

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital internet saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup banyak orang. Di buktikan dari hanya membeli sebuah barang yang dilakukan dengan pembelian secara *online* dengan menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, pembeli dapat langsung melihat dan memesan barang yang diinginkan. Seperti SCOOTEROOM, yaitu *brand fashion* dan *trend* yang terkenal di kalangan tua maupun muda dan khususnya penggemar dan pencinta scooter atau lebih dikenal dengan *Vespa* saat ini telah menyediakan *website* maupun *social media* untuk memudahkan customer dalam memilih dan memesan produknya serta untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Dengan semakin meningkatnya jumlah pebisnis *online* saat ini, khususnya dibidang *fashion* dan *trend* yang tentu akan menjadi suatu kendala bagi SCOOTEROOM yang juga bergerak dibidang *fashion* dan *trend*. Untuk meningkatkan jumlah customer dan memperluas pasaran dari produk-produknya, SCOOTEROOM tidak cukup hanya menyediakan *website* dan *social media*. Namun didukung juga dengan adanya aplikasi *online* pada *handphone smartphone* android mengingat jumlah pengguna *smartphone* android tersebut yang terus semakin meningkat dan jumlah aplikasi yang disediakanpun juga terus meningkat. Karena banyaknya pihak yang ikut serta dalam meramaikan pasar aplikasi hanphone smartphone android yang dapat dilihat di *Google Play Store*.

Di lihat dari perkembangan teknologi saat ini, maka aplikasi online berbasis android akan sangat dibutuhkan oleh SCOOTEROOM, dengan adanya aplikasi “Scooterom Online Store” diharapkan akan *survive* pada kehidupan global terutama di bidang *fashion* dan *trend*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di timbulkan atas dasar prinsip latar belakang masalah adalah sebagai berikut : Bagaimana customer SCOOTEROOM dapat melakukan pemilihan produk dan pemesanan produk menggunakan aplikasi “Scooterom Online Store” pada *smartphone* berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, di antaranya :

- a. Customer SCOOTEROOM yang menggunakan *smartphone* android dapat memilih produk melalui aplikasi “Scooterom Online Store” yang sistem operasi android 2.2 (froyo) atau diatasnya.
- b. Customer dapat melakukan pemesanan produk secara mudah dan cepat melalui aplikasi “Scooterom Online Store”.
- c. *Software* yang digunakann untuk rancangan dan pembangunan aplikasi aplikasi “Scooterom Online Store” dengan menggunakan

Eclipse, Android SDK, SQLite, Adobe Photoshop CS5, CorelDrawX7 dan Xampp.

- d. Software yang digunakan jika terjadi *offline* dan jika dijalankan pada server local adalah *Xampp*.
- e. Aplikasi android ini bersifat *online*

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat aplikasi mobile untuk memudahkan customer SCOOTEROOM dalam melakukan transaksi pembelian dan memilih produk secara *online*.
- b. Menerapkan sistem IT baru yaitu toko online yang berbasis android
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan yaitu:

- a. Mempermudah customer SCOOTEROOM dalam memilih produk.
- b. Membantu untuk memperluas pemasaran produk-produk dari SCOOTEROOM.
- c. Aplikasi mobile android akan membantu SCOOTEROOM agar *survive* dan tetap eksis di era global saat ini.
- d. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam membangun teknologi informasi

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi lapangan dengan wawancara langsung dengan pimpinan SCOOTEROOM yaitu Bapak Andy Susilo Setiawan, yang merupakan kumpulan pertanyaan yang ditanyakan kepada pimpinan.

b. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

c. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah, baik dan benar.

d. Perancangan Sistem

Proses ini adalah merancang sistem yang akan dibangun berdasarkan hasil dari analisa yang telah dilakukan.

e. Pembuatan Program

Pada proses ini melakukan implementasi dan integrasi dari perancangan sistem yang dilakukan.

f. Pegujian Program

Proses ini dilakukan untuk menguji program dapat dijalankan dengan baik atau sebaliknya serta dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini adalah isi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini adalah isi dari teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini adalah pembahasan tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini adalah pembahasan tentang bagaimana aplikasi yang digunakan serta memaparkan hasil dan tahapan penelitian, dari tahap analisa perancangan sistem, pembuatan program dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah pembahasan kesimpulan yang dapat di ambil dari peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

