

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam memasuki dunia globalisasi, Internet menjadi salah satu media komunikasi yang murah dengan tingkat jangkauan yang luas, maka penggunaan internet sebagai fasilitas pendukung dan media bisnis menjadi semakin efektif. Begitupun dengan perusahaan-perusahaan semakin terpacu untuk menggunakan teknologi ini sebagai alat mengembangkan perusahaannya. Dengan memanfaatkan media *mobile smartphone* pengguna akan dimudahkan untuk melakukan jual-beli. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

UD. PENDHAWA merupakan sebuah perusahaan milik keluarga yang bergerak di bidang makanan (tempe dan tahu) dan lain-lain. Perusahaan tersebut terletak di Kota Ponorogo. Berdasarkan peninjauan pada UD. PENDHAWA, perusahaan ini sepenuhnya masih menggunakan cara manual untuk penjualan/pemasaran produksinya. Penjualannya hanya dikirim ke satu pasar karena keterbatasan waktu dan Sumber Daya Manusianya. Dengan masalah yang dihadapi UD. PENDHAWA , maka dibutuhkan sebuah gebrakan terbaru dan inovasi dalam penjualannya. Dengan demikian

perusahaan dapat menjangkau penjualan lebih luas lagi tanpa khawatir dengan keterbatasan waktu.

Dengan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membangun aplikasi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tempe dan Tahu Berbasis Android Pada UD.PENDHAWA”.

B. Rumusan Masalah

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu :
“Bagaimana merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Penjualan Tempe dan Tahu Berbasis Android Pada UD.PENDHAWA?”

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan mencapai sasaran yang diharapkan, penulis membatasi pada sistem informasi yang meliputi :

- a. Aplikasi ini berisi informasi mengenai toko, produk, harga, dan kontak yang bisa dihubungi di UD. PENDAWA.
- b. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML.
- c. Tidak membahas keamanan dan *maintenance* aplikasi.
- d. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Eclipse.
- e. Data di dalam aplikasi bersifat statis.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membangun aplikasi penjualan di UD. PENDAWA.
- b. Menerapkan *e-commerce* pada penjualan Tempe dan Tahu di UD. PENDAWA agar dapat menjangkau konsumen lebih luas.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan aplikasi ini diharapkan perusahaan UD. PENDAWA dapat mempromosikan produk yang tersedia melalui internet sehingga bisa menjangkau konsumen di berbagai wilayah.