

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet pada masa kini telah memberikan dampak besar bagi kemajuan berbagai industri. Pengguna dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan informasi yang di peroleh dari internet untuk pengembangan bisnis. Sudah banyak perusahaan dari berbagai bidang kerja yang mengaplikasikan teknologi dalam melakukan proses bisnisnya untuk menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan internet. Peralihan sistem ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja di perusahaan. Pemanfaatan teknologi ini dijadikan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memenangkan persaingan dengan kompetitor. Dari segi penjualan, kemajuan teknologi ini juga memudahkan perusahaan dalam bertransaksi dengan pelanggannya, pelanggan tidak perlu bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan seperti halnya datang ke toko, cukup dengan menggunakan internet, transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kekuatan gagasan yang membuat semua ini menjadi kenyataan. Termasuk dengan gagasan yang cukup cerdas yaitu mengkombinasikan dua teknologi informasi saat ini yaitu Internet dan Ponsel. Perpaduan ini sudah melahirkan suatu teknologi baru yang disebut *M-Commerce* atau *Mobile Commerce*. *M-Commerce* atau *Mobile Commerce* adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan *portable* atau *mobile* seperti : *smartphone*, *notebook* dan lain-lain. Dengan lahirnya suatu teknologi seperti ini akan menjadi mesin uang bagi para pemakainya.

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. adalah bidang perdagangan dan *Kinza collection* termasuk salah satu bidang perdagangan yang termasuk didalamnya.

*Kinza collection* merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan baju bayi dan anak-anak, di Sungailiat. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh *Kinza collection* saat ini adalah secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke *Kinza collection* untuk melihat berbagai macam produk yang tersedia. Tentunya, dengan sistem penjualan tersebut maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat. Salah satu aspek yang paling mendukung sistem penjualan ini adalah adanya fasilitas *M-Commerce*. *M-Commerce* itu sendiri adalah sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan produk-produk yang dijual. Dengan adanya *M-Commerce*, diharapkan *Kinza collection* dapat memasarkan produknya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk yang dijual tanpa harus mendatangi toko secara langsung.

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 *Kinza collection*. Oleh karena itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian, dengan judul “ **Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Kinza Collection** ”.

## **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 *Kinza collection*.
- b. Untuk pemesanan barang yang tersedia memakan waktu yang lama dan kurang efisien, sehingga menyulitkan konsumen.

### **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.
- d. Konfirmasi pembayaran masih menggunakan cara manual

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi *M-Commerce* Berbasis Android Pada *Kinza collection*.

- a. Untuk memudahkan pelanggan yang ingin melakukan pemesanan barang dari *Kinza collection*.
- b. Merancang dan membangun aplikasi *M-Commerce* yang *user friendly* dan mudah digunakan oleh konsumen.

- c. Meningkatkan omset penjualan Kinza *collection*.

#### 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 kinza collection, guna membantu dalam pembangunan aplikasi *m-commerce* pada kinza collection.

- 3) Wawancara

- Memperoleh data dan informasi dari kinza collection guna membantu dalam pembuatan system.

- b. Analisis

- Melakukan beberapa tahapan analisis sebagai berikut :

- 1) Mendefinisikan masalah dan penyelesaiannya.

- 2) Analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

- 3) Analisis sasaran dari aplikasi.

- c. Perancangan

- Adapun tahapan perancangan sebagai berikut :

- 1) Membuat rancangan sebuah aplikasi mobile dimana terdapat form-form yang akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang.

- 2) Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang

focus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML).

## 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.