

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah melalui perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dari tahun ke tahun yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi-informasi yang rinci dan cepat. Salah satu teknologi yang sering digunakan untuk kebutuhan sehari-hari adalah *smartphone*.

Smartphone merupakan suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. *Smartphone* juga telah dilengkapi dengan prosesor, memori, dan perlengkapan lainnya yang lebih canggih seperti teknologi yang terdapat pada komputer ataupun laptop. Keberadaan *smartphone* sebagai perangkat komunikasi yang dapat dijalankan dalam kondisi bergerak (*mobile*) memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung melalui fasilitas telepon dan data internet secara bersamaan. *Smartphone* memiliki sistem operasi. Sistem operasi yang sering digunakan adalah Android.[7]

Android merupakan salah satu sistem operasi *open source* untuk *smartphone* seperti Windows, iPhone dan OS BlackBerry. Ada beberapa *open source* seperti Linux, Symbian, Windows Mobile, dan sebagainya. Android mempunyai tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. [6]

Dalam pesatnya perkembangan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Banyak perusahaan-perusahaan besar yang mengeluarkan produk *smartphone* mereka setiap tahun. Ada banyak sekali *smartphone* yang dijual dipasaran dengan spesifikasi dan kecerdasan buatan yang canggih.

Banyaknya jenis *smartphone* di pasaran terutama di pasar Indonesia, membuat bingung masyarakat terutama masyarakat yang baru mengenal *smartphone* untuk melihat spesifikasi *smartphone* dikarenakan *smartphone* memiliki tiga jenis kelas.

Beberapa penelitian terkait dengan yang penulis lakukan diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh [1] mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta”, penelitian yang dilakukan oleh [2] mengenai “Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Handphone* Berbasis Web Pada Toko Ilham Cellular Jakarta”, penelitian yang dilakukan oleh [3] mengenai “Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu”, penelitian yang dilakukan oleh [4] mengenai “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce *Smartphone Second* Dengan Metode *Waterfall*”, penelitian yang dilakukan oleh [5] mengenai “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Laptop Di Toko Haps *Computer* Purbalingga Berbasis Android”.

Dengan latar belakang seperti itu, Penulis mempunyai ide untuk menggabungkan teknologi-teknologi tersebut menjadi suatu aplikasi android sederhana yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan, terutama masyarakat yang baru mengenal *smartphone*. Oleh karena itu saya memutuskan untuk menggunakan judul “**APLIKASI LIST SPESIFIKASI SMARTPHONE BERDASARKAN KELAS PELANGGAN BERBASIS ANDROID**”. Dengan judul tersebut, diharapkan bisa mempermudah masyarakat dalam mencari spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam aplikasi list spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan berbasis android. Dapat dirumuskan masalah berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi list spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan berbasis android?
2. Bagaimana cara agar aplikasi tersebut bisa di gunakan oleh masyarakat dengan mudah dan dimengerti?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membantu mempermudah pembuatan aplikasi list spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan berbasis android ini agar tidak terlalu dipersulit, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java (Eclipse) dengan menggunakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai pengembangannya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini :

1. Merancang dan membangun suatu aplikasi dalam tampilan *Mobile* Android dalam melihat spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan.
2. Merancang Aplikasi dalam tampilan *Mobile* Android dengan *User Interface* yang simple dan mudah dimengerti oleh masyarakat.

Manfaat dari penelitian ini:

1. Aplikasi berbasis *mobile* ini dapat mempermudah masyarakat dalam mencari spesifikasi *smartphone* berdasarkan kelas pelanggan dengan *User Interface* yang simple dan mudah dimengerti.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran pembagian bab-bab dalam laporan skripsi ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat penulisan dalam pembuatan aplikasi ini, batasan masalah, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan dan uraian secara teoritis yang menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep, langkah-langkah dasar dan teknik penyajian aplikasi. Bab ini menjelaskan tentang *tools software* yang digunakan untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model pengembang perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian dan *tools* atau alat bantu dalam merancang aplikasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi definisi masalah, pemecahan masalah, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, algoritma, model, metode, *tools*, pengembang perangkat lunak, dan juga membahas hasil aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya.