

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis *online* di Indonesia semakin berkembang pesat dibandingkan dengan beberapa tahun sebelumnya. Kemungkinan besar karena seiring juga dengan berkembangnya teknologi internet dan pengguna internet yang mengakses dari *gadgetnya* masing - masing. Karena perkembangan inilah yang membuat bisnis *online* semakin ramai dilakukan di Indonesia.

Toko *online* di Indonesia baru mulai populer di tahun 2006. Pada akhir tahun 2008 jumlah toko *online* di Indonesia meningkat puluhan hingga ratusan persen dari tahun sebelumnya. Faktor pendukungnya adalah makin banyaknya pengguna internet di Indonesia, yang tadinya hanya sekitar 2.000.000 orang pada tahun 2000 menjadi 25.000.000 pengguna pada tahun 2008 (internetworldstats.com, data hingga Juni 2008). Faktor kedua yang menyebabkan hal tersebut, karena semakin mudah dan murah koneksi internet di Indonesia, ketiga semakin banyak pendidikan dan pelatihan pembuatan toko *online* dengan harga sangat terjangkau (Pergiwati, 2013).

Semakin banyak *e-commerce* (layanan untuk sarana jual/beli *online*) yang berkembang di Indonesia membuat banyak perubahan pola belanja masyarakat yang awal bersifat konvensional kini berbelanja cukup dengan memilih produk yang ada di *web/blog*.

Dari data yang dirilis Nielsen, rata-rata pengguna *smartphone* atau *tablet* di Amerika Serikat menghabiskan 60 jam dalam seminggu untuk melihat konten

yang disediakan *smartphonenya*. Jumlah ini lebih besar daripada rata-rata waktu kerja dalam seminggu yang hanya 40 jam, dan pastinya jauh di atas waktu yang dihabiskan rata-rata orang untuk menonton TV dalam seminggu. Angka sebesar ini tidak lepas dari karakteristik *smartphone* yang *mobile* dan dinamis, artinya perangkat ini dapat digunakan untuk mengakses konten di mana saja. Itulah mengapa aplikasi *mobile* merupakan salah satu alternatif promosi produk yang cukup efektif saat ini (Hilmy).

Corat coret adalah sebuah bisnis pribadi yang juga mengikuti perkembangan jaman yang awalnya hanya berjualan secara konvensional menjadi turut melayani penjualan melalui *online*. Corat coret bergerak dalam bidang pembuatan *merchandise handmade* seperti tas, dompet, *pouch*

Proses bisnis *online* yang sudah dijalani Corat Coret saat ini adalah penjualan melalui media sosial. Namun melalui media sosial saja pembeli akan sedikit mengalami kesulitan untuk mengetahui detail barang yang lebih jelas. Corat Coret perlu memiliki sebuah wadah khusus yang akan memperlihatkan detail barang yang lebih lengkap dan menu yang memudahkan konsumen dalam melakukan pemilihan produk.

Besarnya jumlah pengguna *smartphone* yang berakibat semakin seringnya akses terhadap konten *mobile* di *smartphone*, tentu akan selangkah lebih meningkatkan probabilitas keberhasilan sebuah program *marketing*. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengambil judul **“Perancangan Aplikasi CORAT CORET Mobile Catalog dengan Platform Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat program aplikasi Corat Coret mobile *catalog* dengan *platform android*?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan arena keterbatasan penelitian maka permasalahan pembuatan skripsi dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini terdiri dari *mobile android* dan halaman admin untuk konfigurasi dalam bentuk web.
2. Aplikasi perancangan *mobile catalog* hanya meliputi menu tampilan utama, menu produk, menu detail produk, menu pemesanan produk, menu transaksi dan konfirmasi pembayaran.
3. Halaman admin meliputi halaman tambah, hapus dan edit produk, halaman admin, halaman akun pengguna dan halaman laporan transaksi.
4. Aplikasi ini tidak di *upload* ke Google Playstore.
5. Penggunaan *waterfall* model hanya sampai tahap *testing*, tahap *maintenance* tidak disertakan.
6. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan *software Eclipse*, *Netbeans*, *My SQL*, bahasa pemrograman *Java Android*, Bahasa Pemrograman PHP, HTML, CSS dan Sistem Operasi Windows 7.
7. Jangkauan wilayah pada aplikasi ini hanya negara Indonesia saja.

8. Aplikasi ini masih dalam tahap perancangan, belum pada tahap penggunaan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dari program reservasi yang telah dibuat bertujuan agar menghasilkan sistem yang dapat bekerja diantaranya :
 1. Sistem dapat menampilkan data produk.
 2. Sistem dapat menampilkan detail produk.
 3. Sistem dapat menampilkan menu pemesanan.
 4. Sistem dapat menampilkan menu pembelian.
 5. Sistem dapat menampilkan laporan pembelian.
 6. Sistem dapat melakukan login admin.
 7. Sistem dapat melakukan modifikasi data produk berupa proses *insert*, *update*, *delete* untuk admin.
 8. Sistem dapat menampilkan data penjualan untuk admin.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Bagi Mahasiswa :
 - a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.

- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - c. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer serta mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
2. Bagi Akademik :
- a. Menambah khasanah pustaka di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
3. Bagi Corat Coret adalah sebagai alat pendukung dalam proses penjualan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan bahan referensi yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat dan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

1.6.2 Tahap Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model SDLC waterfall. Berikut tahapan tahapannya:

1. *Software Requirements Analysis*

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

2. *Design*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Pada tahapan ini merupakan realisasi dari tahapan *analysis* serta *design* untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

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

5. *Maintenance*

Tahap ini merupakan pemeliharaan terhadap sistem, termasuk pengembangan aplikasi tersebut setelah di uji coba. Adanya penambahan fitur fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan aplikasi mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi keinginan user.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari perancangan aplikasi reservasi hotel yang menggunakan metode client server dan software yang digunakan dalam pengembangan perancangan aplikasi ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

5. BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi reservasi hotel tersebut untuk pengembangan.