

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak *mobile device* atau *smartphone* yang menggunakan sistem operasi khususnya Android. Android adalah sistem operasi buatan Google yang bersifat *open source*. Sifat *open source* inilah yang membuat Android memiliki tempat diantara para pengembang aplikasi saat ini. Saat ini aplikasi-aplikasi *mobile* berbasis android pada *smartphone* sedang berkembang pesat serta merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar dibutuhkan oleh semua orang pengguna *smartphone* berbasis android.

Berkembangnya *Personal Computer* (PC) saat ini juga diikuti dengan gaya hidup masyarakat yang ingin lebih praktis dalam hal berbelanja. Toko Komputer Red Rocket menyediakan berbagai kebutuhan para customer untuk membangun sebuah PC. Namun saat ini katalog produk yang digunakan masih berupa lembaran kertas tanpa disertai spesifikasi maupun gambar dari produk yang dijual. Sehingga setiap ada produk baru yang masuk atau harga baru yang menyesuaikan dolar, maka pihak toko harus mengeluarkan katalog terbaru yang tentunya memakan biaya.

Dengan adanya “Perancangan Aplikasi Katalog Produk Pada Toko Komputer Red Rocket Berbasis Android” diharapkan akan memberikan sensasi berbelanja komputer yang baru dan mudah. Dari pihak toko juga tidak

perlu membuat katalog secara terus menerus karena hanya perlu melakukan *update* koleksi melalui aplikasi ini. Melalui aplikasi ini pula calon pembeli dan *sales* dapat lebih banyak berinteraksi, sehingga *sales* dapat lebih memasarkan koleksi dari toko tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Katalog Produk pada Toko Red Rocket Berbasis Android?
- b. Bagaimana memperoleh dan menyajikan informasi produk-produk yang ada pada Toko Red Rocket?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu :

- a. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan *software* : *Java Development Kit (JDK)*, *Android Software Development Kit (Android SDK)*, *Android Development Tools (ADT)*, *Eclipse*.
- b. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android 2.3 keatas.
- c. Pada menu Cart hanya digunakan untuk menghitung jumlah biaya yang akan dikeluarkan customer apabila ingin merakit sebuah komputer dan untuk melakukan pemesanan.

- d. Aplikasi ini hanya menyajikan informasi tentang daftar harga dan spesifikasi produk-produk yang ada di Toko Kompter Red Rocket

1.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi berbagai produk Toko Komputer Red Rocket.
3. Membantu mempromosikan Toko Komputer Red Rocket kepada masyarakat.

1.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi Penulis
Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Bagi Masyarakat
Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memberikan informasi produk-produk komputer.

1.3 Metode Penelitian

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku yang relevan.

2. Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

3. Metode Wawancara

Metode ini merupakan penelitian melalui wawancara secara langsung terhadap manager Toko Red Rocket.

1.4 Sistematika Penelitian

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

a. **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

b. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk membuat aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

c. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan aplikasi mobile, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancangan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*), serta perancangan aplikasi *mobile* secara lengkap.

d. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan kedalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya

e. **BAB V : PENUTUP**

BAB ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang di ambil dari penelitian.

