

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang di peroleh dari internet untuk pengembangan bisnis. Sudah banyak perusahaan dari berbagai bidang kerja yang mengaplikasikan teknologi dalam melakukan proses bisnisnya untuk menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan internet. Peralihan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja di perusahaan. Pemanfaatan teknologi ini dijadikan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memenangkan persaingan dengan kompetitor. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi ini juga memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang ke toko, cukup dengan menggunakan internet, transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi internet saat ini adalah dengan menggunakan alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk perangkat *mobile*. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya

Toko Rizky Shoes merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu dan beralamat di BTC Lantai dasar Blok B16-17. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh toko Rizky Shoes sekarang ini membuat pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat barang yang dijual. Sistem tersebut

tentunya akan memakan waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, banyak toko lain yang bergerak di bidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *M-Commerce*. *M-Commerce* adalah sistem perdagangan elektronik yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang dengan menggunakan perangkat *mobile*. Dengan menggunakan *M-Commerce*, konsumen akan lebih mudah untuk dapat melihat dan memesan produk secara *mobile online* tanpa harus datang langsung ke toko Rizky Shoes.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan aplikasi berbasis *mobile* pada platform android adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi toko tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Aplikasi *M-Commerce* Berbasis Android Pada Toko Rizky Shoes**”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

- a. Penyajian informasi mengenai ketersediaan barang yang masih manual, sehingga konsumen harus datang langsung ke toko Rizky Shoes.
- b. Waktu untuk pemesanan barang yang sudah tersedia masih lama dan kurang efisien, sehingga menyulitkan konsumen.

1.2.2 Batasan Masalah

Agar dalam penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan dan sasaran yang akan dicapai, maka ada batasan pada masalah yang dibahas. Batasan masalah yang ditetapkan dalam skripsi ini adalah:

- a. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang disediakan berupa : layanan pemesanan online, dan untuk memberikan informasi tentang update produk terbaru.
- b. Aplikasi ini ditujukan sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk toko Rizky Shoes.
- c. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yaitu : OS Windows 7, Adobe Macromedia Dreamweaver 8, MySQL, Eclipse Juno, dan menggunakan perangkat keras smartphone android.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *M-Commerce* pada platform android sebagai media penyebarluasan informasi dan mempermudah konsumen dalam proses pembelian produk di toko Rizky Shoes. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Toko Rizky Shoes lebih dikenal oleh masyarakat dengan dukungan mobile android.
- b. Meningkatkan omset penjualan toko Rizky Shoes.
- c. Memudahkan konsumen untuk dapat mengetahui keberadaan toko Rizky Shoes dengan menggunakan layanan *M-Commerce* serta bisa memesan langsung tanpa harus datang ke toko.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pengumpulan Data
 - 1) Studi Literatur

Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pemrograman Android sebagai Bahasa pemrograman untuk aplikasi android *mobile*, SQL PHP myadmin untuk database yang digunakan sebagai penyimpan data serta untuk perancangan sistem dan analisa.

2) Studi lapangan

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem aplikasi penjualan biasa dijalankan dengan mudah dan bisa bermanfaat oleh pengguna pada android *mobile* dengan fasilitas pemrograman java.

3) Wawancara

Memperoleh data dan informasi dari *stakeholder* mengenai aplikasi yang dibutuhkannya.

b. Analisis dan Rancangan

Dalam merancang aplikasi ini pastinya melakukan analisis seperti menganalisis apa saja *tools* yang akan digunakan, analisis sasaran dari aplikasi, dan data apa saja yang akan digunakan untuk melengkapi pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah *aplikasi mobile* dimana terdapat form-form yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang. Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang focus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML).

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan awal yang mengemukakan latar belakang, maksud dan tujuan, metodologi pengembangan perangkat lunak, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, sejarah android, dan *software/development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB III PERMODELAN PROYEK

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti Objective Proyek, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliveriabies*, penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya)

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai proses implementasi, sarana yang dibutuhkan dan cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak yang dikembangkan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran yang digunakan dan berhubungan dengan penyusunan laporan.