

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*E-commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan sistem *e-commerce* ini sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna *e-commerce* dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi muncul lah *mobile commerce* yang merupakan subset dari *e-commerce*. *Mobile commerce* merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis yang terjadi melalui perangkat *mobile*.

Dari zaman ke zaman berbelanja (*Shopping*) merupakan salah satu kegiatan sehari – hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalui *online shop* yang diakses melalui berbagai macam *device* seperti *Smartphone* ataupun komputer.

Tetapi bagi sebagian orang yang memiliki aktivitas yang padat, tidak memiliki banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Selain itu konsumen juga menganggap kegiatan tersebut masih kurang praktis karena mengharuskan konsumen untuk mengakses *website*, mengetikan alamat *website* pada browser, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

Pada saat ini, Aplikasi *Mobile* sudah banyak mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat. Menurut Simarmata ( 2006 : iii ) “ *Mobile internet* akan membawa revolusi terhadap cara bergaul dengan keluarga, dan tetangga, cara berbisnis, cara memperoleh hiburan, cara mengelola keuangan dan lain-lain”.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat *mobile* android yang dimiliki tanpa

harus melakukan transaksi melalui *website*. Dengan adanya aplikasi ini konsumen senantiasa dapat bergerak ( *mobile* ) dalam aktifitas sehari-hari yang padat.

Berdasarkan uraian diatas, solusi yang akan ditulis dan diangkat dalam penulisan laporan ini berjudul “***Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android pada Mini Market Faras Pangkalpinang***”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

- a. Dapat mempermudah para konsumen dalam memenuhi kebutuhannya secara cepat dan efisien.
- b. Membuat program yang dapat menggabungkan *M-commerce* pada *smartphone* Android.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah yang akan dibahas pada penyusunan Laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan Aplikasi ini hanya untuk menyajikan pelayanan penawaran produk sekaligus pembelian.
- b. Proses pembuatannya tidak sampai pada keamanan untuk melindungi serangan dari *Hacker* atau *Cracker* yang akan merusak atau memodifikasi file.
- c. Pengaplikasian hanya sebatas pada wilayah pangkalpinang.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja.

- b. Dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan produk secara efektif.
- c. Solusi yang ideal terhadap kebutuhan konsumen akan metode belanja yang praktis, serta memberikan peluang kepada pihak toko untuk meningkatkan penjualan tanpa harus membangun toko yang membutuhkan biaya sangat besar.
- d. Untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atmaluhur.

### **1.5 Metode Penelitian**

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Kuliah Praktek ini adalah sebagai berikut :

#### a. Metode Pengumpulan Data

##### 1) Teknik Studi Pustaka

Tentunya dalam menulis sebuah laporan, makalah, dan sejenisnya. Pastilah seorang penulis juga memerlukan referensi bacaan yang nantinya bisa dijadikan bahan acuan dalam pembuatan hal – hal tersebut. Sama seperti kami dalam membuat laporan skripsi ini peneliti pun membaca dari berbagai sumber seperti buku – buku tentang pembuatan website, jurnal – jurnal yang telah dibuat oleh beberapa penulis lainnya yang berkaitan sama dengan judul yang akan diangkat dalam laporan ini serta mencari referensi lainnya melalui internet seperti *e-books*, dan perpustakaan *online*.

##### 2) Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mencari informasi dari pihak toko dan para pelanggan untuk membantu dalam perancangan sistem ini. Karena ketika peneliti mengalami kebingungan dan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dari bertanya kepada pemilik toko dan pelanggan.

### 3) Observasi

Penulis bukan hanya mewawancarai pemilik untuk mengumpulkan data tetapi penulis juga datang dan melihat langsung bagaimana proses bisnis atau proses pemesanan barang sampai dengan barang itu ada ditangan konsumen. Dari proses penjualan maupun pembelian.

#### b. 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).

#### c. Implementasi dan Pengujian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan. Dalam pengujian aplikasi, peneliti akan melakukan simulasi menggunakan data buatan. Setelah dilakukan pengujian maka akan diketahui aplikasi sudah berjalan sesuai atau tidak. Jika didapat kekurangan atau kesalahan pada aplikasi maka peneliti akan melakukan evaluasi kembali untuk nantinya melakukan perbaikan pada aplikasi, sehingga pada tahap selanjutnya program dapat berjalan dengan sempurna.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun

sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 ( lima ) bab yaitu sebagai berikut :

**BAB I        PENDAHULUAN**

Menjabarkan mengenai latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Permasalahan, Metode Penelitian, Tujuan penulisan, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II        LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang landasan teori tentang dasar dari pembuatan aplikasi ini, dan berisi teori dari berbagai sumber dan referensi yang digunakan dalam kegiatan analisis dan perancangan untuk menyelesaikan studi kasus yang dipilih dengan konsep yang dipilih.

**BAB III       PEMODELAN PROYEK**

Menggambarkan isi dari PEP ( *Project Execution Plan* ) seperti Objective Proyek, Identifikasi Stakeholder, Identifikasi *Deliveriabies*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya).

**BAB IV        ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menerangkan mengenai Tinjauan umum yang diuraikan tentang objek penelitian yang diteliti serta langkah-langkah yang digunakan dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi berkaitan dengan pembuatan aplikasi. Serta menguraikan tentang analisis masalah yang akan diteliti.

**BAB V        PENUTUP**

Berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan dan merupakan hasil dari penyelesaian serta saran-saran bagi para pengguna.