

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat di masa sekarang ini, media internet telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Jangkauannya pun sudah meluas ke berbagai aspek baik dari segi pendidikan, hiburan hingga meluas ke dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya di bidang internet banyak sekali memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

Suatu perusahaan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi agar bisnisnya semakin berkembang, contohnya E-commerce. E-commerce merupakan salah satu sistem transaksi pembelian secara online yang sedang tren di kalangan masyarakat saat ini. *E-commerce* dapat menyediakan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan transaksi jual-beli, pemesanan, pemasaran barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, website, atau jaringan computer lainnya.

Perkembangan *e-commerce* yang dianggap telah membentuk suatu dimensi perekonomian baru. Akan tetapi, seiring berjalannya hal tersebut, teknologi terus berevolusi dan berfokus pada penemuan ide dan konsep baru, termasuk di dalamnya mengenai *mobile computing* dan jaringan nirkabel (*wireless network*). Berawal dari hal ini, terbentuklah suatu tren teknologi yang mencoba

memberikan sebuah bentuk diversifikasi pelayanan *e-commerce* dalam jaringan nirkabel yang populer disebut *mobile commerce (m-commerce)* (Rajnish, dkk. 2006).

*M-commerce* merupakan penerus dari *e-commerce* didefinisikan sebagai semua kegiatan yang berhubungan dengan transaksi komersial melalui jaringan komunikasi dengan perangkat mobile. *M-commerce* dapat meningkatkan produktivitas dengan data berkecepatan tinggi dan sistem mobile yang hemat biaya, selain itu pelanggan dapat menggunakan aplikasi *m-commerce* ini pada tempat dan situasi yang berbeda. Kelahiran *m-commerce* terutama terpicu oleh tingkat penetrasi handphone di seluruh dunia.

Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kesempatan dan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya sistem yang mereka punya. Kemajuan teknologi khususnya pada aplikasi *mobile* banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan bagi perusahaan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

Aplikasi mobile terdiri dari tiga jenis yaitu *mobile web application*, *native application* dan *hybrid application*. Menurut Pace (2012), *hybrid application* adalah perpaduan kelebihan yang dimiliki *native application* dengan *mobile web application* (HTML5). *Mobile web application* (HTML5) adalah aplikasi berbasis *website* yang hanya dapat diakses melalui *modern web browser* yang sudah mendukung HTML5 sedangkan *native application* adalah aplikasi yang terpasang atau terinstal pada perangkat *mobile* seperti Android, IOs, WindowsPhone, Symbian, atau Blackberry

yang memiliki kelebihan aplikasi berjalan lebih fleksibel dan lebih cepat. Kelebihan lain *native application* adalah proses *loading* dan kinerja lebih cepat dan dapat dijalankan sepenuhnya secara *offline*.

Media *mobile* memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya, salah satu media *mobile* yang sedang banyak digunakan saat ini adalah Android. Android merupakan sistem operasi yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan perangkat *mobile* lainnya, Android juga menggunakan sistem layar sentuh atau *touch screen* yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya.

Berdasarkan dari latar belakang yang diterangkan oleh penulis, maka penulis berencana untuk mengimplementasikan sebuah aplikasi *m-commerce* yang bersifat *native* pada sebuah sistem operasi berbasis android. Dengan ini judul yang diajukan oleh penulis adalah “PERANCANGAN MOBILE COMMERCE UNTUK PEMESANAN PRODUK BERBASIS ANDROID”.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan yang nantinya akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan *mobile commerce* berbasis android?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang bersifat *native*?

### **1.3 Batasan masalah**

Dalam perancangan aplikasi *mobile commerce* untuk pemesanan produk berbasis android yang dijelaskan oleh penulis, di dalamnya mencakup katalog yang berisi detail produk, dan hanya bisa memproses pemesanan tidak sampai ke proses pembayaran, proses pemesanan langsung melalui email ke tim marketing.

Dan juga berisi pemberitahuan mengenai produk baru atau kenaikan harga produk, serta memberikan informasi mengenai perusahaan.

### **1.4 Tujuan penelitian**

Tujuan perancangan aplikasi *mobile commerce* untuk pemesanan produk berbasis android ini untuk menghasilkan aplikasi yang mempermudah *customer* untuk melihat katalog-katalog produk, dan mempermudah *customer* untuk melihat *news* yang berisi tentang informasi produk terbaru dan kenaikan harga produk, serta memberikan kemudahan untuk *customer* dalam pemesanan produk.

### **1.5 Manfaat penelitian**

Berikut beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan :

#### **1. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian yang akan dilakukan, penulis berharap dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem dengan konsep *mobile commerce*.

## 2. Bagi Customer

Dapat menggunakan aplikasi ini untuk kemudahan dalam proses pemesanan produk.

### 1.6 Sistematika penulisan

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang penelitian yang akan dilakukan, masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan konsep dan teori-teori, hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, yang dilanjutkan dengan model penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan dijelaskan mengenai rancangan penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, perangkat-perangkat yang digunakan, serta perancangan sistem tersebut.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang merupakan generalisasi penelitian yang telah dilakukan, yang diambil dari analisis dan pembahasan penelitian, dan keterbatasan serta sumbangan pikiran yang dapat dijadikan masukan bagi perusahaan dan bagi penelitian di kemudian hari.