

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan sehari-hari tidak akan lepas dari kegiatan ekonomi. Berwirausaha merupakan sebuah cara untuk memenuhi kebutuhan ekonomi. Namun ketika membangun usaha telah dijalankan, pendapatan yang di hasilkan selalu tetap bahkan menurun merupakan hal biasa. Karena di dasarkan pada konsumen yang tidak tahu akan produk yang dibuat. Hal ini perlu melakukan promosi pada pasaran yang tepat. Salah satu pelaku wirausaha yang mengalami masalah seperti ini adalah DnA Lampion. DnA Lampion bergerak dalam bidang usaha retail yang menjual lampion berbahan dasar benang jahit.

Penjualan saat ini dilakukan tidak hanya datang langsung ke tempat penjual saja, melainkan bisa melalui internet maupun telepon seluler. Sehingga dari segi waktu hal ini sangat efisien bagi pelanggan. Pemilik DnA Lampion membalas satu per satu pada setiap sms yang masuk. Terkadang juga ada yang memesan melalui internet maupun *messenger*. Tidak jarang dari setiap pelanggan selalu menanyakan gambar, harga, maupun ukuran. Hal ini menyebabkan pemilik DnA Lampion membalas jawaban dari pertanyaan yang berulang. Sehingga tidak efisien waktu yang harusnya pemilik dapat melakukan pekerjaan lain.

Oleh karena itu untuk meminimalisir pertanyaan dan jawaban yang berulang penulis mengambil judul "Perancangan Aplikasi Berbasis Android pada DnA Lampion sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Penjualan". Aplikasi ini bekerja pada Sistem Operasi Android. Pada saat ini *Smartphone* dengan sistem

operasi Android dipilih oleh banyak orang. Pemilik DnA Lampion juga memilih *Smartphone* dengan sistem operasi Android. Maka dari itu penulis memilih untuk membuat aplikasi berbasis Android. Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang menyediakan Sistem Operasi yang terbuka (*OpenSource*) bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai macam aplikasi untuk digunakan pada *smartphone* dan tablet pc.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu:

1. Bagaimana meminimalisir pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang berulang oleh pelanggan dan pemilik DnA Lampion?
2. Bagaimana merancang aplikasi berbasis Android pada DnA Lampion yang dapat dijadikan media promosi untuk meningkatkan penjualan serta memberikan informasi yang lengkap kepada pelanggan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada di ruang lingkup masalah yang di tentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini di buat untuk DnA Lampion.
2. Aplikasi ini di gunakan untuk pelanggan DnA Lampion.
3. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal Versi 2.2 (*Froyo*) dan target Versi 4.1 (*Jelly Bean*).
4. Aplikasi ini hanya untuk pengiriman pesan SMS ke nomor DnA Lampion.

5. Aplikasi ini hanya menampilkan produk lampion di DnA Lampion.
6. Menu-menu di dalam aplikasi ini meliputi:
 - a. Menu Produk Lampion untuk melakukan pencarian produk lampion, melihat *list* produk lampion, dan melihat gambar dan detail produk DnA Lampion.
 - b. Menu SMS Pemesanan yang digunakan untuk melihat cara pemesanan, mengisi form pemesanan, mengisi konfirmasi pembayaran, dan melakukan isi testimoni.
 - c. Menu Tentang Aplikasi
 - d. Menu Profil yang berisi profil DnA Lampion
7. Penggunaan *waterfall* model hanya sampai tahap *testing*, tahap *maintenance* tidak disertakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi berbasis android yang dapat meminimalisir pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang berulang oleh pelanggan dan pemilik DnA Lampion.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Bagi Penulis
 - a. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis android dan menulis dalam bentuk makalah.
2. Bagi Pembaca
 - a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis android.

- b. Sebagai acuan pembuatan aplikasi yang lebih baik.
- c. Sebagai referensi penulisan makalah.

3. Bagi Pelanggan

Mempunyai aplikasi berbasis Android yang bisa digunakan untuk memudahkan pemesanan Lampion pada DnA Lampion, tanpa harus bertanya dahulu kepada pemilik DnA Lampion.

4. Bagi Pemilik DnA Lampion

Mempunyai aplikasi berbasis Android yang bisa digunakan untuk meminimalisir terjadinya pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang berulang oleh pelanggan dan pemilik DnA Lampion.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

1. Pengumpulan data

Menentukan objek pengusaha lampion dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara kepada pemilik DnA Lampion untuk memperoleh informasi produk lampion.

2. Studi kasus dan studi pustaka

a. Studi Kasus

Mencari dan memahami aplikasi-aplikasi pemesanan menggunakan sms untuk di jadikan referensi.

b. Studi Pustaka

Membaca dan mempelajari buku tentang aplikasi android.

3. Analisis data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Model analisa yang digunakan penulis adalah analisis SWOT.

4. Perancangan Aplikasi

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain aplikasi selanjutnya. Penulis menggunakan perancangan dengan UML.

5. Desain Aplikasi

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem menggunakan Eclipse Android Developer Tools v21.1.0-569685 dan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop CS6.

6. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan di atas akan dipindahkan ke dalam sistem operasi mobile sehingga terbentuklah sebuah aplikasi android.

7. Pengujian

Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *white-box* testing dan *black-box* testing untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.