

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong masyarakat menggunakan teknologi untuk dapat berkembang. Saat ini teknologi *mobile* dan tablet PC tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk mempermudah penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari misalnya untuk mendapatkan berbagai informasi dimana saja dan kapan saja.

Sentra industri kerajinan di kabupaten Aceh Barat merupakan produk khas Aceh Barat secara lokal. Banyak UKM/pengrajin yang menghasilkan kerajinan tersebut tetapi tidak menghasilkan banyak permintaan kerajinan dari pembeli/konsumen. Adapun proses penjualan dilakukan dengan mengikuti pameran dan ditempat dekranas tersebut. Pameran tersebut dilakukan hanya beberapa dalam setahun. Jadi, proses penjualan ini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui hasil kerajinan kabupaten Aceh Barat dan penjualan kerajinan ini masih terkendala beberapa masalah.

Dalam hal promosi dan pemasaran kerajinan Kabupaten Aceh Barat masih menggunakan cara sederhana yaitu melalui media cetak dan melalui tempat dekranas yang hanya di buka pada saat hari kerja. Tentu media tersebut sangatlah kurang, kabupaten aceh barat membutuhkan aplikasi yang dapat menunjang kinerjanya dalam proses promosi dan pemasaran untuk menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibuat suatu aplikasi sistem informasi penjualan kerajinan kabupaten aceh barat berbasis android. Karena jumlah pengguna ponsel diperkirakan ada 83.3 juta pada tahun 2018 dan pengguna android di indonesia mencapai 72.9%. Sehingga dapat memberi informasi dari kerajinan dan produk-produk kerajinan Aceh Barat.

Oleh karena itu peneliti mencoba merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/kosumen dari Kabupaten Aceh Barat tentang informasi dan produk kerajinan Kabupaten Aceh Barat yang diperlukan secara tepat yang dikemas melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut perumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana membuat sebuah perancangan sistem informasi penjualan kerajinan kabupaten aceh barat yang dapat di jalankan pada *smartphone* berbasis android sehingga dapat dimanfaatkan oleh konsumen dari Kabupaten Aceh Barat?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang nantinya digunakan oleh penulis sebagai pedoman untuk menghindari terjadinya penyimpangan dari pokok permasalahan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Sistem informasi ini menampilkan informasi dari produk kerajinan tangan dari kabupaten aceh barat.

2. Fitur-fitur yang akan ditampilkan yaitu:
  - a. Informasi semua kerajinan tangan
  - b. Informasi kerajinan tangan ditampilkan berdasarkan kategori
3. Isi dari perancangan sistem informasi penjualan ini yaitu:
  - a. Informasi produk dari kabupaten aceh barat
  - b. Membeli produk yang diinginkan, dan pemberitahuan akan masuk email Dinas Perindustrian Dan Perdagangan dan konfirmasi akan diberitahukan melalui *e-mail* atau sms jika memungkinkan.
  - c. Pembayaran masih secara manual dengan cara transfer di Bank
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada smartphone berbasis android.
5. Perangkat lunak yang digunakan yaitu android studio dan MySQL database server.
6. Biaya pengiriman masih dalam jangkauan kabupaten.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis android yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi dari produk kerajinan Kabupaten Aceh Barat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Pengguna:

Memberikan informasi tentang produk kerajinan kabupaten aceh barat itu apa saja dan dapat membeli produk yang diinginkan.

2. Bagi Pengrajin:

Manfaat yang didapat oleh pengrajin adalah meningkatkan permintaan order dari konsumen, mendorong para pengrajin untuk lebih mengembangkan ketrampilannya dengan menghasilkan kerajinan khas aceh barat yang lebih untuk meningkatkan penjualan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Studi Literature

Sebelum memulai penelitian ini terlebih dahulu peneliti akan mencoba untuk mempelajari literature melalui buku, jurnal, artikel, makalah maupun situs internet yang membahas tentang penjualan kerajinan berbasis android atau web.

2. Wawancara

Mengadakan wawancara langsung kepada kepala bagian industri di Dinas Perdagangan dan Perindustrian.

3. Observasi

Dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian langsung terhadap pengelola kerajinan Kabupaten Aceh Barat.

## 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

### 1. Analisis

Penulis menganalisa data yang telah diperoleh untuk mengembangkan sistem yang ada dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih baik.

### 2. Perancangan dan Desain

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan Unified Modelling Language, Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Entity Relationship Diagram dan Database serta perancangan antar muka

### 3. Implementasi

Pada tahap ini, rancangan yang akan dibuat dan diimplementasikan ke dalam bentuk kode program PHP.

### 4. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sistematika penulisan yang merupakan kerangka untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh dan nantinya akan menjadi pedoman dan acuan bagaimana penulis menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam

penyusunan skripsi. Berikut sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini:

## **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi yang akan diterapkan dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan dari skripsi ini.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan landasan teori dari penelitian yang dilakukan. Landasan teori berisi tentang yang mendasari pembahasan secara mendetail, dan berupa definisi atau model sistematis yang berkaitan kerajinan kabupaten aceh barat.

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

Bab ini menjelaskan tentang Analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun, meliputi *use case*, *sqauce diagram*, *class diagram*, *diagram activity*, *Entity Relationship diagram* dan metode penyelesaian yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam sistem.

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

Bab ini akan dijabarkan lebih rinci mengenai hasil-hasil dari tahapan penelitian. Mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, testing dan

implementasinya, serta hasil akhir perancangan sistem informasi penjualan kerajinan kabupaten aceh barat berbasis android.

## **BAB V: PENUTUP**

Dalam bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah di bahas pada bab-bab sebelumnya serta saran yang berfungsi sebagai bagi pembaca untuk pengembangan penelitian ini.

