

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan bisnis yang semakin pesat menuntut para pengusaha untuk menciptakan keunggulan dari produk serta mempelajari tingkah laku konsumen. Salah satu keunggulan yang dapat dilakukan para pengusaha adalah dengan melakukan bisnis dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memungkinkan para pengusaha, baik pengusaha kecil, menengah, maupun pengusaha besar untuk melakukan bisnis, seperti dengan penggunaan teknologi internet. Melalui jaringan internet, perusahaan kecil, menengah atau besar dapat menyajikan informasi produk, harga, syarat pembelian, cara pemesanan dan pembayaran, serta pengiriman barang kepada pelanggan, calon pembeli, dan mitra usaha di seluruh dunia. Media internet berfungsi sebagai salah satu cara menjangkau pelanggan tanpa dibatasi ruang dan waktu, dan menjadi populer di dunia bisnis saat ini.

Berbelanja di dunia maya atau lewat media internet secara *online* (*e-Commerce*) sedang menjadi trend di Indonesia seiring dengan semakin mudahnya akses internet yang bisa diperoleh seseorang. Menjamurnya warnet (warung internet), handphone dengan akses internet atau komputer pribadi merupakan media yang yang bisa diakses bagi masyarakat di kota dan di pedesaan. Indonesia kini tengah mempersiapkan diri menyongsong era baru yaitu *electronic business* (*e-Business*). Kemanjuan Indonesia dalam sektor jasa telekomunikasi akan lebih teriberalisasi melalui Undang-Undang (UU) No.36 Tahun 1999 yang mulai berlaku pada tanggal 8 September 2000. Perkembangan *e-Business* di masa yang akan datang juga diprediksi akan terakselerasi seiring dengan pertumbuhan jaringan telepon, TV, internet,

dan lain sebagainya. Ini berarti bahwa kegiatan ekonomi tidak terhalang oleh ruang dan waktu, serta tidak saja dapat dilakukan oleh para konglomerat, tetapi juga pengusaha kecil dan koperasi.

Pertumbuhan internet di Indonesia terbesar ketiga di dunia. Sementara pengguna *facebook* yang sekarang mencapai 14,6 juta orang di Indonesia yaitu terbesar keempat di dunia. Oleh karena itu, masyarakat sebenarnya sudah sangat akrab dengan berbagai fasilitas yang tersedia di internet, termasuk belanja. Masyarakat hanya perlu dituntun dan diarahkan untuk masuk ke dunia belanja *online*. Belanja lewat internet di Indonesia untuk pembelian suatu barang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Mulai dari situs yang menjual handphone, gitar, butik, toko buku, makanan, bahkan hingga ke alat elektronik.

Dunia Boneka adalah sebuah usaha yang baru di rintis pada awal tahun 2012 hingga saat ini, dengan bidang usaha penjualan boneka dan pembuatan souvenir. Sistem penjualan dilakukan dengan sistem eceran, reseller dan grosir. Dimana pelanggan merata mulai dari pengguna sampai dengan penjual. Sistem pembelian atau belanja dunia boneka saat ini adalah dengan berbelanja di agen/distributor, produksi pada pabrik-pabrik. Area penjualan Dunia Boneka saat ini telah sampai ke berbagai daerah di Indonesia dengan memulai memasarkan melalui media iklan gratis.

Seiring dengan niat pemilik untuk mengembangkan usaha Dunia Boneka ini, berusaha untuk menambahkan media iklan atau pemasaran dengan menggunakan website pribadi khusus untuk Dunia Boneka yang berfungsi menambah galeri atau tampilan produk yang ada pada Dunia Boneka. Dan akan merancang sekaligus aplikasi untuk pengguna *Platform Android*. Dengan tujuan para pengguna dapat mengakses website Dunia Boneka tersebut dengan mudah.

Dari kesemua jenis *OS* pada *smartphone*, *android* adalah *platform OS* yang paling di gemari oleh para pengembang aplikasi dikarenakan android

bersifat Open Source. Sehingga aplikasi pihak ketiga untuk *operating system android* berkembang sangat pesat. Walaupun bisa dibilang *android* merupakan OS yang memiliki umur termuda dibanding *mobile OS* lainnya, tapi dalam waktu beberapa tahun saja *android* dapat bersaing dengan *mobile OS* lainya yang sudah populer lebih dulu bahkan berdasarkan statistik survey yang dilakukan pada akhir tahun 2011, *android* menguasai 43% pangsa pasar *mobile OS* dan mengalahkan pesaing-pesaing nya. Salah satu faktor yang menyebabkan mewabahnya *android* ini adalah terdapatnya berbagai macam aplikasi pihak ketiga yang dibutuhkan oleh para penggunanya masing-masing yang sangat membantu mereka dalam melakukan kegiatan dan rutinitas sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan didasari atas latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah pokok yang akan dipilih sebagai pembahasan dari penyusunan Proposal Tugas Akhir ini. Adapun Identifikasi masalahnya, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana memperluas jaringan pemasaran dan penjualan dengan mengikuti perkembangan teknologi?
- 2) Bagaimana cara mengembangkan sebuah website toko boneka online menjadi aplikasi pada platform Android?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berhubung dengan Perancangan Aplikasi Dunia Boneka Online pada Platform Android, maka pada penulisan ini dilakukan pembatasan masalah, yaitu :

- 1) Penggambaran perancangan aplikasi Dunia Boneka dalam bentuk diagram UML (*unified modeling language*).

- 2) Membuat aplikasi Dunia Boneka Online pada platform Android sebagai *launcher* (penghubung) untuk melihat informasi yang ada pada website Dunia Boneka *Online*.
- 3) Membuat aplikasi Dunia Boneka *Online* Pada *platform android* dengan menggunakan pemrograman *java*, dan untuk perancangan user interface pada *android* menggunakan *Eclipse Galileo* karena kemudahan dalam proses integrasi *packaging application* pada *Android Development Tools* serta *Android SDK* sebagai emulator pada proses pengembangan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan Proposal Tugas Akhir ini adalah :

- 1) Membuat suatu aplikasi Dunia Boneka Online pada *platform android*, dimana dapat mempermudah penyajian kepada pengguna smartphone Android tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.
- 2) Mengembangkan sebuah website menjadi aplikasi untuk mobile *OS* terpopuler dalam persentase pasar tahun 2012.
- 3) Memberikan gambaran yang jelas tentang konfigurasi pembuatan website Dunia Boneka Online dan perancangan aplikasi Dunia Boneka Online pada perangkat *android*.
- 4) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

Manfaat yang akan diperoleh dengan Perancangan Aplikasi Dunia Boneka *Online* diantaranya adalah :

- 1) Mempermudah pengguna Smartphone Android untuk membuka website Dunia Boneka *Online*.
- 2) Menerapkan semua bidang ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- 3) Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi sumber bacaan.

- 4) Membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi yang lengkap tentang "Pengembangan Aplikasi Penjualan *Online* Dunia Boneka pada *platform android*".

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dipakai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1) Studi Literatur

Studi literatur merupakan riset yang dilakukan dengan membaca, mengumpulkan, mencatat dan mempelajari buku-buku, majalah, internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data yang dihasilkan adalah data sekunder yang dapat dijadikan landasan teori yang bermanfaat dan menunjang penulisan.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan penulis menggunakan teknik wawancara langsung dengan narasumber ahli, yang sangat membantu penulis dalam mengarahkan tentang sistem yang akan dibuat.

3) Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah suatu proses pengembangan sistem yang mendefinisikan serangkaian aktifitas, metode, *best practices* dan *tool* yang terautomasi bagi para pengembang dalam mengembangkan sebagian besar atau seluruh sistem informasi atau *software*. Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam pembuatan sistem aplikasi Penjualan *Online* Dunia Boneka ini adalah metode *prototyping*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi judul, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan dasar-dasar teori yang dipakai dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas tentang sejarah dan perkembangan tempat penelitian, analisa kebutuhan sistem, dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV Perancangan Aplikasi

Bab ini membahas tentang perencanaan dan pengembangan dalam menyelesaikan penelitian dan penerapan atau implementasi yang akan di jalankan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran tentang hasil implementasi penelitian beserta perkembangan yang akan terjadi.