

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini transaksi jual beli adalah hal yang umum dan sangat sering terjadi. Dengan perkembangan teknologi saat ini, transaksi jual beli dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Orang dapat mempromosikan produknya ataupun berbelanja sebuah produk, misalnya dengan melalui *online shopping* yang dapat diakses dengan media *device* seperti *smartphone* atau perangkat computer (PC). Dengan syarat media *device* tersebut harus terkoneksi internet, istilah jual beli ini lebih dikenal dengan sebutan *E-Commerce*. *E-Commerce* dapat menyediakan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan transaksi jual beli jika dibandingkan dengan system belanja konvensional. Namun *E-Commerce* sepertinya dirasa masih kurang praktis oleh konsumen, karena mereka harus membuka *web browser* lalu mengetikkan alamat *web* untuk melakukan transaksi jual beli.

Kehadiran *E-Commerce* tidaklah lepas dari perkembangan teknologi telekomunikasi yang sangat pesat saat ini. Salah satu contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis *android*. *Android* adalah suatu sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis *Linux*, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam *Open Handset Alliance*. Hingga saat ini *android* terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Perkembangan perangkat *mobile* saat ini memberikan dampak pada berbagai bidang di kehidupan kita, seperti di bidang perdagangan salah satunya.

*Phone Comp Service* merupakan salah satu *counter hp(handphone)* yang bergerak dibidang penjualan *handphone* dan aksesorisnya serta *service handphone*. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh *Phone Comp Service* saat ini adalah konsumen harus datang langsung ke *Phone Comp Service* untuk menanyakan atau melihat ketersediaan *handphone* atau *aksesoris handphone* yang ingin dibeli. Atau hanya datang untuk melakukan konsultasi

*service* ke *Phone Comp Service*. Tentunya, dengan sistem penjualan tersebut maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat. Melihat banyak toko-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* itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Dengan adanya *M-Commerce*, diharapkan *Phone Comp Service* dapat memasarkan barangnya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan pada *Phone Comp Service* tanpa harus mendatangi toko secara langsung. Selain itu diharapkan dengan adanya *M-Commerce* pada *Phone Comp Service* ini dapat meningkatkan grafik pendapatan.

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 *Phone Comp Service*. Oleh karena itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian, untuk dijadikan bahan laporan dengan judul “**Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Phone Comp Service**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas ada berbagai macam permasalahan yang dapat diidentifikasi, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penyajian informasi mengenai ketersediaan barang yang masih manual, sehingga konsumen harus datang langsung ke tempat *Phone Comp Service*.
- b. Untuk pemesanan barang yang tersedia memakan waktu yang lama dan kurang efisien, sehingga menyulitkan konsumen.
- c. Penyimpanan data yang belum terkomputerisasi

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang tercakup tidak berkembang atau menyimpang terlalu jauh dari tujuan dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini memiliki layanan dan fasilitas yang disediakan berupa : layanan pemesanan online dan untuk memberikan informasi tentang update produk terbaru.
- b. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android dari sisi client dan web dari sisi server.
- c. Aplikasi ini hanya berfungsi melakukan proses pemesanan dari konsumen dan konfirmasi pemesanan dari penjual.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi *M-Commerce* Berbasis Android Pada *Phone Comp Service*.

- a. Untuk memudahkan pelanggan yang ingin melakukan pemesanan barang dari *Phone Comp Service*.
- b. Merancang dan membangun aplikasi *M-Commerce* yang *user friendly* dan mudah digunakan oleh konsumen.
- c. Meningkatkan omset penjualan *Phone Comp Service*.

### **1.4 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 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) Observasi

Melakukan observasi yaitu melihat bagaimana proses transaksi yang sedang diterapkan di *Phone Comp Service*, guna membantu dalam pembangunan aplikasi *m-commerce* pada *Phone Comp Service*.

3) Wawancara

Memperoleh data dan informasi dari *Phone Comp Service* guna membantu dalam pembuatan system.

b. Metode Analisa

Ada beberapa tahapan yang dilakukan didalam analisa ini yaitu dengan :

1) Analisa sistem berjalan

Analisa ini memberikan gambaran tentang proses bisnis yang sedang berjalan pada *Phone Comp Service* dengan tujuan mengetahui lebih jelas bagaimana alur proses bisnis yang sedang berjalan saat ini. Kelebihan dan kekurangan sistem tersebut diketahui dan nantinya akan dibuat sistem usulan yang lebih baik. Fakta yang ditemukan dari analisa adalah, proses bisnis yang sedang berjalan saat ini adalah transaksi yang terjadi masih tradisional dengan bertemu langsung antara konsumen dan penjual untuk melakukan transaksi. Dan juga penyimpanan data penjualan masih belum terkomputerisasi.

2) Analisa sistem usulan

Analisa ini memberikan gambaran tentang sistem usulan, yaitu sistem bisnis baru yang akan menggantikan sistem bisnis lama yang sedang berjalan saat ini. Dari analisa sistem yang sedang berjalan saat ini ditemukan titik permasalahannya dan dibuatlah sistem baru yang bertujuan memperbaharui sistem yang sedang berjalan saat ini pada *Phone Comp Service*. Adapun sistem usulannya adalah dengan membuat aplikasi penjualan online dan penyimpanan data yang terkomputerisasi atau tersimpan pada database sistem.

3) Analisa perangkat keras

Analisa perangkat keras ini menjelaskan tentang perangkat keras apa saja yang akan digunakan nantinya dalam pembangunan sistem yang baru. Dalam pembangunan sistem ini dibutuhkan perangkat keras yang sesuai dengan karakteristik sistem yang akan dibangun. Adapun perangkat keras yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini antara lain, Laptop RAM 2GB Intel Core i3, VGA Card 2GB DDR3, dan Smartphone dengan OS Android KitKat 4.4.4.

4) Analisa perangkat lunak

Analisa perangkat lunak ini menjelaskan tentang perangkat lunak apa saja yang akan digunakan nantinya dalam pembangunan sistem yang baru. Beberapa perangkat lunak yang akan digunakan guna membantu dalam pembangunan sistem ini antara lain, Java Development kit, java runtime, dreamweaver, eclipse juno, android sdk, android development tools, android virtual device, xampp, sistem operasi windows7, sistem operasi android kitkat 4.4.4

c. Metode Perancangan

Di dalam perancangan ada beberapa tahapan yang dilakukan antara lain :

1) Rancangan Perangkat Lunak dengan UML

Rancangan UML yang memberikan gambaran lebih rinci tentang sistem usulan yang menggunakan beberapa perancangan dari UML. Adapaun beberapa rancangan diagram yang akan digunakan antara lain :

a) Rancangan usecase diagram

Rancangan usecase diagram akan memberikan gambaran dengan mendeskripsikan antara aktor yaitu admin dan user mobile dengan sistem informasi baru yang akan dibuat.

b) Rancangan activity diagram

Rancangan ini memberikan gambaran tentang alur kerja tahapan aktifitas dari masing-masing sistem usulan yang akan dibuat nantinya. Adapun rancangan activity diagram yang akan dibuat nantinya antara

lain : Activity diagram daftar pelanggan, activity diagram pemesanan barang dan activity diagram administrator.

c) Rancangan sequence diagram

Rancangan ini memberikan gambaran dengan mendeskripsikan waktu hidup antar objek dan message yang dikirmkan dan diterima antar objek. Rancangan ini merupakan gambaran diagram sequence dari sistem usulan yang akan dibuat.

2) Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data ini akan menggambarkan diagram basis data sistem yang baru atau sistem yang akan dibuat. Yaitu berupa rancangan basis data ERD (Entity Realationship Diagram), LRS (Logical Record Struktur), dan Trasformasi ERD ke LRS.

3) Rancangan Layar

Rancangan Layar ini akan menggambarkan secara jelas tentang bentuk dari sistem yang akan dibuat nantinya dalam bentuk gambar. Dengan adanya rancangan layar ini dapat dilihat bagaimana bentuk dari sistem aplikasi yang akan dibuat nantinya. Rancangan layar yang akan dibuat nantinya adalah rancangan layar admin dan rancangan layar user mobile.

## 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 *deliverables*, 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 skripsi ini.