

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari tahun ketahun sangatlah pesat dan akan terus berkembang, terutama pada bidang teknologi informasi. Baik itu informasi dari media cetak maupun elektronik yang menyajikan informasi dalam bentuk tulisan, suara maupun gambar. Hampir semua orang membutuhkan perangkat yang bersifat praktis, efektif dan ekonomis untuk penyajian segala informasi.

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan penting bagi manusia, hampir setiap orang memiliki telepon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi. Namun sekarang telepon genggam tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi semata tapi juga sebagai sarana hiburan dengan dilengkapinya aplikasi-aplikasi didalamnya yang bersifat menghibur, selain itu juga telepon genggam yang telah dikategorikan sebagai telepon genggam cerdas atau sering kita dengar *smartphone* telah dilengkapi aplikasi-aplikasi cerdas yang membantu kita dalam memecahkan permasalahan dikehidupan sehari-hari seperti penunjuk arah, pembelajaran dan masih banyak lagi.

CNET 12 November 2013, untuk pertama kalinya Android telah mencapai lebih dari 80% pangsa pasar untuk pengiriman smartphone di seluruh dunia. Sebuah studi baru IDC dirilis dengan rincian pada kuartal ketiga untuk pengiriman smartphone di seluruh dunia. Sebanyak 261.1000.000 smartphone yang di pasarkan selama kuartil ini, 81 persen menggunakan sistem operasi Google. Sebuah studi oleh *Strategy Analytics* bulan lalu mengungkapkan hasil yang hampir sama,

menunjukkan bahwa Android menguasai 81,3 persen dari pasar smartphone global pada kuartal ketiga<sup>1</sup>. Presentase yang besar ini tentunya sangat berpotensi menjadi peluang yang baik untuk media promosi baru yang menjanjikan untuk perusahaan dalam mempromosikan produk mereka dengan media yang interaktif dan informatif yang berkembang mengikuti perkembangan teknologi.

Novia Handicraft adalah unit usaha yang memproduksi berbagai macam kerajinan tangan fungsional menarik dan inovatif yang saat ini tengah berkembang dengan progres yang sangat baik. Novia handicraft yang saat ini memiliki pangsa pasar di DIY dan beberapa kota di sekitarnya.

Fakta semacam itu lah yang membuat Novia Handicraft perlu mempertimbangkan kebutuhan akan media promosi yang dapat menjangkau dengan menggunakan teknologi populer saat ini sebagai media promosi untuk produk-produk yang mereka miliki agar dapat lebih memperluas pemasaran lagi.

Dengan media promosi berupa aplikasi untuk Smartphone terutama android yang tengah populer saat ini diharapkan dapat menunjang profit di bidang penjualan dan juga lebih memperkenalkan Brand kepada konsumen yang lebih luas lagi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diambil titik permasalahannya sehingga didefinisikan sebagai masalah yaitu :

---

<sup>1</sup> CNET, 12 November 2013. <http://www.cnet.com/news/android-dominates-81-percent-of-world-smartphone-market/>

Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat mewakili citra Novia Handicraft beserta produk-produk yang ditawarkan?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembatasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia ke dalam lingkungan lebih kecil yaitu meliputi:

1. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Autodesk 3DsMax 2013.
2. Konten yang terdapat di dalam aplikasi mencakup katalog produk berdasarkan kategori, simulasi sederhana pembuatan produk dengan view 3D model sebagai opsi.
3. Aplikasi yang akan dibuat nantinya tidak dapat melakukan proses update namun akan disediakan tombol navigasi untuk langsung mengarah pada web gallery Novia Handicraft.
4. Hasil dari tugas akhir ini berupa file dalam format APK.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Membangun *mobile application* Novia Handicraft berbasis android.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu user untuk mengenal Novia Handicraft dan produk-produk yang mereka tawarkan.
3. Mengimplementasikan *mobile application* Novia Handicraft berbasis android.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

Dapat memiliki solusi alternatif media promosi yang lebih luas dengan memanfaatkan peluang yang lebih luas sehingga dapat menjangkau konsumen pengguna *Smartphone* yang saat ini banyaak di gunakan mengikuti perkembangan teknologi .

### 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “aplikasi katalog dan simulasi kerajinan tangan Novua Handicraft berbasis android” sebagai berikut:

1. Metode kepustakaan

Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data referensi yang sesuai untuk digunakan berupa buku referensi, dokumen yang mendukung aplikasi Novia Handicraft.

2. Metode observasi

Pengumpulan data dengan cara melihat langsung pada Novia Handicraft guna melengkapi data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertanya langsung pada pemilik Novia Handicraft guna melengkapi data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pembuatan tugas akhir ini meliputi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latarbelakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraika secara teoritis tentang konsep dasar pembuatan aplikasi, juga tentang konsep-konsep penyusuna tugas akhir.

### BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahap perancangan *interface* dan juga penyusunan Template, serta perancangan sistem yagn akan dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diutaikan tahap-tahap implementasi aplikasi, yakni pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi aplikasi.

### BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi akan diuraikan dalam bab ini.

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN