

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan android cukup pesat. Selama 6 tahun terakhir pengguna android sudah lebih dari 1 miliar. Hal ini menyebabkan ponsel android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi melainkan juga sebagai media untuk berbisnis, bahkan berbisnis melalui internet semakin menjanjikan. Pemanfaatan teknologi mobile ini digunakan sebagai sarana mendukung *competitive advantages* yang dimiliki oleh para pelaku bisnis. Terutama dalam sebagai media promosi. Agar jangkauan promosi menjadi lebih luas para pelaku bisnis melakukan inovasi-inovasi dalam sistem penjualannya, yaitu sebuah aplikasi *m-catalog* yang dapat diakses oleh konsumen dimanapun tanpa harus terhubung dengan computer.

Scrabble Denim Distro merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian seperti baju, celana dan aksesoris lainnya. Namun dalam hal proses promosi pada distro ini masih dilakukan dengan cara menyebar brosur ataupun *broadcast* BBM sehingga informasi yang diterima oleh konsumen dapat hilang baik karena brosur yang hilang ataupun pesan BBM yang hilang/terhapus, selain itu penyebaran informasi menggunakan cara tersebut kurang efektif karena ketika konsumen menginginkan informasi sebuah produk tertentu harus melakukan BBM ke pihak Scrabble Denim Distro dan tidak dapat melakukan pengecekan produk tersebut secara mandiri tanpa harus menunggu respon dari pihak Scrabble Denim Distro.

Dari uraian masalah diatas, untuk mempermudah dalam memperkenalkan produk terbaru kepada masyarakat luas diperlukan suatu media promosi yang

dapat digunakan secara *portable* sehingga akan mempermudah dalam konsumen mendapatkan informasi produk yang diinginkan. Maka dari itu dilakukan sebuah penelitian dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI M-CATALOG BERBASIS ANDROID PADA SCRABBLE DENIM DISTRO BATANG**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana merancang aplikasi M-Catalog Scrabble Denim Distro berbasis android ?
- b. Bagaimana agar ketika ada produk baru maka pelanggan dapat memperoleh informasi katalog tersebut ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Update data dilakukan oleh admin
- b. Aplikasi bersifat online dengan jaringan minimal 3G
- c. Aplikasi hanya membahas seputar katalog barang dan tidak membahas transaksional
- d. Penelitian hanya sampai tahapan testing aplikasi dan tidak sampai tahapan distribusi aplikasi
- e. Software yang digunakan
 1. Android SDK
 2. Android Development Tools (ADT)
 3. JDK versi 6.25
 4. Mysql Server
 5. Eclipse Indigo

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Merancang aplikasi mobile yang dapat membantu konsumen memperoleh informasi tentang produk terbaru dari Scrabble Denim Distro
- b. Membantu mempromosikan produk Scrabble Denim Distro

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menjadikan pribadi yang lebih berguna dengan mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari untuk masyarakat.
2. Ikut serta dalam memajukan Scrabble DenimDistro Batang, terutama pada M-catalog Scrabble Denim Distro

1.5.2 Bagi Scrabble Denim Distro

1. Sebagai salah satu media promosi informasi produk.
2. Dapat dijadikan sebagai media promosi, sosialisasi dan sebagai contoh bagi distro yang lain.

1.5.3 Bagi Pembeli

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai acuan pemilihan baju yg cocok untuk dirinya dengan melihat katalog scrabble denim melalui gadgetnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Metode Observasi

Metodelogi yang dilakukan dengan mendatangi langsung objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan objek.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawamncari pemilik Scrabble Denim Distro untuk mengetahui bagaimana cara mempromosikan produk

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku karangan ilmiah dan literature lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Pengembangan Sistem

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan dimana peneliti mengumpulkan kebutuhan sistem untuk pembuatan sistem yang diusulkan. Kegiatan pengumpulan informasi, mendefinisikan sistem requirement, memprioritaskan kebutuhan, menyusun alternatif kebutuhan, dan kebutuhan sistem dengan client.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain adalah tahap mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program.

3. Perancangan Sistem

Metode ini merancang system yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

4. *Testing* (Pengujian)

Pada metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai atau pun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dengan masing-masing bab berisi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai dasar teori yang mendasari pembahasan, serta penjelasan perangkat lunak dan perangkat pendukung yang digunakan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan interface.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN LANDASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang penerapan sebuah sistem, hasil uji coba sistem, pembahasan program dan cara pemeliharaan.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan skripsi.

