BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko black shoes merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh toko blackshoes sekarang ini pembeli harus datang langsung ke toko blackshoes untuk melihat barang yang dijual. Tentunya, dengan adanya sistem tersebut maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, banyak toko lain yang bergerak di bidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *m-commerce. M-commerce* itu sendiri adalah sistem perdagangan elekronik dengan menggunakan perangkat *mobile* yang dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Dengan adanya *m-commerce,* diharapkan toko blackshoes dapat memasarkan barangnya secara *mobile online* sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk tanpa harus mendatangi secara langsung toko tersebut.

Saat ini alat-alat telekomunikasi yang ada di indonesia sudah memiliki banyak fasilitas yang mempermudah penggunanya, 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*.

Salah satu contoh nyata dari masalah diatas adalah penyampaian informasi produk. Pada saat ini, toko blackshoes belum memanfaatkan media penyampaian informasi secara efektif. Minimnya pengetahuan tentang informasi dari barang yang dijual pada toko blackshoes dapat mempersulit konsumen yang ingin mendapatkan informasi yang *up to date*. Kendala yang lain yaitu pembeli dan pelanggan hanya bisa melihat produk baru tersebut dengan mendatangi toko, hal itu menjadi permasalahan bagi pembeli dengan jarak yang berada jauh dari toko yang ingin melihat produk baru karena keterbatasan waktu dan kesibukannya.

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 toko tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana memperkenalkan toko blackshoes kepada masyarakat dengan dukungan *mobile* android.
2. Bagaimana memudahkan toko blackshoes dalam menawarkan atau menjual barangnya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Bagaimana memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh toko blackshoes melalui *mobile*.
4. Bagaimana konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan toko blackshoes dengan menggunakan layanan *m-commerce* ini serta bisa memesan tanpa harus datang langsung ke toko tersebut.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *m-commerce* pada *platform* android sebagai media penyebarluasan informasi dan mempermudah konsumen dalam proses pembelian produk di toko blackshoes.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Toko blackshoes lebih dikenal oleh masyarakat dengan dukungan *mobile* android.
2. Memudahkan toko blackshoes dalam menawarkan atau menjual barangnya kepada konsumen yang berada di luar kota.

3. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh Toko Blackshoes.
4. Memudahkan konsumen yang berada di luar kota untuk dapat mengetahui keberadaan toko blackshoes dengan menggunakan layanan *m-commerce* ini serta bisa memesan langsung tanpa harus datang ke toko.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan dan sasaran yang akan dicapai, maka ada batasan pada masalah yang dibahas. Batasan masalah yang ditetapkan dalam skripsi ini adalah:

1. Fasilitas pengelolaan data dilakukan di website *e-commerce*.
2. Sarana pembayaran aplikasi *m-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal* dan transfer via bank.
3. Aplikasi ini menggunakan *login* untuk proses transaksi.
4. Dapat melihat *history* pemesanan oleh pemesan.
5. Dapat melakukan retur produk.
6. Menampilkan filter produk berdasarkan kategori, produk terbaru, diskon, harga tertinggi dan harga terendah.
7. Aplikasi ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran, retur dan pembayaran produk.
8. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE.

9. Model analisis sistem adalah pemodelan berorientasi objek dan peralatan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) versi 2.
10. Aplikasi ini dapat berberjalan jika terhubung dengan internet

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan data

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan pembuatan sistem pencarian ini adalah sebagai berikut.

1. Studi kepustakaan.

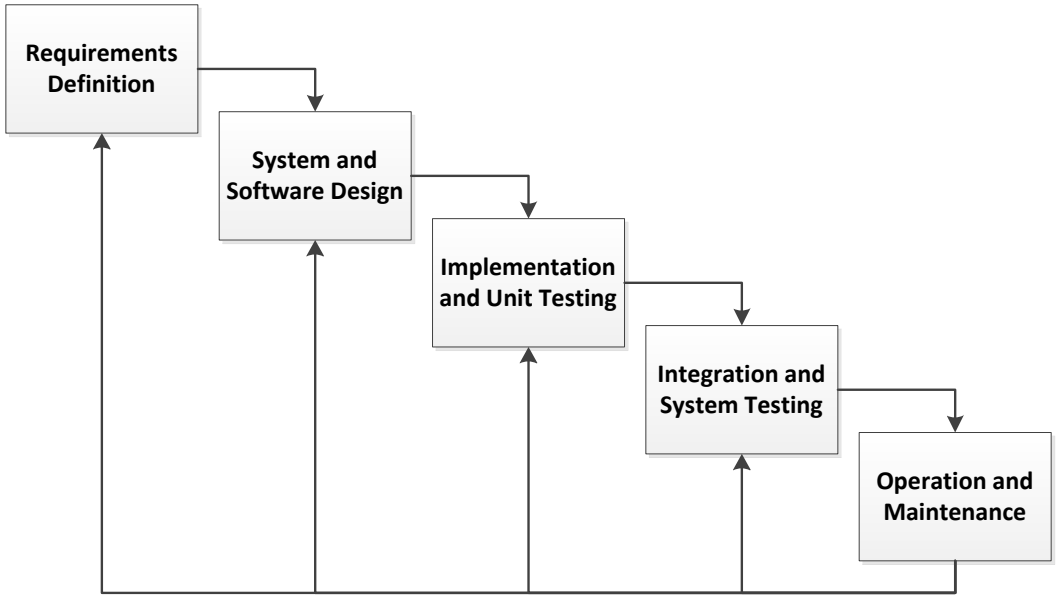
   Tahap ini digunakan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku serta bacaan lain yang kiranya dapat mebantu menyelesaikan pembangunan aplikasi.

2. Studi dokumentasi.

   Dengan mengumpulkan informasi mengenai data yang diperlukan agar lebih mudah untuk didefinisikan dan dirumuskan pada permasalahan yang ada.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan sistem pencarian ini menggunakan metodologi *Waterfall* dengan gambar I.1 sebagai berikut:



Gambar I.1 Waterfall

1. Rekayasa Sistem

   Tahapan ini merupakan kegianan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

2. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun.

3. Perancangan Sistem

   Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Pengkodean Sistem

   Hasil perancangan sisten diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

5. Pengujian Sistem

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan.

6. Pemeliharaan Sistem

   Mengoperasikan sistem dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

1.5.3 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang akan dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori mengenai *web server*, php, android, uml, dan MySql.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis deskripsi sistem, analisis perancangan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional dan perancangan antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi antarmuka perangkat lunak, implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, pengujian perangkat lunak (secara subjektif dan alpha) beserta kesimpulan dari hasil pengujian perangkat lunak yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada bab 1, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.