

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Batik Nur Giri Indah merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang produksi dan perdagangan batik yang sudah mendistribusikan produknya secara lokal. Batik Nur Giri Indah sudah memulai bisnisnya sejak tahun 1992 dan beranggotakan sekitar 40 orang. Banyak produk yang sudah di produksi seperti batik tulis, batik cap, batik kombinasi. Dan juga sudah memproduksi motif khas desa Sendang Rejo Tancep Ngawen seperti, motif burung merak, motif kembang kantil, motif ukel dll.

Perkembangan teknologi pada era saat ini sudah sangat pesat khususnya pada *smartphone*, apalagi dengan adanya *smartphone* yang berbasis android orang dengan mudah dapat mengakses informasi secara luas. Dalam menjalankan bisnis usaha akan ada yang namanya promosi baik itu produk maupun jasa, dengan tujuan menarik perhatian masyarakat agar dapat meningkatkan penjualan produk dan jasa, maka harus melakukan promosi dengan cara yang unik dan kreatif. Beberapa media promosi yang sering digunakan para pengusaha yaitu lewat media televise, Koran, website, majalah, spanduk, jejaring social dll. Pada Batik Nur Giri Indah gunungkidul media promosinya masih melalui kegiatan yang diselenggarakan oleh dinas yang terkait, *website* dan sampai saat ini

masih belum efektif, karena banyak masyarakat yang tidak tahu cara mengakses web tersebut.

Oleh karena itu, perlu adanya media promosi yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh masyarakat yaitu dengan membuat aplikasi berbasis *android* yang mampu menjadi media promosi pada Batik Nur Giri Indah. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/konsumen dari Batik Nur Giri Indah tentang informasi dari produk batik tersebut yang diperlukan secara tepat dan dikemas melalui sebuah aplikasi mobile berbasis *android*.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “ PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PADA BATIK NUR GIRI INDAH GUNUNGGIDUL”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

“bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk media promosi kerajinan batik yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android* sehingga dapat dimanfaatkan oleh konsumen dari Batik Nur Giri Indah”?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dapat melayani pemesanan produk Batik Nur Giri Indah
2. Aplikasi dapat diakses oleh umum dan untuk melakukan transaksi pembelian, pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
3. Aplikasi yang akan dibangun bersifat *mobile-based*, dirancang menggunakan pemrograman java, *MySQL* sebagai *databases*. Android Studio sebagai editor
4. Aplikasi ini diterapkan untuk membantu sistem promosi, dan proses penjualan di Batik Nur Giri Indah.
5. Aplikasi ini nantinya akan di *upload* ke media *Playstore* agar dapat digunakan oleh para pengguna *smartphone* Android.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis android yang memberikan kemudahan bagi konsumen dalam memperoleh informasi dari produk batik yang ada di Batik Nur Giri Indah.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi Android yang sifatnya dapat membantu dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang Batik secara lengkap.
2. Mewujudkan ilmu terapan yang telah penulis tempuh selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Sebagai salah satu syarat terpenuhinya kelulusan S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis :
  - a. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
  - b. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis Android.
2. Bagi Pembaca :
  - a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis Android.
  - b. Sebagai acuan pembuatan aplikasi yang lebih baik.
  - c. Sebagai referensi penulisan naskah tugas akhir.
3. Bagi User :
  - a. Dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi khususnya teknologi mobile dalam hal sebagai media promosi produk batik pada Batik Nur Giri Indah
  - b. Dapat memudahkan proses mendapatkan informasi tentang produk yang ada di Batik Nur Giri Indah.
  - c. Dapat meningkatkan produksi Batik Nur Giri Indah.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data
  - a. Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber, buku yang diperoleh dari perpustakaan serta dari internet dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.
2. Studi kasus dan Studi pustaka
  - a. Studi kasus  
Mencari dan memahami aplikasi-aplikasi penjualan berbasis android dan mencari jurnal yang berkaitan dengan penjualan batik untuk dijadikan referensi.
  - b. Studi pustaka  
Mempelajari dan membaca buku tentang aplikasi Android.
3. Analisa data  
Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.
4. Perancangan Program  
Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.
5. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem dan desain grafis.

6. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan kedalam system operasi *mobile* sehingga terbentuk lah aplikasi Android.

7. Pengujian

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi ini ditulis dengan menguraikan bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan multimedia interaktif pada penelitian ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan desain aplikasi multimedia interaktif.

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

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

