

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi yang pesat mempengaruhi berbagai aspek di bidang bisnis dan profesi. Hal ini menyebabkan adanya perubahan pada sistem yang sudah ada dan cara kerja di sebuah instansi atau perusahaan dengan skala kecil maupun besar. Adanya penerapan teknologi pada cara kerja di sebuah bisnis akan berdampak besar bagi bisnis tersebut. Teknologi informasi dapat dipakai untuk membantu keterbatasan sumber daya manusia dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Nilai dari informasi merupakan sesuatu yang sangat berharga, karena informasi yang baik dan akurat dapat memberikan dan menghasilkan manfaat serta keuntungan bagi perusahaan di masa depan.

Vapor atau yang sering yang dikenal masyarakat luas sebagai rokok elektronik atau vape kini merupakan sebuah pilihan alternatif sebagai pengganti rokok konvensional. Vapor diyakini dapat memberikan sensasi dan rasa yang sama dengan asap tembakau. Bahan utama dari vapor ini adalah liquid yang umumnya terdiri dari VG (*Vegetabel Glycerin*), PG (*Propylene glycol*), *Flavour* dan Nikotin sebagai opsional. Saat ini vapor telah menjadi sebuah tren baru bagi pencinta *lifestyle* di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Banyak anak-anak muda yang mencoba peruntungan dari bisnis jual beli vapor ini, salah satunya adalah toko vape Sub Ohm di Jakarta. Pada saat ini proses bisnis yang dilakukan di toko vape Sub Ohm Jakarta masih berjalan secara manual. Transaksi jual beli di toko vape Sub Ohm Jakarta pada saat ini hanya dapat dilakukan dengan datang langsung ke toko. Pembuatan laporan keuangan barangpun masih belum otomatis terbaru dan tersimpan karena penjual memindahkan data yang tertulis di kertas ke Microsoft Excel, sehingga data tidak otomatis tersimpan setelah terjadi transaksi. Sehingga bisa dikatakan pengeluaran dan pemasukan menjadi kurang terkontrol.

Dalam rangka memberikan layanan yang lebih lengkap maka perlu dibuat suatu aplikasi *mobile* yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Aplikasi *mobile* ini akan memanfaatkan layanan internet dan kecanggihan ponsel pintar yang hampir dimiliki semua

orang, sehingga diharapkan dapat membantu mempermudah transaksi maupun manajemen yang berada pada toko vape Sub Ohm Jakarta serta akan meningkatkan promosi toko agar pemasaran menjadi lebih luas.

Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan judul penelitian ini adalah “PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENJUALAN ROKOK ELEKTRIK BERBASIS ANDROID STUDI KASUS TOKO VAPE SUB OHM JAKARTA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui sistem yang sedang berjalan di toko vape Sub Ohm Jakarta, lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau bisnis di toko vape Sub Ohm Jakarta?
2. Bagaimana membuat dan merancang aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik berbasis android pada toko vape Sub Ohm Jakarta?
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik berbasis android pada toko vape Sub Ohm Jakarta agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di toko vape Sub Ohm Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di toko vape Sub Ohm Jakarta, lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau bisnis di toko vape Sub Ohm Jakarta.
2. Untuk membuat dan merancang aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik berbasis android pada toko vape Sub Ohm Jakarta.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik berbasis android pada toko vape Sub Ohm Jakarta agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di toko vape Sub Ohm Jakarta.

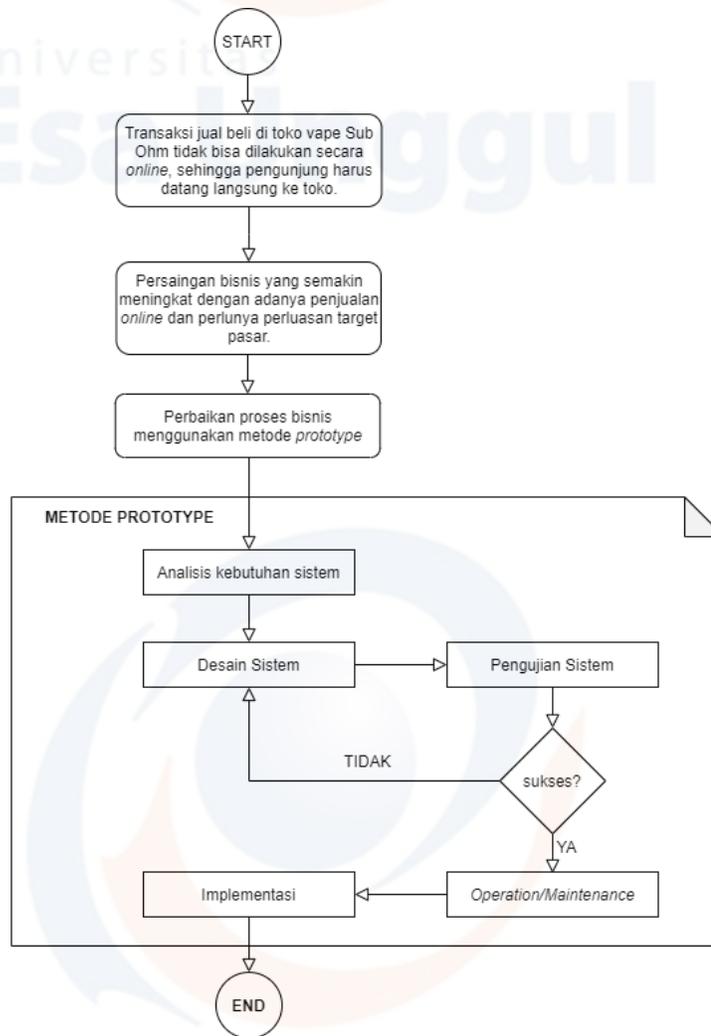
1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu manfaat penelitian ditinjau dari sisi toko vape Sub Ohm Jakarta dan manfaat penelitian ditinjau dari sisi akademis dan peneliti lain. Adapun penjelasan mengenai dua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian ditinjau dari sisi toko vape Sub Ohm Jakarta adalah dengan adanya aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik diharapkan dapat membantu toko vape Sub Ohm Jakarta dalam kegiatan pengolahan dan pemrosesan data dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga meningkatkan kualitas penjualan secara cepat dan akurat serta memperluas jangkauan pasar.
2. Manfaat penelitian untuk kepentingan akademis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil topik penelitian tentang perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dibuat bertujuan untuk menekankan langkah-langkah utama dalam perancangan aplikasi *mobile* penjualan rokok elektrik di toko vape Sub Ohm Jakarta. Kerangka pemikiran digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir serta sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB 3 : METODE

Pada bab ini menerangkan tentang kerangka pikir, teknik apa saja yang digunakan dalam pengumpulan data serta metode yang dipakai dalam tugas akhir ini.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil yang didapat pada Tugas Akhir 1 dan rencana hasil yang akan dibuat selanjutnya.

BAB 5 : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai pandangan alternatif bilamana terdapat peluang saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.