

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anggun Fashion merupakan sebuah usaha toko yang menjual pakaian serta beberapa aksesoris lainnya berdiri sekitar awal April 2014 dan berbasis di Sleman, Yogyakarta. Mereka memasarkan produknya melalui berbagai media baik online maupun offline. Media online memanfaatkan website dan jejaring sosial sebagai sarana memperkenalkan dan memasarkan produk sedangkan dengan memiliki toko dan memasang spanduk mereka memperkenalkan dan memasarkan produk secara offline.

Saat ini sudah banyak katalog yang dibuat interaktif dan menyesuaikan dengan pengguna yang dituju. Saat ini katalog sudah bisa dibuat dengan media yang berbeda yaitu dalam media digital, dimana bukan seperti dulu lagi yang katalog hanya bisa di media cetak. Dimana katalog interaktif adalah solusi marketing untuk menarik pelanggan lebih banyak. Dengan katalog yang interaktif, pelanggan lebih tertarik untuk melihat apa yang ada didalam toko tersebut melalui katalog tersebut dan secara tidak langsung produk yang dipasang dalam katalog tersebut dilihat oleh pelanggan. Aplikasi mobile seperti android merupakan aplikasi yang sedang populer saat ini. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Tidak memandang usia tua atau muda kebanyakan orang sekarang sudah mempunyai smartphone berbasis android,

dengan memanfaatkan aplikasi mobile android diharapkan memberikan kenyamanan dan kemudahan untuk customer, tanpa mengeluarkan biaya yang besar untuk mempromosikan suatu produk, seperti mencetak brosur. Hal itu dapat memudahkan customer yang ingin mengetahui produk yang terdapat pada Anggun Fashion.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka di dapat sebuah rumusan masalah, *"Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi E-Katalog Penjualan Produk pada Toko Anggun Fashion Sebagai Media Promosi Berbasis Android?"*

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi android tersebut, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah :
 - a. Android Studio 3.1 (software editor program)
 - b. Android SDK 26.0.0 (Software editor program)
 - c. Android Development Tools 2.68 (software editor program)
 - d. Adobe Photoshop CS5 (Software editor photo/gambar)
 - e. Sqlite Database Browser 2. 0b1 (Software Database)
2. Aplikasi ini hanya bersifat statis
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android versi 5.0 ke atas
4. Aplikasi ini tidak dapat digunakan untuk pemesanan barang

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Beberapa Maksud dan Tujuan diadakannya perancangan ini antara lain :

1. Maksud Penelitian

Dapat membantu operasional toko anggun fashion menjadi lebih mudah

2. Tujuan Penelitian

- a) Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan customer untuk melihat list barang yang ada pada toko anggun fashion dengan menggunakan gadget mereka
- b) Mengurangi biaya pemasaran untuk produk-produk Anggun Fashion
- c) Perancangan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom) pada Program Studi Sarjana (S1), Jurusan S1 Teknik

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1) Metode Wawancara

Melakukan dialog langsung terhadap narasumber pemilik anggun fashion

2) Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah Analisis SWOT (*Strengths Weakness Opportunities Treathness*). Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan untuk membangun aplikasi Sistem Pendukung Keputusan ini yaitu model UML (*Unified Modelling Language*) dengan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan system yang akan digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang merupakan metode umum dalam pengembangan system yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi beberapa tahapan, yaitu perencanaan, analisis, perancangan, implementasi dan pemeliharaan.

1.5.5 Metode Testing

Tujuan utama dari pengujian sistem adalah untuk mencari kesalahan-kesalahan yang ada dan untuk memastikan bahwa sistem benar-benar siap untuk dijalankan. Pengujian ini digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam pengujian sistem ini terdapat dua macam testing yang dilakukan, yaitu dengan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Namun untuk metode testing yang akan digunakan adalah dengan *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang deskripsi singkat tentang perusahaan dan hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan untuk dijadikan masukan sebagai perbaikan di masa yang akan datang.