

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengetahuan dan teknologi pada saat ini berkembang pesat, sehingga banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia. Perkembangan ini juga membawa dampak positif pada teknologi komputer yang memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi lebih cepat dan efisien. Komputer digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia sebagai suatu media untuk memperoleh informasi. Dengan demikian, manusia dituntut untuk harus mengikuti perkembangan kecanggihan dan kemajuan teknologi informasi sekarang. Mengacu pada perkembangan zaman teknologi informasi saat ini, banyak dibuat sistem-sistem yang bersifat *aplikatif* dan *real time* dibangun sehingga memudahkan setiap orang untuk mengakses informasi terkini dimanapun dan kapanpun. Seperti layanan internet yang telah dimanfaatkan para pengguna sebagai media untuk melakukan pertukaran data bahkan dimanfaatkan sebagai sarana bisnis *Mobile commerce* atau disebut dengan *M-commerce*. *M-commerce* atau *Mobile Commerce* adalah merupakan proses transaksi yang dilakukan dengan menggunakan perangkat mobile . *Mobile Commerce (m-commerce)* merupakan subset dari *e-Commerce*, yang didefinisikan sebagai proses transaksi yang dilakukan secara elektronik, baik melalui *internet*, *smart card* maupun perangkat mobile melalui jaringan seluler.

Perangkat yang digunakan dalam *Mobile Commerce (M-Commerce)*:

Pada umumnya, perangkat *end user* yang digunakan pada proses *Mobile Commerce (m-commerce)* adalah sebagai berikut:

- a. *Handphone*
- b. *Smart Phone*
- c. *PDA*
- d. *Laptop*

e. *Earpiece (Personal Area Network)*

Makin pesatnya perkembangan teknologi juga telah mengubah kebutuhan terhadap komputer menjadi beralih ke teknologi *handphone*. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *konvensional* saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*). Saat ini alat-alat telekomunikasi yang ada di Indonesia sudah memiliki banyak fasilitas yang mempermudah penggunaannya, salah satunya yaitu fasilitas untuk mengakses internet, maka kemungkinan seorang pengguna alat telekomunikasi untuk melakukan pencarian di dunia maya semakin besar. Salah satu contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. *Android* itu sendiri adalah merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

*Android* memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi peranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform* mobile lainnya. Hingga saat ini *Android* terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Dengan semakin berkembangnya perangkat mobile serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi mobile. Perkembangan aplikasi mobile tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah bidang perdagangan.

Rumah Makan Bangka merupakan rumah industri yang bergerak dalam bidang penjualan terutama makanan yang berada di Jl. Mentok. Sistem penjualan dan pemasaran masih bersifat sederhana yaitu konsumen harus datang ke rumah makan tersebut. Dimana terkadang kita sebagai konsumen tidak mempunyai waktu untuk memasak atau bahkan terkadang tidak punya waktu untuk membeli makanan di luar. Dengan melihat banyak toko-toko yang bergerak di bidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah aspek yang paling mendukung untuk mengembangkan sistem pemasaran adalah adanya fasilitas *M-Commerce*. *M-Commerce* itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Dengan adanya *M-commerce*, diharapkan Rumah Makan Bangka dapat memasarkan barangnya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk tanpa harus mendatangi secara langsung ke rumah makan tersebut.

Dengan pertimbangan permasalahan di atas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Pembangunan aplikasi berbasis *mobile* pada platform android adalah suatu solusi untuk memecahkan masalah tersebut guna mencapai efektifitas maupun efisiensi rumah makan tersebut. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik melakukan penelitian untuk dijadikan bahan laporan dengan judul “ Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Rumah Makan Bangka”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

- a. Bagaimana memudahkan Rumah Makan Bangka dalam menawarkan produk makanan mereka kepada konsumen yang tidak mempunyai waktu untuk datang langsung ke tempat mereka
- b. Bagaimana merancang sistem pemesanan barang berbasis *mobile* android.

- c. Bagaimana merancang website admin Rumah Makan Bangka.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk-produk makanan dari "Rumah Makan Bangka".
- b. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang menyediakan berupa layanan pemesanan online
- c. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak *OS Window 7, Adobe Macromedia Dreamweaver 8.02, MySql, Eclipse* dan menggunakan perangkat keras berupa *smartphone Android*.
- d. Konfirmasi pemesanan masih manual dan belum secara otomatis.

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Aplikasi *Penjualan Online Makanan Pada Rumah Makan Bangka Berbasis Android* adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan makanan dari Rumah Makan Bangka
- b. Meningkatkan omset penjualan Rumah Makan Bangka serta memperkenalkan lebih luas nama Rumah Makan Bangka ke masyarakat.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam upaya melengkapi data-data atau informasi dalam pengerjaan tugas perancangan sistem ini, maka penulis memperoleh data-data atau informasi yang dibutuhkan tersebut dengan beberapa metode, antara lain :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi Literatur

Studi literatur dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan. Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet maupun sumber-sumber lainnya mengenai pemograman Android sebagai bahasa pemograman untuk aplikasi Android *mobile*, *SQL PHP myadmin* untuk *database* yang digunakan sebagai penyimpan data serta untuk perancangan sistem dan analisa

Penting karena untuk menghindari usaha yang sebenarnya sudah pernah dilakukan orang lain dan bisa digunakan pada penelitian kita untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Penting juga untuk memberi arah penelitian selanjutnya yang perlu dilakukan untuk melanjutkan misi penelitian.

#### b. Wawancara

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

#### c. 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*.

### 1.5.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)* yang merupakan metode analisis yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek dan subsistem.

### 1.5.2.1 Tahapan Pengembangan

#### a. Analysis

Siklus hidup pengembangan berorientasi objek terdiri dari pengumpulan kebutuhan akan sistem dan menganalisa kebutuhan tersebut. Pada tahap ini, *use case* digunakan untuk membantu mengembangkan model yang dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih dari sistem yang akan dibangun.

#### b. Construction

Pada tahap ini, model yang dikembangkan dan semua sistem dirancang dan diimplementasikan. Ada dua tahapan penting dalam proses konstruksi, yaitu desain dan implementasi. Penulis menggunakan Diagram ER (*Entity Relationship*) untuk menggambarkan hubungan masing-masing entitas yang terkait dengan sistem. Untuk rancangan basis data dibuat juga rancangan layar dan rancangan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *eclipse IDE (Integrated Development Environment)* sebagai *platform* pengembangan perangkat lunak.

### 1.5.2.2 Notasi Pemodelan

Notasi pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *UML (Unified Modelling Language)*. Dengan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak. UML mendefinisikan notasi dan *syntax / semantik*. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram perangkat lunak.

UML yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. *Activity Diagram*
- b. *Use Case Diagram*
- c. *Class Diagram*
- d. *Sequence Diagram*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai materi pokok Laporan Akhir ini, maka penulis berusaha menyusun secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya. Sistematika penulisan perancangan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisikan tentang definisi ilmu yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tersebut. Landasan teori ini dijadikan acuan dan panduan dalam penulisan laporan.

### **BAB III          PEMODELAN PROYEK**

Bab ini berisi mengenai isi dari *PEP (Project Execution Plan)* seperti *Objective* Proyek, *Identifikasi Stakeholder*, *Penjadwalan Proyek*, *RAB (Rencana Anggaran Biaya)*

### **BAB IV          ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

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

### **BAB V            PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran sebagai tindak lanjut yang diperlukan untuk melakukan perbaikan dimasa mendatang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

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

## **LAMPIRAN**

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