

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajinan tangan merupakan salah satu hasil kreativitas yang sangat unik dan menarik, banyak disukai semua kalangan, tetapi susah untuk di cari tidak seperti produk elektronik yang banyak di jual dimana mana. Dengan Perkembangan teknologi saat ini terus berkembang drastis, sehingga terdapat banyak perubahan yang terjadi dalam kebiasaan manusia. kemajuan ini membawa dampak positif teknologi komputer yang memberikan kenyamanan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehingga kegiatan yang dijalani menjadi lebih cepat akurat dan efisien. Komputer digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia sebagai suatu media untuk memperoleh informasi. Dengan demikian, manusia diharuskan mengikuti kemajuan teknologi informasi sekarang

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, banyak dibuat sistem-sistem yang bersifat *aplikatif* dan *real time*. dimanfaatkan sebagai sarana bisnis *Mobile Commerce* atau disebut dengan *M-commerce*. *M-commerce* atau *Mobile Commerce* adalah merupakan proses transaksi yang dilakukan dengan menggunakan perangkat *mobile*. *Mobile Commerce (m-commerce)* merupakan subset dari *e-Commerce*, yang didefinisikan sebagai proses transaksi yang dilakukan secara elektronik, baik melalui *internet*, *smart card* maupun perangkat *mobile* melalui jaringan seluler. Perangkat yang digunakan dalam *Mobile Commerce (M-Commerce)* pada umumnya perangkat *end user* yang digunakan pada proses *Mobile Commerce (m-commerce)* adalah sebagai berikut:

1. *Handphone*
2. *Smart Phone*
3. *Laptop*
4. *Earpiece (Personal Area Network)*

Perkembangan teknologi ini juga telah mengubah kebutuhan terhadap komputer beralih ke teknologi *handphone*. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan yang sama dengan telepon *konvensional* saluran tetap, tetapi ini dapat dibawa ke mana-mana saja (*portable mobile*) tidak perlu dihubungkan ke jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel *wireless*). Saat ini alat-alat telekomunikasi yang ada di negara kita sendiri di Indonesia sudah memiliki banyak fasilitas yang memudahkan para penggunanya, salah satunya fasilitas mengakses *internet*, jadi kemungkinan seorang pengguna alat telekomunikasi untuk melakukan pencarian di dunia maya semakin besar. Contoh alat telekomunikasi yang sangat pesat kemajuannya perkembangan teknologi saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam perangkat bergerak.

Sistem penjualan dan pemasaran saat ini masih banyak bersifat sederhana yaitu konsumen harus pergi ke daerah tersebut. Sering kali kita sebagai konsumen tidak mempunyai waktu untuk mencari atau bahkan tidak punya waktu untuk datang langsung ke tempat kerajinan-kerajinan tangan tersebut. Apalagi sedikit tempat-tempat yang menjual hasil kerajinan tangan. Salah aspek yang paling mendukung untuk mengembangkan sistem pemasarannya yaitu adanya fasilitas *M-Commerce*. *M-Commerce* sendiri adalah sistem perdagangan elektronik menggunakan perangkat *mobile* yang dapat mempermudah konsumen dalam proses penjualan dan pemesanan barang. Dengan ini dengan adanya *M-commerce*, diharapkan dapat memasarkan hasil kerajinan tangan secara *mobile online* agar konsumennya dapat melihat-lihat dan juga memesan produk kerajinan-kerajinan yang di jual tanpa harus mengunjungi langsung ke tempat penjualannya tersebut.

Dengan pertimbangan permasalahan-permasalahan di atas, maka perlu dan harus dibuat suatu sistem agar dapat menyelesaikan permasalahan-pemmasalahan ini. Rancang bangun aplikasi berbasis *mobile* pada *platform* android ini merupakan solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Karena itu,

penulis tertarik melakukan penelitian untuk dijadikan bahan laporan dengan judul “ Rancang Bangun *Aplikasi M-Commerce* Kesenian Kerajinan Tangan Berbasis *Android* ”.

Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan android *mobile commerce (M-Commerce)* yaitu :

Penelitian^[1] mengenai rancang bangun aplikasi pemesanan berbasis android pada mini market faras. Penelitian^[2] aplikasi *m-commerce* berbasis android pada rumah makan Bangka. Penelitin^[3] Keuntungan dan Kelebihan *Mobile Commerce* aplikasi 2010. Aplikasi *mobile comerrce* penjualan buku. Teknik informatika Yogyakarta Penelitian^[4]. *Android* 2015. Rancang bangun *mobile commerce berbasis android* pada duta buku. Ilmu Computer Semarang .
[5]Penelitian Heri Santosa tahun 2013 pemesanan berbasis *mobile* android di rumah makan ramen [5]Penelitian Mengenai *aplikasi m-commerce* berbasis android pada toko fani bagus tahun 2015 [6] Mengenai perancangan aplikasi penjualan batik berbasis android.Tahun 2014

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan : “ Bagaimana mengembangkan *Aplikasi* Android yang berisi informasi dan proses pemesanan online, merancang sistem pemesanan barang berbasis *mobile* android, merancang *website admin* dan memudahkan pembeli yang tidak mempunyai waktu untuk datang langsung ke tempat pembuatan produk.

1.2.1 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak membahas tentang koneksi internet, hanya manfaat dari aplikasi,

2. Aplikasi ini tidak membahas keamanan dari aplikasi, aplikasi ini digunakan sebagai sarana pemasaran dan penjualan produk kerajinan tangan
3. Aplikasi ini juga dibangun menggunakan perangkat lunak *OS Windows 8*, *Adobe Macromedia Dreamweaver 8.02*, *MySql*, *Eclipse* dan menggunakan *Hardware* berupa *smartphone android*.

1.2.2 Tujuan

Adapun tujuan yang sangat ingin dicapai dalam pembuatan Aplikasi Penjualan *Online*. Kesenian Kerajinan Tangan Berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Agar dapat memudahkan konsumen melakukan pemesanan kesenian kerajinan tangan yang di sukainya
2. Me mbantu pengerajin untuk memasarkan hasil krajinan mereka

1.3 Metode Penelitian

Dalam upaya melengkapi data-data atau informasi dalam pengerjaan tugas perancangan sistem ini, maka penulis memperoleh data-data atau informasi yang dibutuhkan tersebut dengan beberapa metode, antara lain :

1.3.1 Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)* yang merupakan metode analisis yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek dan subsistem.

1.3.2 Tahapan Pengembangan

Berikut adalah tahap perkembangan aplikasi *m-commerce* :

1. Analysis

Siklus hidup pengembangan berorientasi objek terdiri dari pengumpulan kebutuhan akan sistem dan menganalisa kebutuhan tersebut. Pada tahap ini, *use case* digunakan untuk membantu mengembangkan model yang dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih dari sistem yang akan dibangun.

2. Construction

Pada tahap ini, model yang dikembangkan dan semua sistem dirancang dan diimplementasikan. Ada dua tahapan penting dalam proses konstruksi, yaitu desain dan implementasi. Penulis menggunakan Diagram ER (*Entity Relationship*) untuk menggambarkan hubungan masing-masing entitas yang terkait dengan sistem. Untuk rancangan basis data dibuat juga rancangan layar dan rancangan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *eclipse IDE* (*Integrated Development Environment*) sebagai *platform* pengembangan perangkat lunak.

1.4 Notasi Pemodelan

Notasi pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *UML* (*Unified Modelling Language*). Dengan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak. UML mendefinisikan notasi dan *syntax* / semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram perangkat lunak. UML yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. *Activity Diagram*
2. *Use Case Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Sequence Diagram*

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai materi pokok Laporan Akhir ini, maka penulis berusaha menyusun secara sistematis untuk

memudahkan pembaca dalam memahaminya. Sistematika penulisan perancangan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang definisi ilmu yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tersebut. Landasan teori ini dijadikan acuan dan panduan dalam penulisan laporan.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian penjelasan secara rinci metode penelitian yang di gunkan dalam penulisan ini.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini menjelaskan mengenai proses implementasi, sarana prasarana yang dibutuhkan serta cara penggunaan *aplikasi* yang telah dibangun. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.