

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan komunikasi pada saat ini, perkembangan teknologi mengarah pada teknologi yang berbasis *mobile* atau perangkat bergerak. Menurut Lubis dalam Rahman (2012) pada saat ini *mobile phone* tidak hanya digunakan sebagai media berkomunikasi untuk telepon dan sms, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi langsung melalui *internet* untuk mengirim dan menerima data. Hal ini menyebabkan tingginya minat terhadap sebuah *mobile phone* yang sangat pintar, karena akan sangat menunjang bagi penggunaannya dalam mengatasi kesibukan dan kebutuhan yang dimilikinya.

Menurut Raharjo dalam Rahman (2012) dengan perkembangan telekomunikasi yang begitu pesat, banyak *mobile phone* yang berjenis *smartphone* atau telepon pintar beredar di pasaran. Salah satu contoh yang sedang banyak dikenal dipasaran adalah *mobile phone* dengan menggunakan *platform* Android. Dalam *mobile phone* ber-*platform* ini, *user* atau pengguna dapat men-*download* berbagai macam aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *user* secara gratis dan ada juga yang berbayar. Gunanya aplikasi tersebut ialah untuk membantu *user* agar lebih fokus dalam sebuah pekerjaan atau kegiatan yang sedang dilakukannya.

Pada saat ini sudah banyak toko atau perusahaan yang menggunakan sebuah aplikasi dalam *mobile phone* dengan berbagai macam *platform*, tetapi aplikasi didalamnya hanya sebuah sistem informasi yang telah ada baru sebatas menerima data secara terus menerus dengan pemberitahuan atau *notification* kepada *user*. Contohnya adalah informasi promo dan info letak toko terdekat. Hal ini dirasa kurang cukup, karena banyak yang bisa dikaji lebih jauh seperti penjualan pada komputer atau laptop menggunakan aplikasi.

Melihat kenyataan tersebut, maka penerapan teknologi *e-commerce* merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan. Untuk mempercepat dan meningkatkan penjualan cepat maka dengan melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut

kita dapat memanfaatkan suatu layanan secara *on-line* yang berupa *e-commerce* berbasis Android.

VCOM komputer adalah salah satu toko komputer yang berada di *Area Ruko Eminence* yang beralamat di Jl. Mayor Ruslan, Ruko No. 6 Palembang. VCOM pada umumnya sama seperti toko komputer lain yang menjual berbagai macam kebutuhan komputer, seperti *flash disk, mouse, printer, card reader*, serta berbagai macam jenis laptop. Selama ini sistem penjualan yang digunakan oleh toko VCOM komputer hanya bersifat secara tertulis dan manual, yang tidak jarang cenderung banyak kesalahan. Dengan adanya layanan berupa *e-commerce* berbasis Android yang dapat secara cepat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan itu sendiri, maka segala layanan yang diinginkan oleh para pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan.

Selama ini pelanggan yang ingin membeli suatu produk di toko VCOM komputer diharuskan untuk mendatangi tempat dari penjual produk sendiri dan hal itu sangatlah tidak efisien bagi para pelanggan yang mempunyai kesibukan kesibukan yang sangat padat sekali. Dengan adanya layanan *electronic commerce (e-commerce)* berbasis Android ini, maka pelanggan dapat mengakses serta melakukan pesanan dari berbagai tempat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas di tugas akhir ini adalah Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi *Mobile Commerce* Untuk Penjualan Pada Toko Komputer melalui *Smartphone* berbasis Android?.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah membuat dan merancang Aplikasi *Mobile Commerce* Untuk Penjualan Pada Toko VCOM Komputer melalui *Smartphone* berbasis Android.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya aplikasi *mobile commerce* berbasis android ini yaitu:

1. Mempermudah pemilik toko dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Mampu menghasilkan informasi total tagihan yang harus dibayar oleh pelanggan secara cepat dan tepat.
3. Mampu menghasilkan informasi tentang produk yang ada mulai dari harga barang, *detail* barang, total pembelian dan penjualan.

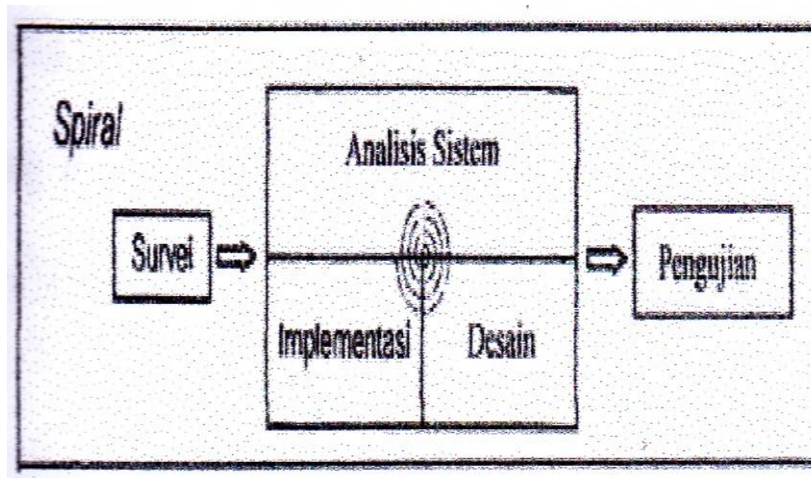
#### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk semakin menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Jika pengguna masuk sebagai *admin*, maka pengguna dapat melakukan proses menambahkan barang baru, melakukan perubahan nama barang, mengganti nama barang, mengganti harga barang, melihat pesanan *user*, sampai dengan menghapus data barang.
2. Jika pengguna masuk sebagai *user*, maka pengguna dapat melakukan proses pembelian, tambah barang yang akan dibeli, menghapus barang yang akan dibeli, sampai dengan melihat total pembelian.
3. Sistem aplikasi ini bekerja pada perangkat *smartphone android* versi 2.3.3 dan *versi* setelahnya.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Adapun metodologi penelitian tugas akhir ini dengan mengikuti metode *spiral* adalah sebagai berikut (Tata, 2004):



**Gambar 1.1 Metoda *Spiral***

#### 1. Survei

Manfaat dari *fase* penyelidikan ini adalah untuk menentukan *problem-problem* atau kebutuhan yang timbul. Hal itu memerlukan pengembangan sistem secara menyeluruh atautkah ada usaha lain yang dapat dilakukan untuk memecahkannya.

#### 2. Analisis Sistem

Proses pengumpulan data-data yang diperlukan untuk melakukan analisis terhadap hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini.

#### 3. Desain Sistem

Pada tahap ini, paradigma yang digunakan juga terstruktur. Rancangan perangkat lunak yang akan dibuat mencakupi Perancangan :  
perancangan data yang berupa tabel struktur data, perancangan arsitektural berupa hirarki modul perangkat lunak, perancangan antarmuka *eksternal* yang berupa *struktur* menu, antarmuka *form* dan *exception*, serta perancangan *prosedural* yang berisi perancangan rinci tiap modul.

#### 4. Implementasi Sistem

Untuk lingkungan implementasi, akan dibuat batasan implementasi, spesifikasi *hardware* (yang mencakupi *processor*, *memori*, *harddisk*, dll) serta spesifikasi *software* (yang mencakupi sistem operasi, bahasa pemrograman, DBMS, dll). Selain itu, juga terdapat implementasi basis data, antarmuka dan modul program sesuai dengan hasil rancangan pada tahap sebelumnya.

## 5. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik. Metode yang dipakai untuk pengujian ini adalah *black box testing*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar, berbagai isi dari laporan penulisan, berikut akan diuraikan secara singkat sistematika penulisannya sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang penulisan, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

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

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang dapat mendukung dalam perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Android Pada Toko VCOM komputer, baik berupa teori-teori umum maupun teori-teori khusus yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dibahas antara lain: Analisis sistem yang akan dibuat, kemudian dijelaskan juga mengenai rancangan aplikasi dalam bentuk rancangan tampilan pada layar.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab implementasi dan pengujian, akan dibahas adalah proses pembuatan program serta program inti atau prosedur inti itu sendiri beserta tampilan, dan pengujian program baik berupa pengujian *black-box* dan pengujian *white-box* atau pengujian secara fungsionalitas.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir dimana penulis mencoba untuk menarik kesimpulan dari analisa yang dilakukan.