

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini, hampir semua aspek kehidupan membutuhkan sentuhan teknologi untuk mempermudah pekerjaan dan memenuhi kebutuhan dengan cepat dan tepat. Dari yang sebelumnya teknologi berawal dari PC hingga Smartphone yang sedang berkembang pesat saat ini. Tidak hanya kebutuhan individu yang menginginkan teknologi yang berkembang, tetapi perusahaan atau instansi juga membutuhkan teknologi tersebut. Contoh lain yang membutuhkan teknologi yang berkembang seperti topik dari penelitian ini, yaitu sistem penjualan melalui katalog berbasis aplikasi android.

Berbagai masalah yang dialami pelanggan pada saat akan melakukan pembelian elektronik, keterbatasan informasi mengenai elektronik yang dicari dan perlunya waktu luang lebih untuk mencari informasi mengenai elektronik yang diinginkan. Hal ini disebabkan belum tersedianya katalog elektronik berbasis mobile yang dapat membantu dan mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai elektronik yang diinginkan atau yang sesuai dengan keuangan, yang mengakibatkan pelanggan harus mengunjungi berbagai toko elektronik yang ada disekitar kota mereka untuk mengecek harga barang elektronik yang dicari, bagi pelanggan yang tidak memiliki banyak waktu luang tentu akan mengurungkan niat mereka untuk membeli elektronik.

Maraknya pengguna smartphone android dimasyarakat dengan berbagai kelebihannya, sehingga permasalahan tersebut diharapkan tidak terjadi lagi. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan layanan yang dapat membantu dan mempermudah pelanggan dalam mencari dan melakukan pembelian elektronik melalui smartphone android tanpa harus khawatir dengan *budget* yang dibawa kurang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut " Bagaimana merancang dan membuat sebuah *Aplikasi M-Katalog berbasis Android pada Toko Pelangi Elektronik* "

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dikhususkan untuk Toko Pelangi Elektronik.
2. Gambar produk ditampilkan *360° Photography* dihasilkan dengan teknik Turntable.
3. Aplikasi ini menggunakan *software* Android Studio, Adobe Photoshop CC 2017, Visual Paradigm, Corel Draw Graphics dan Balsamiq Mockup.
4. Pengguna dari aplikasi ini adalah pengunjung Pelangi Eletronik yang berisi informasi, spesifikasi dan harga barang seputar elektronik yang

dijual pada Toko Pelangi Elektronik, dan seluruh informasi spesifikasi produk Toko Pelangi Elektronik tersimpan di database server.

5. Aplikasi ini dapat berjalan pada smartphone android versi 4.1 (Jelly Bean) atau di atasnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Merancang dan membuat suatu aplikasi mobile M-katalog berbasis Android di Toko Elektronik Pelangi.
2. Menerapkan teknologi foto 360 derajat pada produk elektronik dengan menampilkan informasi produk barang yang ada di Toko Pelangi Elektronik.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu Toko Pelangi Elektronik dalam mengembangkan toko khususnya dalam hal memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan.
2. Memudahkan pengunjung dalam menerima informasi produk dengan interface yang lebih menarik.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

1. Metode Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet.

2. Metode Interview

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan pada hal ini melakukan interview pada pemilik toko pelangi elektronik.

3. Metode Testing

Metode ini menggunakan uji coba alpha testing, hal ini digunakan dengan tujuan agar sistem yang dikembangkan terhindar dari cacat atau kegagalan penggunaan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis sistem yang lama, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional, dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang digunakan adalah UML dan perancangan interface.

1.6.4 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus hidup pengembangan sistem dalam merancang dan membangun sistem informasi.

1.6.5 Metode Implementasi

Proses implementasi dilakukan dengan memasang aplikasi langsung di perangkat mobile android agar mengetahui keadaan nyata secara langsung ketika di jalankan. Pemasangan aplikasi pada *smartphone* dengan menggunakan ADB (*Android Debug Bridge*).

1.6.6 Metode Pengujian Sistem

Pengujian program ini dilakukan dengan teknik pengetesan *White Box* (*White Box Testing*) dan *Black Box* (*Black Box Testing*). Metode bekerja menganalisis kesalahan serta kekurangan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Penelitian ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan

latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka, pengertian katalog, fungsi katalog, aplikasi mobile dan lain sebagainya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang lama, analisis kebutuhan fungsional, perancangan UML, perancangan interface.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai lanjutan dari perancangan dari bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.