

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi telah masuk dalam era baru yakni era *Smart Phone*. Hal ini berdampak pada penggunaan *Smart Phone* di dunia kian meningkat setiap waktu. Di Indonesia, diperkirakan pada akhir 2015 pengguna *Smart Phone* mencapai 55 juta pengguna (Jose, 2015). Bahkan survei yang dilakukan google menunjukkan bahwa sekitar 67% pengguna *Smartphone* di Indonesia menggunakan *Smart phone* untuk berbelanja secara *online* (Iqbal, 2015). Oleh karena itu, bisnis dengan sistem pemasaran secara *online* dapat meningkatkan hasil penjualan.

Diantara *smart phone* yang digunakan, *android* merupakan salah satu jenis *smartphone* yang banyak digunakan di Indonesia, bahkan dunia. Terhitung pengguna *android* di dunia mencapai 1,4 miliar (Seno, 2015). Sifatnya yang *open source* membuat banyaknya pengembang *software* lebih memilih mengembangkan aplikasinya dalam *platform android*. Hal ini dibuktikan dengan jumlah unduhan aplikasi di *google store* 60% lebih banyak daripada jumlah unduhan aplikasi di *apple store* pada tahun 2015 (Abidin, 2016).

Rumah Karawo merupakan salah satu toko yang menjual produk siap pakai dari kain karawo, yakni kain sulaman khas Gorontalo. Rumah Karawo sendiri menjual berbagai macam produk hasil sulaman kain karawo yang disesuaikan dengan keinginan dari konsumen. *Brand* yang disediakan oleh rumah karawo antarai lain yaitu Saronde *Brand* dikhususkan untuk hasil sulaman dalam bentuk

kemeja ataupun *dress* yang bersifat *elegant* dan *exclusive*, Otanaha *Brand* dikhususkan untuk penampilan yang lebih *casual*, dan Olele dikhususkan untuk *T-shirt*. Rumah karawo sendiri telah menjual hasil produknya baik secara *offline* dan *online* melalui media sosial.

Penjualan secara *online* menggunakan media sosial, tidak dapat terdata dengan baik. Hal ini dikarenakan proses penjualan melalui media sosial tidak dapat mendata terhadap transaksi-transaksi penjualan yang dilakukan. Hal ini menyebabkan proses rekapitulasi penjualan atau laporan penjualan memerlukan waktu. Selain itu rentannya terjadi penipuan baik dari pihak pembeli maupun penjual yang membuat orang berfikir lebih untuk membeli barang melalui media sosial.

Dikarenakan hal tersebut, pihak Rumah Karawo membutuhkan sebuah sistem informasi penjualan yang memungkinkan pihak Rumah Karawo dapat mendata transaksi penjualan. Selain itu dapat membantu pembeli dalam melihat informasi mengenai produk yang dijual. Dan juga dapat mempermudah dalam proses pembayaran transaksi pembelian barang di Rumah Karawo. Dengan adanya *mobile store* maka dapat membantu proses transaksi jual beli *online* di rumah karawo, sehingga mempermudah dalam pembuatan laporan transaksi, mempermudah dalam proses pembayaran transaksi pembelian, dan mempermudah Rumah Karawo dalam memasarkan produk yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana membangun sebuah sistem *mobile store* berbasis *smartphone android* untuk membantu penjualan pakaian siap pakai pada Rumah Karawo

1.3. Ruang Lingkup

Yang menjadi ruang lingkup dalam penyusunan kali ini adalah :

1. Sistem yang dibuat berbasis *Android*
2. Sistem dikhususkan untuk penjualan online di ruma karawo
3. Sistem digunakan untuk melakukan transaksi pembelian di rumah karawo

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu membangun sebuah sistem *Mobile Store* Berbasis *Smartphone Android* di Rumah Karawo

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat secara teoritis dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang sistem informasi dan memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem *mobile store* berbasis android.
- b. Manfaat secara praktek yaitu dapat mempermudah user dalam mencari informasi mengenai barang yang dijual, seperti harga barang, informasi barang, dan transaksi barang serta juga dapat membantu dalam mengelola proses transaksi pembelian dan dalam pembuatan laporan-laporan yang diperlukan.