

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kemajuan ilmu pemasaran produk pada teknologi semakin berkembang sehingga sesuatu yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan sekarang menjadi kenyataan, hal itu berdampak banyak telah terciptanya teknologi informasi. Teknologi informasi saat ini memungkinkan perusahaan atau lembaga untuk mempromosikan produk di internet.

SmartPhone merupakan salah satu target untuk mempromosikan produk buku dari perusahaan atau lembaga untuk mendapatkan keuntungan yang lebih. Dengan semakin bertambahnya kemampuan teknologi SmartPhone maka marketing dari perusahaan atau lembaga memilih untuk menjual produknya melalui SmartPhone karena menurut marketing, pembeli lebih mudah memilih-milih produk yang ingin dibeli.

Dengan adanya kebutuhan hal tersebut, maka pada penelitian ini penulis membuat Aplikasi Penjualan Buku pada *SmartPhone* Android dengan judul "*Aplikasi Pemesanan Buku Berbasis Android*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dilihat dari Latar Belakang, Bahwa aplikasi Android mampu memegang peranan penting di Dunia Teknologi khususnya, dikalangan Pebisnis. Sehingga dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam penelitian ini, adalah bagaimana mendesain aplikasi untuk membantu marketing dalam menjual produknya dengan menggunakan Aplikasi Android.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup merupakan dasar atau Batasan dari Sistem Aplikasi itu sendiri, yang memungkinkan *Developer* atau Pengembang Aplikasi berjalan sesuai dengan Batasan yang berlaku. Agar mencapai tujuan maka dibatasi Ruang Lingkup untuk Aplikasi yang dikembangkan. Dengan Batasan – batasan itu sendiri dapat di lihat di bawah ini :

1. Aplikasi ini di tunjukkan untuk Kostumer agar dengan mudah memilih-milih produk dan dapat dengan cepat memesan buku.
2. Sistem pada aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android versi 2.3 (*Gingerbread*) dan Web server dengan menggunakan PHP untuk mengakses data dari database.

3. Web Penjualan Buku untuk untuk admin melayani pemesanan oleh kostumer.
4. Aplikasi ini bisa melakukan Tambah keranjang, memesan buku, membuat akun member baru, login, melihat katalog buku, melihat detail buku.
5. Database digunakan untuk menampung data Produk Buku, Member, Pemesanan, Kritik dan Saran dan juga Admin.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam Penelitian ini yaitu agar dapat mendesain aplikasi penjualan untuk Kostumer berbasis SmartPhone dengan teknologi Android dan juga agar dapat mempermudah penjualan Produk buku.