

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Sudah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan akan terus berkembang dari hari ke hari, terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Salah satu teknologi yang berkembang sangat cepat yaitu *mobile* bersistem operasi *Android* yang dikembangkan oleh Google.

Android adalah sebuah system operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup system operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

Dalam suatu industri pasti berkeinginan untuk terus berkembang serta menggapai kesuksesan yang merupakan visi utama yang ingin dicapai, dengan perkembangan dunia usaha saat ini disertai bermunculannya para pesaing membuat suatu perusahaan atau industri harus terus berinovasi untuk dapat meningkatkan pelayanan yang terbaik terhadap konsumen, salah satu dari perusahaan yang ingin berinovasi adalah *KIL Company*

KIL Company adalah singkatan dari Ketapang *Indie Label Company*, yang artinya adalah perusahaan berlabel *indie* dari Ketapang, Kalimantan Barat, sebuah brand *clothing* yang berdiri sejak tahun 2011 di Yogyakarta. *KIL Company* adalah brand *clothing* berbasis *online* yang khusus menjual kaos khas Kalimantan Barat. Pada saat ini *KIL Company* baru mempromosikan penjualan produknya melalui media *situs jejaringan sosial*. Hal ini dirasakan masih kurang efektif dalam promosi penjualan, karna konsumen harus mengunjungi *situs jejaringan social* yang cukup memakan waktu untuk melakukan pemesanan atau pembelian.

Berdasarkan kasus diatas, maka saya berencana untuk membuat "**Aplikasi Penjualan Clothing Online Berbasis Mobile Android**" agar dapat meningkatkan penjualan produk. Dengan adanya aplikasi tersebut, konsumen bisa lebih mudah dan cepat dalam melakukan pemesanan atau pembelian dengan menggunakan *mobile* yang bersistem operasi *Android* tanpa harus mengunjungi media *situs jejaringan sosial* dan *website* lagi sehingga lebih cepat dan efisiensi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di KIL Company, maka dapat disimpulkan masalah yang akan diangkat dan dibahas dalam skripsi ini, yaitu bagaimana membangun aplikasi penjualan clothing online berbasis mobile android.

1.3. RUANG LINGKUP

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka ruang lingkup akan dibatasi pada :

1. Aplikasi yang dibuat hanya dapat menampilkan katalog dari product *KIL Company*.
2. Dalam melakukan pemesanan hanya dapat dilakukan ketika pelanggan telah menjadi member dengan melakukan form registrasi.
3. Tujuan pengiriman barang seperti kota tujuan masih terbatas, hanya kota tujuan yang sudah di input ke dalam system.
4. Proses pembatalan pemesanan secara otomatis akan dilakukan apabila selama 1 X 24 jam setelah melakukan pemesanan tidak terdapat konfirmasi pembayaran.
5. Aplikasi yang akan dibangun hanya dapat dijalankan pada perangkat mobile yang mendukung sistem operasi android.

6. Pada pengiriman konfirmasi pembayaran akan dilakukan oleh system pada *sms gateway* yang akan dikirim kepada pelanggan berupa *sms*.
7. Aplikasi akan dibangun menggunakan editor PhpStorm, Eclipse dan bahasa pemrograman Java.
8. Spesifikasi minimum smartphome android :
 - a. OS : Android versi 2.3.3 (Gingerbread)
 - b. CPU : 1 GHz Cortex-A5
 - c. Memori : Ram 512 MB
 - d. Hard Drive : 5 MB
9. Spesifikasi rekomendasi smartphome android :
 - a. OS : Android versi 4.1.2 (Jelly Bean)
 - b. CPU : Quad-core 1.6 GHz Cortex-A9
 - c. Memori : Ram 2 GB
 - d. Hard Drive : 10 MB

1.4. TUJUAN

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penyusunan skripsi ini yaitu membangun aplikasi penjualan clothing online untuk membantu konsumen melihat katalog dan melakukan pemesanan dengan mudah dan cepat melalui mobile android.