

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan pengguna *smartphone* di dunia khususnya di Indonesia semakin pesat sehingga mendorong untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Hadirnya berbagai jenis perangkat elektronik serta aplikasinya yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan sebagai media periklanan dan media informasi. Selain itu, untuk menjalankan sebuah bisnis terutama di bidang ikan hias dapat menjadi mudah untuk di pasarkan. Ketertarikan dalam memanfaatkan ikan hias seperti cupang sebagai penawar kejenuhan dan hiburan telah membangkitkan banyak di gelarnya kontes-kontes ikan hias secara lokal, nasional maupun internasional dan memberikan peluang usaha di budidaya ikan hias makin terbuka lebar.

Masih banyak konsumen tidak punya waktu dan kesulitan ke toko ikan hias untuk memilih dan membeli ikan cupang yang di sukai, maka dari itu di perlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah konsumen dalam memilih dan membeli ikan. Maka akan di buat aplikasi *e-booking* berbasis android di toko Dish Betta Fish agar dapat membantu sistem pemesanan secara *online*, di mana konsumen tidak perlu lagi repot-repot untuk datang memilih ikan cupang dan juga dapat *booking* ikan sebelum kehabisan stok.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi; Penelitian berjudul Aplikasi Teknik Sex Reversal Untuk Pengembangan Usaha Ikan Hias Di Universitas Pekalongan[1]. Penelitian berjudul Analisis Dan Implementasi Onesignal dalam Pembuatan Aplikasi Mobile Hybrid Lelang Ikan Hias[2]. Penelitian berjudul Analisis Dan Perancangan E-Bisnis dalam Budidaya Dan Penjualan Ikan CUpang Menggunakan Metodologi Overview[3]. Penelitian berjudul Implementasi Teknik Hybrid Mobile Application Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile MarketPlace Ikan Hias[4].

Penelitian berjudul Perancangan Aplikasi Penjualan Ikan Hias Pada Toko Aquascape di Depok Berbasis Android[5]. Penelitian berjudul Pengembangan Agribisnis Ikan Cupang di Kelurahan Ketami Kecamatan Pesantren Kota Kediri[6].

Dari dasar referensi, Penulis ingin membuat aplikasi *E-Booking* Pada Toko Dish Betta Fish Berbasis Android.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam memesan ikan hias berbasis android?
2. Bagaimana memanfaatkan sistem *e-booking* pada toko ikan hias berbasis android?

1.3. Batasan Masalah

1. Login hanya bisa dilakukan setelah melalui proses registrasi akun.
2. Konfirmasi pembayaran dilakukan admin di halaman web admin.
3. Percakapan aplikasi dilakukan di *Whatsapp*.
4. Pemesanan hanya untuk ikan hias.
5. Aplikasi ini bisa di gunakan minimal android 5.0 lolipop

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

1. Untuk menentukan pemasaran ikan cupang dan meningkatkan jumlah penjualan.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam penjualan secara *online*.
3. Merancang sistem aplikasi untuk mempermudah pemilik toko menjual ikan cupang juga konsumen dalam memilih dan memesan ikan cupang.
4. Membuat aplikasi layanan *e-booking* untuk konsumen secara *online*

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Bahan kajian dalam meningkatkan kualitas suatu sistem layanan di Toko Dish Betta Fish.
2. Memilih dan *booking* ikan cupang langsung menjadi efisien.
3. Aplikasi mudah digunakan sebagai sarana promosi.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah tujuan penulisan dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III : METEDOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini. Selain itu bab ini juga membahas Langkah penegembangan aplikasi pemesanan layanan studio foto dan desain yang berbasis android dengan menggunakan model prototype dengan metode berorientasi objek dan UML (Unified Modeling Language) sebagai tools.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi layanan pemesanan sehingga dapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.

