

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Online shop adalah salah satu jenis bisnis yang berkembang pesat dan banyak diminati oleh sebagian orang. Hal ini dapat di buktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pertumbuhan *e-Commerce* di indonesia pada sensus ekonomi 2016. Dalam kurun waktu 10 tahun (2006 – 2016) jumlah *e-Commerce* di indonesia meningkat sekitar 17% atau 26,2 juta pelaku bisnis, diperkirakan pada tahun 2020 lebih dari separuh penduduk indonesia akan terlibat dalam aktivitas *e-Commerce*. Pembelian produk ataupun jasa secara *online* banyak diminati dan menjadi pilihan alternatif, karena lebih praktis juga efisien dan tidak mengharuskan pertemuan langsung antara penjual dengan pembeli. Tetapi dengan pertumbuhan bisnis *online shop* tidak terlepas dari permasalahan-permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara masalah-masalah umumnya banyak di dapat dari *online sellers* yang mengeluh pada saat *chatting* dengan *customer*, mengenai informasi ongkos kirim, ketersediaan barang, tidak perlu lagi membuka aplikasi-aplikasi lain, sehingga *customer* tidak menunggu lama jawaban.

Solusi dari penelitian ini berfokus pada *online sellers* yang membutuhkan informasi secara cepat pada saat *chatting* dengan *customer*, sedangkan alat yang digunakan pada saat *chatting* yaitu keyboard. Maka solusi yang ditawarkan adalah bagaimana cara membuat suatu keyboard yang dapat membantu *online sellers* pada saat melakukan *chatting* dalam mengakses aplikasi-aplikasi yang di butuhkan pada saat bertransaksi dengan *customer*, dari hal yang telah diuraikan diatas diajukanlah judul skripsi dengan judul “Pembangunan Aplikasi Keyboard Untuk Online Sellers Pada Smartphone Berbasis Android”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka diidentifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. *Sellers* kesulitan memperoleh informasi ongkos kirim
2. *Sellers* kesulitan memperoleh informasi ketersediaan barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat membantu *online sellers* dalam melakukan pengelolaan pesanan dengan menggunakan aplikasi keyboard *online sellers* berbasis android.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah *online sellers* memperoleh informasi ongkos kirim
2. Mempermudah *online sellers* mengetahui ketersediaan barang

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain.

Adapun batasan dari permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi mobile dengan platform android dengan minimum versi yang dapat digunakan adalah 4.4 Kit Kat.
2. Aplikasi yang dibangun untuk bersifat *public*, dan di rekomendasikan hanya untuk *online sellers*.
3. Pemodelan analisis yang digunakan dalam membangun aplikasi ini berdasarkan analisis berorientasi objek dengan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).
4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak android studio.
5. Perangkat smartphone yang digunakan harus terhubung ke internet.
6. Aplikasi ini memanfaatkan API Raja Ongkir untuk mengetahui ongkos kirim.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah kesatuan metode-metode untuk memecahkan masalah penelitian yang logis secara sistematis dan memerlukan data-data untuk membantu terlaksananya penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode Deskriptif merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif. Kebenaran tersebut merupakan tujuan, sementara metode ini adalah cara. Penggunaan metode dimaksudkan agar kebenaran yang diungkapkan benar-benar berdasarkan bukti ilmiah. Oleh karena itu, metode dapat di artikan pula sebagai prosedur atau rangkaian cara yang secara sistematis dalam menggali kebenaran ilmiah. Sedangkan penelitian dapat di artikan sebagai pekerjaan ilmiah yang harus dilakukan secara sistematis, teratur dan tertib, baik.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

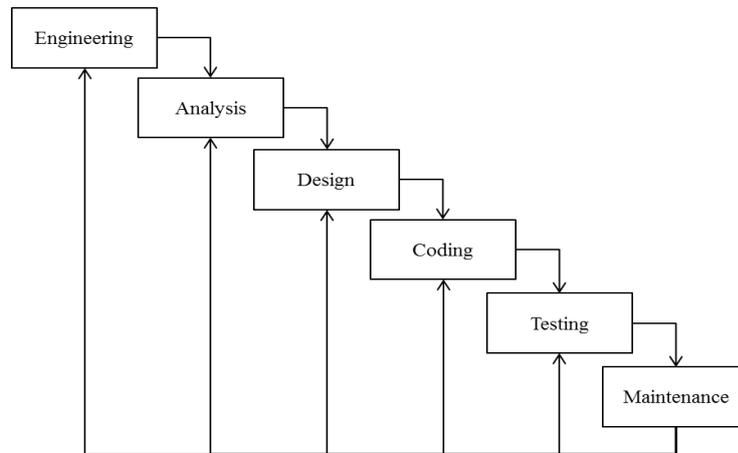
Metode pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian, seperti mengumpulkan referensi buku-buku, *paper*, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi android.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada para *online sellers*.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle (Waterfall)*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak.



Gambar 1. 1 Model Waterfall Menurut Ian Sommerville

a. *Engineering* (Perancangan)

Engineering adalah bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis* (Analisis)

Analysis adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

c. *Design* (Desain)

Design adalah tahap menggambarkan perancangan tatap muka, baik itu huruf yang digunakan maupun background sebagai tampilan yang akan digunakan.

d. *Coding* (Pengkodean)

Coding adalah pengkodean yang mengimplementasikan hasil *design* ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance* (Perbaikan)

Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian. Sebagai penunjang yang menjelaskan pokok bahasan mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kebutuhan nonfungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan sistem yang diharapkan dapat menjelaskan keseluruhan dari apa yang dibangun pada penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi yang terdiri atas implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi dan pengujian, yang terdiri atas pengujian alpha dan pengujian beta serta kesimpulan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yaitu apakah tujuan penelitian sudah terpenuhi atau belum. Selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti perkembangan aplikasi ini selanjutnya.

