

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat berkembang pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sehingga setiap orang dapat mengakses informasi terkini dimanapun dan kapanpun. Apa yang kemarin dianggap mustahil, hari ini mungkin sudah menjadi hal yang sangat biasa. Apa yang hari ini dianggap paling canggih, besok mungkin sudah dianggap ketinggalan zaman. 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.

Makin pesatnya perkembangan teknologi juga telah mengubah fungsi ponsel. Ponsel yang awalnya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dua arah yang bersifat *portable* kini telah jauh berkembang lebih pesat, Puncak perkembangan ponsel ditandai dengan lahirnya GPRS (*General Packet Radio Service*) dan 3G (*Third Generation*), yang memungkinkan pengguna perangkat selular bisa menikmati fungsi multimedia. Ponsel kini di lengkapi dengan banyak konten seperti terdapat koneksi untuk mengakses internet, dilengkapi fitur hiburan seperti kamera, MP3, video player, games, hingga yang saat ini dijejali OS (*Operating System*). Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada ponsel. Layaknya pada komputer, ponsel pun dapat diinstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Saat ini alat-alat telekomunikasi yang ada di Indonesia sudah memiliki banyak fasilitas yang mempermudah penggunaannya, salah satunya yaitu fasilitas untuk mengakses internet, maka kemungkinan seorang pengguna alat telekomunikasi untuk melakukan pencarian di dunia maya semakin besar. Salah satu contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android itu sendiri adalah suatu sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam *Open Handset Alliance*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti ponsel agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. Hingga saat ini android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Perkembangan aplikasi *mobile* tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah bidang perdagangan.

Lilisa Collection merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan tas di ITC Mangga Dua. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh Lilisa Collection saat ini adalah secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke Lilisa Collection untuk melihat barang 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 barang - barang yang dijual. Dengan adanya *M-Commerce*, diharapkan Lilisa Collection dapat memasarkan barang – barang yang dijual secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan barang - barang 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 Lilisa Collection. Oleh karena itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian, untuk dijadikan bahan laporan dengan judul “**Perancangan Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Lilisa 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. Sistem penyajian informasi mengenai ketersediaan barang dan harga barang yang masih manual, sehingga untuk mengetahui hal tersebut pembeli harus datang langsung ke toko.
- b. Penjualan atau pemesanan barang pada Lilisa Collection yang masih manual, sehingga kurang efektif dan efisien.

### **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 barang - barang yang tersedia dan bersifat *update*.
- b. Sistem konfirmasi pembayaran menggunakan format SMS.
- c. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai sarana pemasaran dan penjualan barang - barang dari “Lilisa Collection”.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi Penjualan Online Berbasis Android Pada Lilisa Collection.

Tujuan :

- a. Untuk memudahkan pelanggan yang ingin melakukan pemesanan barang dari Lilisa Collection.
- b. Untuk menghasilkan rancangan aplikasi *M-Commerce* yang user friendly dan mudah digunakan oleh konsumen.

Manfaat :

- a. Bagi Lilisa Collection  
Sebagai sarana promosi, informasi yang cepat, akurat dan tepat dan memperluas area penjualan.
- b. Bagi penulis  
Meningkatkan pengetahuan tentang perancangan aplikasi *M-Commerce*.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
  - a. 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.
  - b. Observasi  
Melakukan pengamatan langsung atau peninjauan di lokasi penelitian, mengamati bagaimana sistem penjualan yang diterapkan.
  - c. Wawancara  
Memperoleh data dan informasi dari *stakeholder* mengenai aplikasi yang dibutuhkannya.

## 2. Analisis

Melakukan beberapa tahapan analisis sebagai berikut :

- a. Analisis sistem berjalan dan menentukan sistem usulan.
- b. Analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.
- c. Analisis sasaran dari aplikasi.

## 3. Perancangan

Adapun tahapan perancangan sebagai berikut :

- a. Membuat rancangan sebuah aplikasi mobile dimana terdapat form-form yang akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang.
- b. Pengembangan sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang fokus 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 menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah yang terdiri dari identifikasi masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti dan dijadikan landasan penulisan skripsi.

### **BAB III PEMODELAN PROYEK**

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *objective* proyek, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya), struktur tim proyek (hanya bila diperlukan), analisa resiko (*Project Risk*) (hanya bila diperlukan), *Meeting Plan* (hanya bila diperlukan).

### **BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, proses analisis masalah, proses perancangan, proses implementasi, kemudian dilanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah) dan menarik kesimpulan apa yang sudah dilakukan. Dan saran mengemukakan sesuatu yang layak dilaksanakan dan cara mengatasi masalah (kelemahan yang ada).

### **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.