

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Grosir atau mendistribusikan diartikan sebagai penjualan barang atau merchandise kepada pengecer, pengguna bisnis industri, komersial, institusi atau profesional, atau kepada penggrosir lainnya dan jasa terkait. Secara umum, artinya penjualan barang kepada siapa saja selain konsumen biasa(Wikipedia).

Dalam menjalankan usaha nya toko grosir memiliki banyak kerugian dari berbagai pihak , seperti merugikan waktu pelanggan dan tenaga dari pemilik toko. Tidak hanya dirasakan oleh penulis, survei yang dilakukan oleh penulis kepada 2 pelanggan toko tersebut juga memiliki keresahan yang sama dengan penulis *“Gara gara antri Panjang gini jadi kesiangan deh nih ke pasar nye”* ujar Ibu Hikmah(42 tahun) salah satu pelanggan tetap toko tersebut. *”Padahal cuma beli rokok doang tapi kudu antri gini, mau nyelak juga gaenak sama ibu ibu hahaha”* ujar bapak Yunus (32 tahun).

Tidak hanya kepada pelanggan, penulis juga melakukan survei kepada karyawan toko. *“waduh ini mah masih mending senin sampe jumat ga begitu rame, kalo sabtu minggu itu kadang bingung toko penuh terus, kadang aja ga makan siang saking rame nya”* ujar Rizky(20tahun) karyawan toko grosir tersebut.

Beberapa penyebab antrian yang memanjang adalah dari pembukuan yang dilakukan dengan menulis di sebuah buku yang dapat menyia nyiakan banyak waktu dari pemilik toko, tidak hanya itu dari pembuatan bill pembelian masih menggunakan kertas yang sudah ditulis pemilik toko dan di berikan kepada customer yang dalam praktiknya sangat memakan waktu yang cukup lama sehingga membuat antrian dari toko tersebut menjadi sangat Panjang, 5 tahun sebelumnya cara ini masih bisa digunakan tanpa kendala karna jumlah pelanggan yang cenderung sedikit, tetapi untuk sekarang cara itu kurang efektif karena jumlah pelanggan yang semakin meningkat tiap tahunnya

Tidak hanya antrian yang memanjang, masalah lain yang timbul dari toko tersebut adalah sering terjadi miss antara karyawan toko dan pemilik toko itu sendiri. *“Kadang bos bilang missal mizone masih ada 2pack ternyata pas saya cek lagi mizone tinggal 1 pack, jadi gimana ya saya sering di salahkan pembeli”* ujar aldi (22 tahun) karyawan toko tersebut. Pemilik toko bercerita bahwa sering terjadi miss seperti itu di karenakan banyak nya customer membuat barang habis lebih cepat dari waktu yang di perkirakan. *“ya tau sendiri lah toko rame nya kayak gimana kadang stok barang abis itu kita suka keteteran”* ujar Iqbal pemilik toko grosir tersebut.

Dari keresahan ini penulis ingin membuat suatu perancangan aplikasi E-Store yang berbasis android, yang di harapkan dengan adanya aplikasi ini membuat berbagai masalah masalah tersebut yang ada diatas dapat terselesaikan sehingga dapat menguntungkan pihak pihak yang terkait dalam toko tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar pencatatan bill dapat menghemat waktu?
2. Bagaimana cara agar pencatatan stok barang dapat dilakukan secara akurat?
3. Bagaimana cara mengurangi panjang antrian di toko?
4. Bagaimana cara cara agar pembukuan keuangan dapat di akses secara real time?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun dan membuat aplikasi berupa penyediaan stok barang di sebuah toko.

2. Membuat dan membangun sistem informasi untuk pelanggan dapat memesan barang secara online dan langsung mengambil barang di toko tersebut.
3. Membuat dan membangun sistem informasi untuk pelanggan dapat memesan barang secara online dan pesanan dapat di antar pelanggan.
4. Membuat sistem informasi untuk pembukuan keuangan toko secara elektronik sehingga dapat terkontrol *real time*.
5. Pembuatan bill yang dapat di print.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penilitian tugas akhir ini adalah merancang dan membuat aplikasi E-Store berbasis android yang dapat :

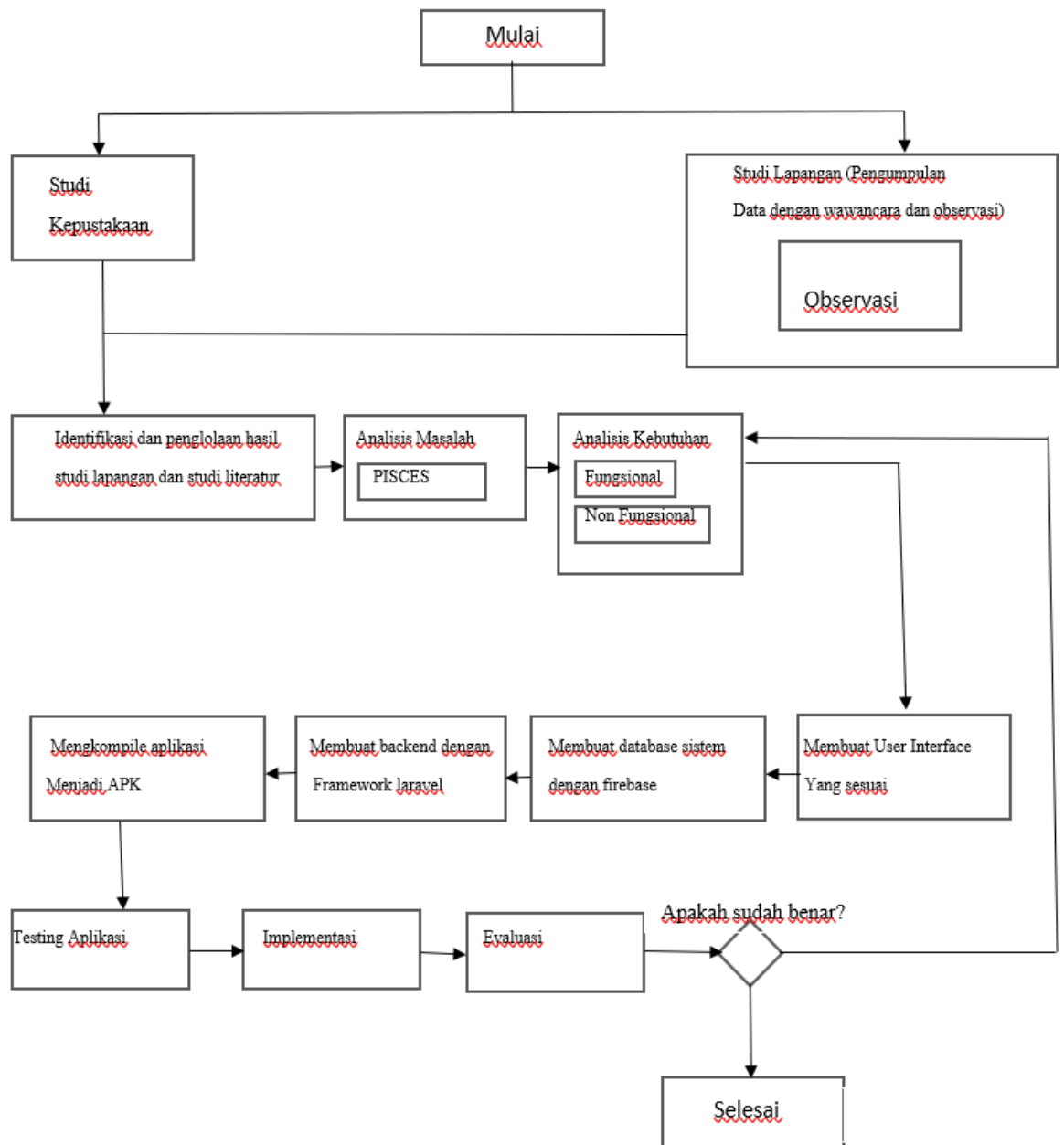
1. Melakukan pencatatan bill dengan cepat.
2. Mendata secara real time stok barang di gudang toko grosir.
3. Membuat member toko grosir tidak perlu repot repot mengantri.
4. Dapat melakukan pembukuan keuangan toko grosir secara real time.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki ruang lingkup agar penelitian tidak mempunyai Batasan dalam pengerjaan nya, berikut adalah ruang lingkup penelitian ini :

1. Penelitian ini dibatasi lokasi nya hanya pada toko grosir
2. Penelitian ini dibatasi lingkupnya hanya pada dampak perancangan aplikasi E-Store kepada pihak toko, dan konsumen nya
3. Penilitian ini dibatasi pada subjek penelitian yaitu hanya pemilik toko, karyawan toko, dan juga konsmuen took

1.6 Kerangka Berfikir



GAMBAR 1. Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi dan akhir. Berikut sistematika penulisannya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini di jelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka berfikir, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi proposal. Studi teoritis sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan proposal sesuai dengan konteks penelitian.

BAB IV PENUTP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari proposal yyang sudah di buat dan juga beberapa daftar referensi peneliti.