

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi terus bergulir. Bukti nyata terletak pada penggunaan handphone atau telepon genggam. Dahulu, handphone adalah alat komunikasi elektronik yang hanya dapat digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan melalui sms. Sekarang, handphone sudah semakin maju sehingga dikenal sebagai telepon pintar atau smartphone. Semua tidak terlepas dari perkembangan aplikasi yang ada dalam handphone itu sendiri.

Bermula karena adanya ketertarikan dengan musik metal, oleh karena itu Red Power Metal Merch (RPM Merch) yang di dirikan pada tanggal 15 Februari 2013 di Yogyakarta ini membuat sebuah online shopping (www.facebook.com/rpm.merch) yang menjual berbagai macam merchandise metal khususnya CD (Compact Disk). RPM Merch Yogyakarta ingin meningkatkan penjualan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Promosi melalui aplikasi android adalah salah satu solusi yang dipilih.

Dalam melakukan promosi menggunakan media sosial seperti facebook sudah kurang diminati, dilihat dari data bulan Januari 2015 – Desember 2015 jumlah konsumen yang menyukai halaman ataupun melihat postingan mulai berkurang, konsumen sekarang lebih mengharapkan sesuatu yang praktis untuk mendapatkan informasi tentang sebuah produk. Produk yang dijual oleh RPM Merch saat ini tidak hanya diproduksi oleh RPM Merch sendiri, tetapi ada

beberapa produk yang didapatkan dari berbagai macam toko yang ada di Indonesia maupun luar negeri.

Dari penjelasan diatas maka dicoba untuk membahas bagaimana penerapan teknologi aplikasi Android sebagai media promosi untuk sebuah perusahaan dengan menggunakan smartphone Android untuk dijadikan bahan penulisan skripsi yang berjudul : “Perancangan Aplikasi Mobile RPM Merch Sebagai Media Promosi Berbasis Android”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang aplikasi promosi RPM Merch Yogyakarta guna meningkatkan promosi pada smartphone berbasis android?

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang di tentukan, maka akan diberikan batasan - batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media promosi yang akan menampilkan gambar – gambar produk dan distributor resmi RPM Merch.
2. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan pada aplikasi.
3. Software yang digunakan adalah Eclipse Juno, Java Development Kit (JDK), Software Development Kit (SDK), Android Development Tools (ADT).
4. Aplikasi ini hanya digunakan pada sistem operasi android.

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

1.4.1 Adapun maksud dari penelitian ini adalah

1. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Sistem Informasi mendapatkan gelar sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang aplikasi Mobile RPM Merch sebagai media promosi.

1.4.2 Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membantu konsumen untuk mendapatkan informasi produk yang dijual RPM Merch.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari pemilik toko sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Berikut adalah tahapan- tahapannya:

1. Analisis

Tahap *analisis* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Design

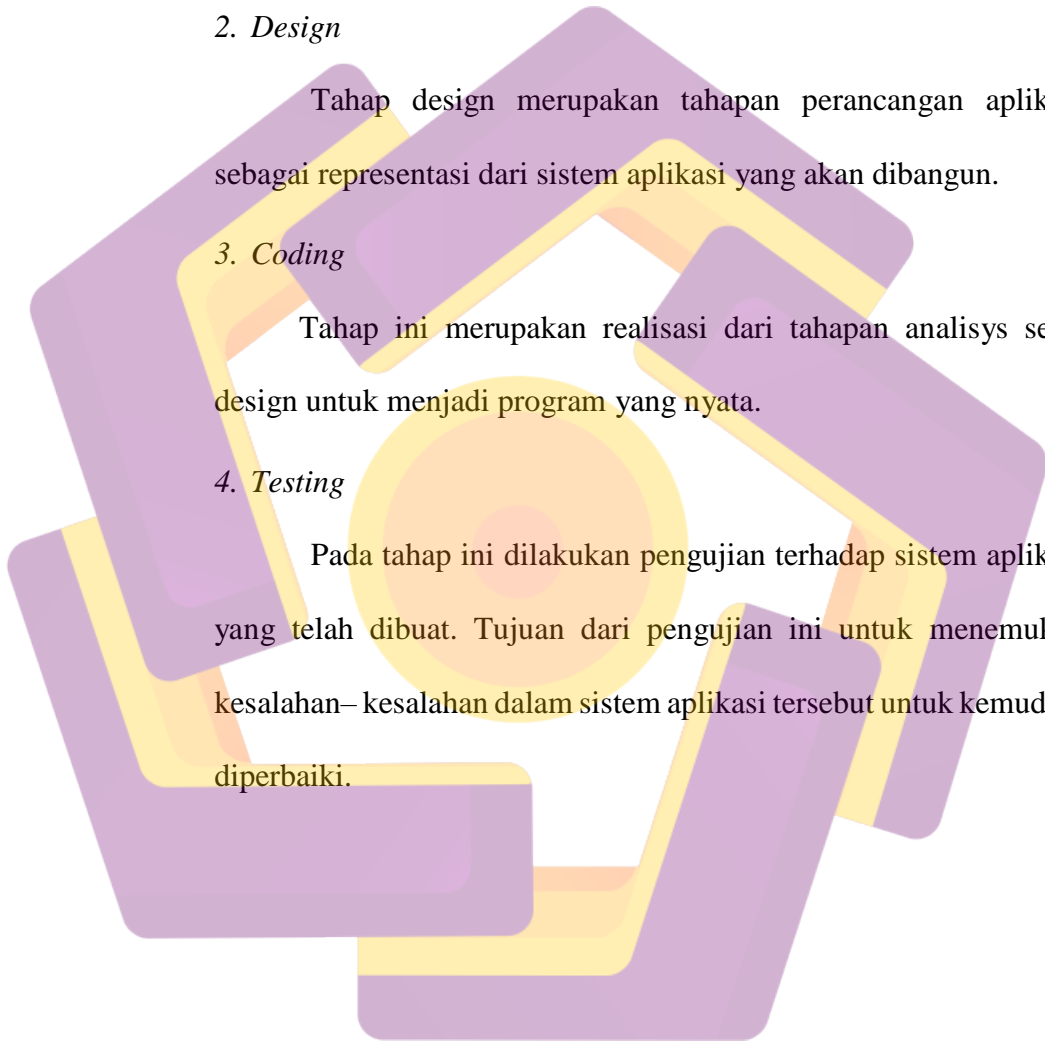
Tahap design merupakan tahapan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. Coding

Tahap ini merupakan realisasi dari tahapan analisis serta design untuk menjadi program yang nyata.

4. Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.



1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibuat. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan.