

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan dan profesi. Hal ini menyebabkan perubahan sistem pada suatu instansi atau perusahaan juga mengubah cara kerja. Pada saat ini, dunia bisnis telah banyak yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Beberapa perusahaan kecil ataupun besar yang berada di Indonesia telah banyak yang menerapkan. Contohnya aplikasi online yang saat ini sudah meraja lela dikalangan masyarakat umum seperti Shopee, Lazada dan lain-lain. Ada perusahaan BUMN dan BUMS, selain itu terdapat usaha kecil menengah atau yang lebih populer dengan UKM.

Saat ini perkembangan teknologi perannya sangat penting untuk mendukung aktifitas manusia agar dapat mengoptimalkan waktu dengan baik. Salah satu instansi yang bergerak dibidang perdagangan seperti usaha Krecek Ketan “WIJAYA” juga membutuhkan dukungan informasi dalam meningkatkan pelayanannya. Krecek Ketan atau yang sering di sebut rangginan merupakan sejenis krupuk tebal yang terbuat dari nasi atau beras ketan yang dikeringkan kemudian digoreng. Camilan renyah ini mudah untuk mendapatkannya, diberbagai toko, swalayan ataupun pasar. Harga yang di tawarkan cukup terjangkau serta ekonomis. Seiring berjalanya waktu usaha krecek ketan semakin berkembang dengan melakukan berbagai usaha dalam pemasaran. Di Indonesia camilan tradisional ini identik sebagai jajanan khas dan oleh-oleh dari suatu daerah khususnya di Pulau Jawa. Di Jawa Tengah dikenal dengan intip goreng atau kerak nasi, perbedaannya hanya pada ukurannya yang lebih besar. Beberapa tempat di Jawa Barat jajanan serupa dikenal dengan rangginan, perbedaannya pada bahan dasar yaitu singkong.

Di Jawa Timur usaha tersebut banyak ditemukannya seperti di daerah Bojonegoro, Nganjuk, Trenggalek, Pacitan, Ponorogo dan beberapa daerah

lainnya. Di Bojonegoro dan Trenggalek jajanan itu disebut dengan krecek. Beda lagi di Pacitan jajan itu di kenal dengan nama rangginan. Sedangkan di Nganjuk dan Ponorogo identik dengan rangginan tetapi ada juga yang menyebut krecek ketan. Meskipun memiliki nama yang berbeda sesuai dengan asal daerah masing-masing, jajanan tersebut tetap menjadi idola dari berbagai kalangan masyarakat.

Seperti di Ponorogo, usaha ini banyak ditemukan disetiap daerah. Salah satunya adalah “WIJAYA” yang beralamat di Desa Ngampel Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. Untuk memproduksinya membutuhkan waktu yang cukup lama, dengan perkiraan cuaca yang panas dan modal yang cukup. Meskipun begitu usaha tersebut tetap banyak yang mengembangkannya.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini yang sangat pesat, pelayanan pelanggan tidak cukup dengan senyuman melainkan kecepatan dan ketetapan dalam melakukan transaksi, hal ini menjadi faktor utama mengoptimalkan pelanggan. Karena kecepatan dan ketetapan transaksi dalam sebuah transaksi tidak akan lepas dari bantuan teknologi. Sebelum sistem ini dikembangkan, pelanggan dalam pemesanan masih menggunakan *chat* pribadi, dan dikarenakan sibuknya penjual kemungkinan *chat* pelanggan tidak terbaca, hal tersebut menjadikan pelanggan tidak jadi untuk memesan. Selama ini dalam mempromosikan produk dulu masih menggunakan fb atau wa jadi pelanggan, permintaan pasar terus menerus mengalami peningkatan tetapi konsumen tidak mampu untuk memenuhinya, sehingga banyak kesempatan laba yang hilang. Hal tersebut terkadang menyebabkan pelayanan menjadi lambat, jika pelanggan membeli dengan jumlah yang banyak dan memerlukan nota sebagai barang bukti. Selain itu untuk menghitung total belanja masih menggunakan kalkulator, akibatnya proses penghitungan lama dan kemungkinan bisa terjadi kesalahan. Dari permasalahan di atas maka penulis mengambil judul skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Krecek Ketan “WIJAYA” Berbasis Android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di jelaskan, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang ada di usaha Krecek Ketan “WIJAYA”, diantaranya :

- 1) Bagaimana caranya membuat aplikasi berbasis android untuk menjual Krecek Ketan “Wijaya” ?
- 2) Bagaimana cara mengatasi masalah antrian pelanggan yang banyak ?
- 3) Bagaimana cara menerapkan ilmu yang sudah dipelajari kedalam bentuk aplikasi ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan skripsi terarah penulis harus mempunyai gambaran yang jelas dan tidak melenceng dari pokok pembahasan maka di perlukan batasan-batasan masalah, yaitu :

- 1) Sistem penjualan Krecek Ketan “WIJAYA” hanya meliputi pemesanan, penjualan, pendataan barang dan laporan penjualan.
- 2) Sistem informasi yang di bangun hanya dapat di akses oleh pelanggan dan pemilik sebagai pengelolaan.
- 3) Pemesanan pelanggan hanya berlaku jika stok barang yang diinginkan pembeli tersedia.
- 4) Sistem pada *Device* Android hanya mencakup tampilan barang yang di perjual belikan dipemesanan jika pelanggan ingin melakukan pemesanan di luar barang yang tersedia.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menggambarkan sistem penjualan yang berjalan di Krecek Ketan “WIJAYA”.
- 2) Untuk mengetahui analisi sistem penjualan Krecek Ketan “WIJAYA”,
- 3) Untuk melakukan pengujian aplikasi penjualan Krecek Ketan “WIJAYA” berbasis Android.
- 4) Untuk merancang sistem penjualan Krecek Ketan “WIJAYA”.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti :

- 1) Menerapkan ilmu yang diperoleh untuk diterapkan dan diaplikasikan menjadi sebuah aplikasi penjualan yang di butuhkan oleh masyarakat.
- 2) Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S. Kom.

b. Bagi Pengguna :

- 1) Memudahkan transaksi jual beli Krecek Ketan “WIJAYA”
- 2) Mendapatkan transaksi yang lebih efisien

c. Bagi Pemilik :

- 1) Menjadikan promosi untuk memperkenalkan daganganya kepada pengguna aplikasi

