

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membuat banyak sistem-sistem yang bersifat aplikatif dan *real time* dibangun sehingga memudahkan setiap orang untuk mengakses informasi terkini dimanapun dan kapanpun. Layanan internet 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 sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan *portable* atau *mobile* seperti: *smartphone*, *PDA*, *notebook* dan lain-lain.<sup>[1]</sup>

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. Melalui aplikasi jual beli online berbasis *mobile android (m-commerce)*, pola belanja di masyarakat khususnya pengguna internet dan *mobile android* mulai berubah. Tanpa harus mendatangi langsung tempat perbelanjaan (cara konvensional), tetapi cukup dengan menggunakan aplikasi *m-commerce* yang sudah disediakan oleh penjual dan konsumen sudah dapat membeli suatu produk secara *online*. Lalu untuk melakukan pembayaran, pembeli dapat langsung mentransfer dana ke penjual. Tidak hanya dengan transfer langsung, demi menjaga keamanan dana, pembeli dapat juga menggunakan jasa pihak ketiga atau rekening bersama yang disediakan oleh pemilik toko yang menyediakan aplikasi *m-commerce* berbasis *android*.

Toko Conseydoor merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan terutama *fashion* dan beberapa jenis barang lainnya yang berada di Jl.Jend.Sudirman Toboali. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh toko Conseydoor untuk melihat barang-barang yang dijual tanpa menggunakan sistem penjualan berbasis aplikasi *Android*. Sistem yang terjadi saat ini masih manual, dimana pelanggan (*customer*) datang langsung ke toko Conseydoor

kemudian pelanggan memilih barang yang akan mereka beli, kemudian melakukan pembayaran di kasir maka akan menyita waktu konsumen. Sehingga memerlukan suatu sistem yang dapat mempermudah pelanggan dan memperluas pemasaran untuk toko Conseydoor yaitu sistem berbasis android yang dikenal dengan *Mobile Commerce (M-Commerce)*. *M-commerce* itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses pembelian barang. Fungsi *M-Commerce* itu sendiri dimana konsumen bisa melihat dan memesan produk tanpa harus mendatangi secara langsung toko tersebut.

Mengacu dari permasalahan diatas, 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 untuk toko tersebut. Oleh karena itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian, untuk dijadikan bahan laporan skripsi dengan judul “Aplikasi *M-commerce* Berbasis *Android* Pada Toko Conseydoor”

Adapun penelitian terdahulu mengenai aplikasi *mobile commerce* berbasis *android*. Pertama, penelitian Rahmat Fadli Isnanto pada tahun 2010 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* sebagai media pemesanan pada distro online”. Kedua, penelitian Dian Setiadi pada tahun 2013 yang berjudul “Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Pada Toko Naked Ants”. Ketiga, penelitian Rendy pada tahun 2013 yang berjudul “Rancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Android* Pada Toko Dirty Duck”. Keempat, penelitian Benny M pada tahun 2013 yang berjudul “Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Pada Toko Fani Bags”. Kelima, penelitian Mifta Setya Putra pada tahun 2012 yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi *M-Commerce* Berbasis *Android* Sebagai Media Informasi Dan Pememesanan Online Pada Distro (Pakaian).

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana cara untuk memudahkan toko Conseydoor dalam menawarkan atau memasarkan produk dengan jangkauan luas ?
2. Bagaimana memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh toko Conseydoor melalui *mobile* ?
3. Bagaimana merancang sistem pemesanan barang berbasis *mobile commerce*?
4. Bagaimana merancang *website admin Panel* toko Conseydoor ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang disediakan berupa: layanan pemesanan online dan untuk memberikan informasi tentang update produk terbaru.
2. Aplikasi ini dapat digunakan untuk sarana pemsaran produk-produk yang ada di toko Conseydoor
3. Bukti pembayaran masih harus dikonfirmasi secara manual dengan menghubungi admin melalu no telepon atau aplikasi chatting yang di sediakan oleh admin.
4. Cara pengiriman menggunakan sistem ekspedisi dengan biaya pengiriman dapat di ketahui setelah konsumen memesan barang dan admin mengabarkan kepada konsumen untuk biaya pengiriman barang.

Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yaitu: OS Window 7, Adobe Macromedia Dreamweaver 8.02, MySql, Eclipse Juno, dan menggunakan perangkat keras smartphone Android.

### **1.4 Metodologi Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Penelitian  
Metode Penelitian yang digunakan untuk pada penelitian ini menggunakan metode Objek Oriented.
2. Model Penelitian

Adapun model penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu model *waterfall*.

### 3. *Tool* Penelitian

*Tool* yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan UML (*United Modeling Language*) adapun UML yang di gunakan yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diutarakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan *owner* (pemilik) Toko Conseydoor memasarkan barang atau produk yang akan dijual pada Toko Conseydoor.
2. Meningkatkan omzet penjualan Toko Conseydoor dan memudahkan pelanggan untuk sekedar melihat atau ingin membeli produk yang ada pada Toko Conseydoor.

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Akan menunjang dalam memperkenalkan Toko Conseydoor ke lingkungan yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan penjualan.
2. Pelanggan dapat mengetahui barang-barang dan aksesoris yang dijual oleh toko Conseydoor secara *online* melalui *mobile* Android.
3. Pemilik dapat melakukan promosi penjualan menggunakan sistem aplikasi *M-Commerce* secara *online* melalui *mobile* Android pada Toko Conseydoor

## 1.6 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 berisikan latar belakang perancangan laporan penelitian tugas akhir, gambaran umum permasalahan yang dihadapi, ruanglingkung batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian serta metode perancangan dan sistematis.

## **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    METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak (Waterfall), metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang Aplikasi).

## **BAB IV    HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi antara lain, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem.

## **BAB V     PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.