

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Mobile Internet* membawa revolusi terhadap cara bergaul dengan keluarga dan tetangga, cara berbisnis, cara memperoleh hiburan, cara mengelola keuangan dan lain-lain. Sudah dapat diprediksikan bahwa satu dekade kedepan, *Mobile Internet* adalah gaya hidup sehari-hari dalam aktivitas bisnis. *Mobile Internet* dipandang dari sisi bisnis dikenal dengan terminology *Mobile Business (m-bussines)* dan dari m-bussines ini lahirlah apa yang disebut *Mobile Commerce (m-commerce)*.

Perdagangan elektronik, *Electronic Commerce*, yang disingkat *e-commerce*, terus berjalan dan kini sudah mempengaruhi lingkungan bisnis yang amat luas. Berbagai teknologi dan aplikasi mulai memusat ke komputasi dan Web wireless. Kini datang tren yang baru, *mobile e-commerce*. *Mobile e-commerce*, seperti dinyatakan oleh [Mueller-Veerse, 1999], memusatkan atas kemungkinan transaksi bisnis melalui *wireless devices*. Sementara penerapan definisi *e-commerce* yang lebih luas dikemukakan oleh Turban, dkk. [2002] dan Adam, dkk. [1998], yang meliputi suatu cakupan luas dari proses bisnis interaktif yang terjadi sebelum dan setelah transaksi penjualan yang sesungguhnya. Perdagangan elektronik (*electronic commerce*) adalah pertukaran elektronik (pengiriman atau transaksi) tentang informasi, barang-barang,

jasa, dan pembayaran atas jaringan telekomunikasi. Aktivitas E-commerce meliputi menetapkan/menentukan dan memelihara hubungan online antara organisasi dengan penyalurnya, dealer, pelanggan, mitra strategis, pengatur, dan agen lain yang berhubungan dengan (atau mendukung) saluran pengiriman tradisional[Warkettin dkk.,2001] .

Ada banyak sumber yang sudah memimpin kemunculan M-Commerce. Yang pertama-tama, penyedia telekomunikasi yang terancam selama beberapa tahun terakhir berkaitan dengan deregulasi pasar telekomunikasi. Penyedia itu sudah mencoba meningkatkan *value chain* dengan menambahkan layanan yang menjadi nilai tambah. Hal ini telah memungkinkan operator *mobile* untuk lebih menguntungkan dan menciptakan hubungan yang lebih baik dengan pelanggan mereka. Banyak penyalur tradisional jasa tradisional, seperti bank dan penyedia jasa keuangan yang tengah mencari metoda dan saluran baru untuk mendukung basis pelanggan mereka, yang mampu mengurangi biaya pada pasar kompetitif. Dengan menyediakan jasa pelanggan melalui internet, mereka bisa mengurangi biaya-biaya sekaligus memberikan nilai tambah kepada pelanggan tidak lagi harus mengunjungi kantor untuk pelayanan. Kedua factor ini mendorong munculnya M-Commerce di dalam pasar, [Andrew,2005].

M-commerce juga memiliki keuntungan dan kerugian, keuntungan –keuntungan M-Commerce meliputi kepuasan pelanggan,

penghematan biaya, dan peluang bisnis baru. Menggunakan M-Commerce dapat setiap waktu dimana saja dengan light-weighted device, M-Commerce dapat membawa penjual dan pembeli bersama-sama dengan mudah sehingga memungkinkan untuk mendapatkan laba yang lebih besar, dan hubungan dengan pelanggan menjadi semakin dekat. Sedangkan kerugian yang mungkin terjadi pada *M-commerce* antara lain, *Mobile devices* tidak biasanya menawarkan grafik atau daya proses suatu PC, layar yang kecil dari *mobile device* membatasi kompleksitas aplikasi dan masing masing jaringan memiliki pendekatan yang berbeda terhadap pemahaman *M-Commerce* [Wikipedia, 2005].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana melakukan analisis dan merancang *aplikasi* ini sebagai media promosi dan penyedia informasi buku buku dengan mudah sehingga dapat memperluas ruang lingkup promosi.

Untuk mempermudah dalam penyusunan karya ilmiah ini, maka penulis memutuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun "*aplikasi mobile toko buku online*" ini sebagai media informasi dan promosi yang interaktif, dinamis mudah digunakan dan mudah untuk dikelola.

2. Bagaimana memanfaatkan kemampuan PHP dan MySQL yang didukung dengan software lain untuk membangun sebuah aplikasi mobile.

### 1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan permasalahan karena begitu banyaknya permasalahan yang bisa diangkat dalam penyusunan aplikasi ini. Fungsi utama aplikasi ini adalah sebagai media publikasi, layanan informasi dan promosi yang efektif dalam mencari dan pembelian buku-buku secara online dan sebagai media komersial sebagaimana umumnya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat perancangan aplikasi seperti yang tertera dibawah ini :

1. Isi dari "aplikasi toko buku online" ini diantaranya profil dan informasi produk dan informasi produk.
2. Perancangan aplikasi mobile toko buku online ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan Macromedia Dreamweaver MX 2004 sebagai web editornya. Dibantu dengan pemrograman PHP editor, Openwave Phone Simulator, dan Wap emulator sebagai program simulasinya.

### 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian data yang penulis pakai dalam penyusunan skripsi ini meliputi beberapa bagian sebagai berikut :

- **Metode Analisis**

Analisa dilakukan pertama tama dengan cara melakukan survey pada aplikasi system yang sudah ada sebelumnya. Setelah menganalisa kelebihan dan kekurangan dari system tersebut, maka akan dirancang sebuah system baru yang lebih baik dari system sebelumnya.

- **Studi Kepustakaan**

Dalam proses perancangan system, penulis akan membaca buku-buku, artikel-artikel dan bahan bahan yang berkaitan langsung dengan system baru yang akan dibuat.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat dan merancang aplikasi berbasis WAP ini sebagai media pembelajaran dan promosi untuk "*Toko Buku Online*".
- b. Menerapkan ilmu dan teori – teori pendidikan yang telah didapat di STMIK " AMIKOM " YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang internet.
- d. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 ( S 1 ) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM " YOGYAKARTA.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima ) bab yang masing masing akan dijelaskan sebagai berikut :

### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, rencana kegiatan dan sistematika penulisan.

### BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang dasar teori yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini.

### BAB III Analisis dan Perancangan Sistem Toko Buku Online Berbasis Wap

Pada bab ini berisi tentang perancangan umum sistem seperti struktur system Toko Buku Online berbasis WAP, perancangan susunan untuk administrator, perancangan susunan untuk pelanggan dan perancangan system manajemen Basisdata.

#### BAB IV Implementasi Sistem

Pada bab ini akan menjelaskan tentang konsep perancangan aplikasi, pembuatan , membuat layout, struktur aplikasi, rancangan aplikasi, rancangan database dan scripting.

#### BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan sari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

