

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bersama dengan pertumbuhan yang sangat pesat pada aplikasi mobile dan E-Commerce, M-Commerce atau Mobile Commerce menjadi teknologi yang potensial untuk layanan mobile [3]. Kini banyak sekali muncul aplikasi pembayaran mobile yang lebih mudah untuk digunakan. Menggunakan peralatan mobile, kini dapat dilakukan untuk membayar barang, jasa, tagihan, atau transfer uang. Hal tersebut memang menawarkan keuntungan yang sangat besar. Keuntungan berbentuk kenyamanan dan kemudahan untuk konsumen dan peningkatan permintaan dan penjualan untuk pedagang, dan lebih banyak pendapatan untuk penyedia layanan nirkabel [3].

Ada banyak faktor penyebab perkembangan M-Commerce berkembang begitu pesat. Faktor tersebut disebabkan tidak hanya disebabkan oleh masalah pada konsumen, namun masalah pada pedagang juga ikut berpengaruh. Berikut beberapa faktor masalah yang dihadapi oleh konsumen berdasarkan hasil observasi:

1. Jarak antara konsumen dan pedagang yang terlalu jauh.
2. Kurangnya informasi penyedia barang atau jasa yang dibutuhkan konsumen.
3. Kurangnya waktu yang dimiliki konsumen untuk mencari pedagang yang menyediakan barang atau jasa yang dibutuhkan.

Berikut untuk masalah yang dihadapi oleh para pedagang:

1. Persaingan yang ketat pada saat ini pada produk yang ditawarkannya.
2. Kurangnya strategi pemasaran bagi sebagian besar pedagang kecil atau menengah.

Untuk menghadapi beberapa masalah yang dijelaskan diatas, maka salah satu solusinya yaitu menggunakan aplikasi *mobile-commerce* yang dapat digunakan pada mobile sebagai mediator/penghubung antara pembeli dan penjual. Sebagai mediator, pihak mediator dapat mendapatkan uang dari penjualan voucher untuk menambah masa aktif premium service pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan informasi toko beserta produk yang ditawarkan kepada pelanggan dengan praktis?
2. Bagaimana cara mempermudah penjual untuk melakukan penjualan barang?
3. Bagaimana cara membuat konsumen menjadi lebih percaya ketika bertransaksi secara online?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah terurai di atas, maka penulis dapat menuliskan tujuan pembuatan aplikasi ini sebagai berikut.

1. Menciptakan aplikasi pada perangkat *smartphone* untuk memberikan informasi tentang toko serta produknya.
2. Mengembangkan sistem yang dapat diakses dari berbagai tempat dan waktu.
3. Memberikan informasi penjual yang lengkap beserta lokasi kepada calon pembeli.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada karya ilmiah ini antara lain adalah:

1. Ruang Lingkup Perangkat Keras

Untuk menjalankan aplikasi. Dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat keras sebagai berikut :

- *Processor* : Dual-core 1.2 GHz Cortex-A7
- *RAM* : 512 MB
- *Internal Storage* : 1 GB
- *Sensor* : GPS

2. Ruang Lingkup Perangkat Lunak

Pembuatan aplikasi ini akan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio dan *database*

MySQL. Spesifikasi minimum perangkat lunak untuk menjalankan aplikasi sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Android OS, v4.4.2 (KitKat)

3. Ruang Lingkup Aplikasi

1. Toko yang didaftarkan pada sistem diprioritaskan untuk wilayah Indonesia terutama Bandung, dan untuk awal sistem hanya ada 5 jenis toko yang dapat didaftarkan. 5 jenis toko tersebut adalah Fashion & Aksesoris, Pakaian, Elektronik, Mainan & Hobi, dan DVD/CD Film, Musik, Game.
2. Aplikasi yang dihasilkan akan dibuat untuk *smartphone* berbasis android karena pengguna android mendominasi di Indonesia.
3. Pengguna administrator dapat melihat seluruh data pemesanan pada sistem melalui menu laporan.
4. Aplikasi tidak menangani untuk pembayaran, stok barang,, dan rekening bersama.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber data primer
Data diperoleh dari hasil observasi, survey, serta percobaan langsung dengan pengguna.
2. Sumber data sekunder
Data yang diperoleh dengan melakukan survei literatur/studi kepustakaan, berupa buku teks, situs-situs di internet, serta referensi ilmiah lain yang memuat materi yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, serta sistematika pembahasan dari tugas akhir ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan desain sistem yang akan dibangun pada proyek tugas akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta deskripsi dari tiap fitur yang dibuat.

BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil pengujian dan evaluasi dari sistem yang telah dibangun.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat untuk perkembangan aplikasi kedepannya.