi pandemi Covid 19 saat ini telah mempengaruhi semua tatanan kehidupan, dan dengan perkembangan teknologi informasi banyak perusahaan baik berskala internasional maupun nasional sudah menyediakan pelayanan pembelian secara online pada android, kita dapat melihat dengan banyaknya masyarakat yang berbelanja produk-produk secara online. Bagi masyarakat yang memahami transaksi online dapat membeli produk maupun menjual produknya sendiri, salah satu contoh adalah menggunakan handphone yang terkoneksi dengan jaringan internet untuk melakukan transaksi secara online.

Dalam persaingan dunia usaha, dimana dibutuhkan kemudahan dalam bertransaksi, order produk dan promosi tentang produk yang ditawarkan dengan spesifikasi tertentu menjadi suatu permasalahan untuk dikemukakan, oleh sebab itu aplikasi penjualan berbasis android menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi penjualan berbasis android telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya.

CV Multi Komunika merupakan salah satu perusahaan pengembang sistem transaksi digital dan distributor XL yang berada di Komplek Patra II No.24 Cempaka Putih, Jakarta Pusat. CV Multi Komunika ini memiliki sales penjualan pulsa dimana dalam proses bertransaksi penjualan pulsa masih memakai proses

manual pencatatan, sales membuat laporan ke admin dengan sms maupun *whatsapp*.

Dengan keadaan seperti ini, di perlukan sebuah solusi di mana terdapat sebuah aplikasi yang dapat membantu sales.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PULSA BERBASIS ANDROID”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang Aplikasi Penjualan dan Pemesanan Pulsa Berbasis Android.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembangunan sistem informasi ini dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Platform mobile yang digunakan hanya Android OS.
2. Penelitian dilakukan di CV Multi Komunika.
3. Perancangan Aplikasi akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Javascript*.
4. Akan membahas tentang penerapan metode waterfall pada perancangan penjualan dan pemesanan pulsa berbasis android.

5. Pada Aplikasi ini akan dirancang agar dapat melayani transaksi secara online.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk :

- 1) Merancang aplikasi penjualan dan pemesanan pulsa berbasis android dengan menggunakan metode *Waterfall*.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

- 1) Mempermudah sales dalam hal melakukan proses pendataan terkait penjualan dan pemesanan pulsa dengan sistem android mobile.
- 2) Mempermudah counter dalam melakukan transaksi pembelian pulsa dan mempermudah sales untuk membuat laporan hasil transaksi penjualan pulsa.
- 3) Tampilan antar muka yang mudah dipahami oleh pelanggan, interaktif dan efektif.
- 4) Aplikasi ini dibuat sebagai salah satu cara agar tetap beroperasi dan memperluas jangkauan pemasaran produk dengan waktu yang tidak terbatas.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menjelaskan mengenai uraian secara singkat isi dari setiap bab dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan semua teori yang melandasi penulisan dalam memecahkan masalah-masalah yang diteliti, yang meliputi semua hal tentang pembuatan aplikasi penjualan dan pemesanan pulsa berbasis android dengan menggunakan metode waterfall.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan waktu dan tempat penelitian, analisis kebutuhan sistem, desain penelitian, pengumpulan data, analisis sistem berjalan, analisis permasalahan dan perancangan sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Memuat hasil penelitian dan implementasi rancangan sistem yang sudah dibuat atau disusun, baik perancangan informasi ataupun proses yang akan menjadi dasar – dasar dari kode program yang

akan dibentuk. Dan penulis meng implementasikan hasil analisis serta bentuk desain menjadi kode program dari **“Perancangan Aplikasi Penjualan dan Pemesanan Pulsa Berbasis Android”**

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran mengenai apa saja yang dihasilkan dari penulisan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

