

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Dendy Triady dalam bukunya yang berjudul "Bedah Tuntas Fitur Android" mengatakan bahwa total perangkat Android yang terjual sebanyak 500 juta unit pada Februari 2012 [33]. Melihat potensi yang sangat besar ini, menjadikan ponsel android sebagai ladang bisnis yang begitu menjanjikan. Para pelaku bisnis pun melakukan inovasi-inovasi dalam promosi, *branding*, dan penjualan, dengan tujuan mendapatkan konsumen sebanyak-banyaknya. Salah satu upayanya adalah menyuguhkan konsumen dengan aplikasi berplatform android, sebagai salah satu nilai jual lebih dari pesaing. Sangat pentingnya peranan sebuah aplikasi android ini dalam mengambil hati para konsumen, sehingga konsumen dapat lebih fleksibel dalam melakukan transaksi. Namun pada kenyataannya, pembuatan aplikasi yang dapat *handle* kesemua proses transaksi, tentunya membutuhkan SDM atau tenaga kerja lebih, waktu dan biaya pembuatan yang tentunya akan memerlukan dana yang banyak.

DistroAnime.com merupakan perusahaan UKM (Usaha Kecil dan Menengah) yang bergerak dibidang penjualan *clothing* dan aksesoris anime. Promosi, transaksi, *branding*, pelayanan, informasi produk dan penjualan yang dilakukan selama ini melalui distro, pameran, social media dan website, namun masih belum cukup memperoleh konversi penjualan yang maksimal, selain semakin banyaknya persaingan, kebutuhan akan inovasi juga memegang peranan penting untuk menaikkan *branding* dan memenangkan hati para konsumen.

Setelah melihat uraian masalah diatas, dalam rangka untuk mendapatkan konsumen yang lebih banyak, menaikkan nilai daya saing dan meraih pasar yang lebih luas, maka diperlukan sebuah media pemasaran baru yang potensial, sehingga calon konsumen dapat lebih *fleksible* dalam memilih media mana yang akan mereka gunakan dalam bertransaksi. Oleh karena itu, diperlukan pembuatan aplikasi android yang mudah, murah dan dapat memenuhi semua kebutuhan DistroAnime.com, maka dari itu dilakukan sebuah penelitian dengan judul “aplikasi *mobile commerce* berbasis Android pada toko DistroAnime.com”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah program aplikasi *mobile commerce* berbasis android?
2. Bagaimana membuat aplikasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan distro dengan biaya murah, mudah dan praktis yang disertai *admin panel*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam proses melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi, maka diperlukan adanya batasan-batasan masalah, untuk menghindari masalah yang semakin meluas. Adapun diantara batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Update* dan edit data hanya dilakukan oleh admin.
2. Aplikasi hanya bisa digunakan jika ada koneksi internet dengan jaringan didaerah user minimal 3G.

3. Informasi, konten, dan navigasi menggunakan bahasa Indonesia, dengan fokus target konsumen utama Indonesia.
4. *Smartphone android* yang digunakan dalam pengujian penelitian ini adalah minimal *handphone* dengan sistem operasi android berbasis Android 4.4 (*kitkat*) atau keatasnya.
5. *Admin panel* menggunakan CMS wordpress dan terkoneksi dengan internet.
6. Proses transaksi tidak menyediakan *tracking code*, dan harus dicek langsung di website jasa ekspedisi.
7. Aplikasi ini digunakan sebagai media penjualan, transaksi, dan promosi.
8. Jasa ekspedisi yang disediakan hanya JNE Regular.
9. Penelitian hanya sampai pada proses tahapan testing aplikasi, tidak sampai pada tahapan distribusi aplikasi.
10. Aplikasi ini menyediakan fasilitas *blogging* sebagai konten *marketing* dan media informasi.
11. Software yang digunakan:
  - a. Android Studio
  - b. Android SDK Tool
  - c. Java SE Development Kit 8u91
  - d. Wordpress

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat besar bagi *owner* DistroAnime.com dengan menjadikannya sebagai media pemasaran baru untuk memperoleh konsumen dan pangsa pasar yang lebih luas. Program aplikasi yang

dibuat ini juga dapat dijadikan bahan acuan baik bagi DistroAnime.com maupun bagi pelaku UKM lainnya untuk memperluas peluang pangsa pasar yang masih belum diisi. Perincian maksud dan tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Merancang aplikasi mobile commerce berbasis android sebagai media pemasaran baru dengan pembuatan yang mudah, murah, praktis dan sesuai kebutuhan.
2. Sebagai media pemasaran baru untuk menambah nilai daya saing.
3. Mempermudah konsumen untuk memilih model transaksi mana yang akan mereka pilih.
4. Sebagai salah satu opsi media pemasaran tambahan dengan penekanan biaya seminimal mungkin.
5. Meningkatkan jumlah konsumen dan konversi penjualan.
6. Menambah nilai daya saing dan menaikkan *branding*.
7. Memperluas pangsa pasar.
8. Mempermudah dalam melakukan transaksi dimanapun kapanpun, cukup dengan menggunakan *gadget* dan koneksi internet.
9. Konsumen dapat lebih leluasa dalam memilih metode transaksi yang mana yang akan digunakan.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi *mobile commerce* berbasis android ini yaitu dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) *waterfall*, karena *step by step* harus menyelesaikan *step* sebelumnya jika melanjutkan *step* sekarang atau selanjutnya dan berjalan secara

berurutan, contohnya tahap desain harus menunggu tahap pengumpulan data dan tahap desain dilanjutkan dengan *coding* jika tahapan desain telah selesai. Adapun tahapan-tahapan dari metode ini antara lain sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.5.1.1 Metode Wawancara

Mengumpulkan data-data dengan mewawancarai pemilik DistroAnime.com untuk menggali informasi kebutuhan aplikasi seperti apa saja yang dibutuhkan.

#### 1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Mempelajari teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile berbasis Android dan pengimplementasiannya dengan artikel, buku-buku, dan refrensi internet.

#### 1.5.1.3 Metode Observasi

Metodelogi yang dilakukan dengan mendatangi langsung objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan objek untuk mengetahui minat pasar.

### 1.5.2 Metode Analisis

Peneliti menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam pembuatan aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi, dengan tujuan untuk mengenali sistem sebelum dilakukan perancangan dalam memahami Alur kerja yang digunakan oleh sistem, sehingga hasil dari analisa dapat dipakai dalam rancangan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah UML (*Unified Modeling Language*). Penggunaan UML diwujudkan dengan penggunaan *Use Case*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) atau lebih tepatnya menggunakan model *Waterfall*. Peneliti menggunakan metode ini karena kebutuhan pengguna sudah jelas dari awal, sehingga jarang sekali terjadi adanya perubahan-perubahan. Untuk lebih detailnya maka tahap-tahap yang peneliti terapkan di SDLC adalah sebagai berikut :

##### 1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa untuk mengetahui sedetail mungkin tentang kebutuhan sistem, baik yang akan digunakan oleh pengguna, permintaan pemilik distro dan produksi aplikasi. Selain itu juga dilakukan pencarian solusi alternatif dan membuat rencana kerja.

##### 2. Desain

Tahapan desain bertujuan untuk mengimplementasikan hasil analisa kedalam bentuk *user interface*, menentukan konsep tampilan, navigasi, tata letak, konten, warna dan logo.

##### 3. Produksi

Pada bagian produksi dilakukan pembuatan aplikasi sesuai rancangan yang telah disusun dan menerapkannya.

##### 4. *Maintenance*

Melakukan evaluasi untuk memastikan aplikasi dapat terus bekerja dengan baik dan memperbaiki *bugs* untuk memastikan aplikasi yang dibangun tetap berjalan tanpa ada kendala.

## 5. Dokumentasi

Membuat laporan jika pengembangan, penambahan fitur, pembaharuan, dan perbaikan yang telah dilakukan setelah aplikasi publikasi dan diedarkan.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang dipakai dalam penelitian ini adalah *white-box testing* dan *black-box testing*. Hal ini ditujukan untuk menguji dan mengetahui hasil kode program pada aplikasi yang telah di hasilkan. Selain itu juga untuk menunjukkan apakah aplikasi tersebut berfungsi dengan baik atau masih terdapat *bugs* dan *error* pada sintaks maupun logika.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang perusahaan yang akan di teliti yaitu Aplikasi Mobile Commerce Pada Toko DistroAnime.com. Membahas permasalahan yang dihadapi, ruang lingkup permasalahan yang diteliti, tujuan dan manfaat yang dilakukan, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan aplikasi android pada kasus DistroAnime.com. Terdapat kutipan dari buku, artikel, maupun

sumber literature yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi pula teori-teori khusus yang terhubung dengan aplikasi mobile android.

### **BAB III Analisls Dan Perancangan Sistem**

Bab ini merupakan inti dari penelitian, membahas analisi sistem yang sedang berjalan pada distro DistroAnime.com. Pada bab ini juga disertakan latar belakang, struktur organisasi, beserta tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada BAB IV ini mengenai tata cara pembuatan aplikasi, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

### **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan yang dilakukan untuk menyempurnakan sistem yang ada dimasa yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA.**