

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat, kini informasi apapun yang diinginkan bisa didapatkan dengan mudah melalui media online yang diakses dengan perangkat *smartphone*. Pengguna *smartphone* di dunia jumlahnya terus meningkat setiap harinya. Hal ini sangatlah wajar mengingat fungsinya yang efisien untuk orang yang menginginkan segala sesuatunya didapatkan dengan cepat dan mudah, dibandingkan dengan perangkat komputer seperti PC/Laptop yang membutuhkan ruang lebih banyak dan daya yang lebih besar. Salah satu sistem operasi untuk *smartphone* yang paling populer saat ini adalah sistem operasi Android.

Keunggulan dari sistem operasi yang berbasis Linux ini adalah sifatnya yang *open-source* sehingga siapa saja bisa menjadi developer aplikasi untuk sistem operasi ini. Keunggulan lain dari Android adalah sistem operasi ini sangat ringan sehingga dapat berjalan pada hardware yang mempunyai kapasitas memori kecil.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi yang memandu, berinteraksi dan berkomunikasi[1]. Pemanfaatan Multimedia sekarang dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Multimedia dapat

membantu mempertajam pesan perusahaan kepada konsumen sebagai upaya komunikasi promosi.

Subandi Collections adalah sebuah *Home Industry* yang bergerak di bidang pembuatan sandal kulit. *Home Industry* ini bermaksud mengembangkan usahanya dengan memperbanyak rekan bisnis atau *reseller* melalui informasi *marketing* yaitu memasarkan produk kepada konsumen secara umum.

Saat ini media yang digunakan untuk pemasaran adalah berupa media cetak seperti brosur dan *leaflet*. Subandi Collections menginginkan sesuatu yang berbeda dari sekedar media cetak yang telah diterapkan, yaitu aplikasi interaktif menarik yang dapat membantu promosi dan penyebaran informasi serta aplikasi dapat diakses melalui *smartphone* android. Aplikasi tersebut berupa Katalog digital.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Bagaimana merancang dan membuat sebuah Katalog multimedia interaktif Subandi Collections dengan menerapkan aplikasi berbasis android sebagai media Informasi dan Promosi?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu melebar dan lebih terfokus pada pokok permasalahan maka penulis membuat sebuah batasan sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah *Home Industry* pembuatan sandal kulit Subandi Collections.

2. Katalog berbasis Multimedia ini memuat informasi tentang produk yang dibuat oleh Subandi Collections.
3. Di dalam aplikasi terdapat informasi mengenai detail harga produk dan cara pemesanan produk.
4. Aplikasi ini dapat digunakan oleh masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi tentang produk-produk yang dibuat oleh Subandi Collections.
5. Aplikasi ini di prioritaskan untuk *reseller* yang akan memesan produk dalam jumlah banyak (Grosir).
6. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Eclipse ADT, Adobe Photoshop CS5, dan Corel Draw X6.*
7. Aplikasi di *publish* dalam format *.apk* untuk dijalankan pada *smartphone* Android.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, merancang dan membuat Katalog digital yang menerapkan elemen Multimedia menggunakan *Eclipse ADT*, sehingga aplikasi Katalog akan mempunyai kemampuan:

1. Menjelaskan informasi kepada pemilik Subandi Collections maupun pengguna aplikasi meliputi harga produk, detail produk, jenis produk, layanan dan *company profile.*
2. Menampilkan informasi kepada konsumen meliputi cara pemesanan dan informasi tentang jenis-jenis produk yang dibuat oleh Subandi Collections.

3. Menampilkan form pemesanan kepada pengguna aplikasi yang dapat digunakan untuk menyetujui pesanan.
4. Sebagai media promosi untuk mengenalkan produk-produk buatan Subandi Collections.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penyusunan skripsi yaitu:

#### 1. Bagi Penulis

Hasil penelitian diharapkan digunakan sebagai tinjauan pustaka skripsi untuk merancang aplikasi berbasis Multimedia yang dapat dijalankan pada *smartphone* android.

#### 2. Bagi *Home Industry* Subandi Collections

Aplikasi dapat membantu *Home Industry* Subandi Collections sebagai media informasi dan promosi sehingga dapat mengembangkan usahanya.

#### 3. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat khususnya pelanggan dan *reseller* untuk mendapatkan informasi cara pemesanan produk-produk Subandi Collections.

#### 4. Bagi Ilmu Pengetahuan

Menambah kepustakaan di bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya pengembangan teknologi perangkat *smartphone* android dan pemanfaatan Multimedia dibidang pemasaran.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis sebagai alur kerja dalam penelitian ini agar penusunan skripsi menjadi lebih mudah dan terarah adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data studi kasus yang digunakan mempunyai beberapa tahapan, yaitu:

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan *Home Industry* Subandi Collections.

2. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari prosedur pelayanan yang diterapkan pada *Home Industry* Subandi Collections.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan mencatat dan mengumpulkan arsip-arsip dokumen milik *Home Industry* Subandi Collections sesuai ijin yang berlaku.

4. Kepustakaan

Pengumpulan data yang mengacu pada buku-buku pedoman digunakan sebagai bahan referensi peneliti, baik yang ada dipustakaaan ataupun pada literatur-literatur lain.

### 1.6.2 Analisis Sistem

Analisa dilakukan berdasarkan data-data yang telah terkumpul dan menjadi rumusan masalah. Adapun jenis analisis yang dilakukan adalah SWOT, kebutuhan sistem, dan kelayakan sistem. SWOT adalah akronim untuk kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*). Analisis kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan fungsional, dan non-fungsional. Analisis kelayakan sistem terdiri dari kelayakan teknologi, ekonomi, operasional, dan hukum.

### 1.6.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan berdasarkan hasil analisa masalah dan kebutuhan sistem yang telah dilakukan. Konsep pemodelan aplikasi dengan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### 1.6.4 Implementasi Sistem

Melakukan penerapan aplikasi Katalog berbasis Multimedia yang telah dibuat ke dalam perangkat mobile berbasis android.

### 1.6.5 Uji Coba Sistem

Langkah ini dilakukan untuk menguji coba dan memastikan semua fitur yang ada pada aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan *black-box* dan *white-box testing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan beberapa hal yang meliputi : latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, akan diuraikan tentang teori-teori perancangan aplikasi e-modul untuk pengajar privat pendidikan dasar berbasis android. Selain itu juga dijelaskan tentang software (komponen) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

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

Dalam bab ini berisi tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan aplikasi, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang aplikasi yang dibuat.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang cara kerja sistem, dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, dan diimplementasikan ke dalam perangkat mobile untuk mengetahui hasilnya

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan yang berisi kesimpulan dari pemecahan masalah yang diperoleh serta diajukan beberapa saran sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

**LAMPIRAN**

Lampiran memuat tabel, surat keterangan, instrument penelitian, *listing* program yang berfungsi melengkapi naskah penelitian.

