

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 seluler 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 dan *Naughty accesories* termasuk salah satu bidang perdagangan yang termasuk didalamnya.

Naughty accesories merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan tas, dan produk aksesoris lainnya di Pangkalpinang. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh *Naughty accesories* saat ini adalah secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke *Naughty accesories* 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 *Naughty accesories* 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 *Naughty accesories*. Oleh karena itu penulis merasa tertarik melakukan penelitian, dengan judul “ **Aplikasi M-Commerce Berbasis Android Pada Naughty Accessories Pangkalpinang** ”.

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 produk atau harga produk yang masih manual, sehingga para pembeli harus datang langsung ke toko untuk mengetahuinya.
- b. Penjualan atau pemesanan produk yang manual memakan waktu dan kurang efisien, sehingga menyulitkan para pembeli yang jauh atau bertempat tinggal di luar kota.

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 hanya digunakan untuk sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk-produk dari “*NaughtyAccessories*”.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi Penjualan Produk-Produk Online Berbasis Android Pada *Naughty Accessories*.

1.3.1 Tujuan

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

1.3.2 Manfaat

- a. Bagi *Naughty Accessories*
Sebagai sarana promosi, informasi yang cepat, akurat dan tepat.
- 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

Penulis bukan hanya mewawancarai pemilik untuk mengumpulkan data tetapi penulis juga datang dan melihat langsung bagaimana proses bisnis atau proses pemesanan tiket sampai dengan proses pemesanan berhasil.

c) Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mencari informasi dari pihak toko dan para konsumen untuk membantu dalam pembuatan aplikasi ini.

2. Analisis dan Rancangan

Dalam merancang aplikasi ini pastinya melakukan analisis seperti menganalisis apa saja *tools* yang akan digunakan, analisis sasaran dari aplikasi, dan data apa saja yang akan digunakan untuk melengkapi pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah *aplikasi* yang akan lakukan pada laporan skripsi ini merupakan suatu rancangan *aplikasi mobile* dimana akan form – form yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi aplikasi yang dirancang. 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).

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan.

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 membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang dijadikan landasan penulisan skripsi, sejarah android, dan *software* atau *development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Objective Proyek*, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliveriabies*, penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya).

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI 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

Bab ini merupakan bagian terakhir dari penulisan skripsi yang berisi mengenai kesimpulan mengenai perangkat lunak yang menjawab masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, serta saran berdasarkan kesimpulan yang didapatkan.

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.