

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia Informatika dan Teknologi sekarang ini, menjadikan seseorang membutuhkan perangkat keras yang *mobile* dan bisa dapat terus terhubung dengan dunia maya. Salah satunya yaitu Blackberry, yang menyediakan layanan *full service data* untuk meng-akses internet secara 24 jam. Sehingga banyak orang lebih memilih menggunakan Blackberry ini.

Pada *smartphone* ini ada fitur yang berbeda dengan *smartphone* lainnya. Yaitu layanan *chatting* untuk sesama pengguna *smartphone* ini. Layanan ini sering disebut dengan "BBM" atau Blackberry *Messenger*. Di dalam BBM ini terdapat layanan untuk membuat Grup. Fungsinya adalah digunakan untuk mengumpulkan teman-teman. Contoh, teman-teman kuliah di STMIK Akakom, sehingga dibuat Grup Akakom, dan pada Grup ini disediakan layanan untuk saling berbagi gambar namun pada layanan Grup ini, anggota hanya dibatasi sampai 30 orang.

Namun sekarang ini, karena banyaknya pengguna Blackberry, sehingga dimanfaatkan beberapa orang untuk jual beli dengan membuat Grup jual belinya salah satunya butik Daunhitam. Keterbatasan anggota, di dalam Grup Blackberry,

menjadikan para penjual membuat Grup jual beli lebih dari satu, sehingga semakin banyak Grup di dalam Blackberry yang menyebabkan fungsi kerja Blackberry semakin berat. Sehingga mengakibatkan kinerja Blackberry lambat.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adanya latar belakang masalah tersebut, pembuatan aplikasi jual beli yang dapat diinstallkan di semua perangkat Blackberry merupakan jalan yang tepat untuk memasarkan produk-produk jual beli, sehingga dapat mencakup lebih banyak orang, tidak terbatas hanya 30 orang saja.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek dalam membangun suatu aplikasi berbasis JAVA maka diperlukan ruang lingkup yang jelas untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan. Ruang lingkungnya sebagai berikut :

1. Akan dibuat Aplikasi jual beli yang hanya bisa ter-install pada Smartphone Blackberry.
2. Studi kasus pada Butik Daunhitam.
3. Antarmuka ke sistem kendali memanfaatkan web.
4. Pengguna harus menggunakan layanan *FULL Blackberry Internet Service (BIS) Unlimited*.

5. Sistem pada web *service* mengirim update foto-foto produk kepada user ketika merefresh aplikasi ini.
6. Foto-foto produk akan di update oleh sistem.
7. Aplikasi ini dapat melihat foto-foto produk serta spesifikasinya.
8. Untuk melakukan pemesanan user harus terdaftar.
9. Penyebaran Aplikasi memanfaatkan *broadcast link* melalui sms maupun BBM.
10. Pembayaran melalui ATM, e-banking ataupun i-banking.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari dibuat aplikasi ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi jual beli dengan menggunakan Blackberry *Smartphone*. Sehingga dapat memperluas pasar pada pengguna Blackberry yang sudah banyak penggunanya. Serta memanfaatkan web *service* untuk melihat foto produk yang *diupdate*.