

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Pakaian atau yang sering disebut butik merupakan usaha yang bergerak di dunia *fashion* dengan kelengkapan yang digunakan wanita dan juga pria. Toko pakaian yang sudah sesuai dengan namanya menyediakan berbagai produk seperti baju, celana, topi, dan lain-lain. Toko pakaian akan selalu cenderung mengarah kepada produk *limited* yang pada dasarnya realita perkembangan penjualan ada yang menggunakan bisnis ini secara *online* dan *offline*. Berdasarkan hasil penelitian studi kasus yang diambil dikawasan Tanjungpinang Toko Pakaian ini menggunakan media jual secara *online* masih menggunakan *instagram*. Hal ini menyulitkan pegawai toko dan pelanggan yang perlu melakukan pembelian untuk bekerja sama. Selain itu, *Instagram* juga mampu menampilkan foto barang, namun kekurangan elemen permintaan dan data informasi barang yang dijual seperti stok, ukuran, dan detail barang sehingga membuat pertukaran pembelian menjadi lambat dan tidak akurat. Toko pakaian ini juga memiliki *brand* tersendiri dan tidak memiliki media khusus sebagai wadah data dan pengembangan produknya, jika menggunakan media seperti *e-commerce* yang sudah banyak digunakan itu membuat toko pakaian ini bersaing dengan harga dan kualitas dengan toko-toko yang lain.

Agar terciptanya kelancaran membantu untuk bersaing di *brand clothing* dan memudahkan penjual dan pembeli bertransaksi secara cepat dan tepat diperlukan sistem aplikasi Toko *Online* untuk toko pakaian berbasis *android*. Sistem ini menangani berbagai hal yang terkait pada *admin/seller* (penjual) dan *buyer* (pembeli) secara *online* dan diaplikasi ini sendiri tidak menyediakan sistem kasir penjualan. Aplikasi ini rencanakan dengan tujuan agar para vendor dapat memamerkan barang yang akan mereka tawarkan kepada pembeli. Pelanggan juga dapat membeli barang yang mereka inginkan. Dengan ini, pembeli tidak perlu untuk datang ke toko berulang kali hanya untuk membeli suatu barang.. Dalam perancangan aplikasi toko pakaian berbasis *android* ini adalah peneliti menerapkan metode pengembangan yaitu menggunakan metode *prototyping*.

Prototyping adalah teknik mengerjakan sesuatu dengan membuat rencana, pengujian, atau model yang berkarakter untuk menguji pemikiran atau kolaborasi fungsi benda tersebut. Model dibuat untuk kebutuhan pengembangan pemrograman awal dan untuk melihat apakah fitur dan pekerjaan dalam program dijalankan sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan. Jadi arsitek produk bisa mendapatkan cacat dan kesalahan lebih awal sebelum memasukkan berbagai komponen ke dalam produk dan mengangkutnya.

Tujuan utama dari *prototype* adalah untuk mengembangkan model atau rencana menjadi hasil akhir yang dapat memenuhi permintaan klien. Dalam proses perbaikan hal, klien dapat mengikuti proses perbaikan hal dengan melakukan survei dan memberikan analisis. Dalam mengembangkan suatu produk, informasi yang diberikan dapat menjadi referensi. Selain itu, pemanfaatan model juga dapat menghasilkan pemikiran – pemikiran baru yang dapat dibentuk menjadi unsur – unsur pelengkap. Alasan mengapa peneliti menggunakan *prototyping* yaitu karena untuk membangun sistem yang memiliki cakupan dan kompleksitas yang mana sistem tersebut harus dimodelkan sehingga semua konsistuen dapat lebih memahami apa yang harus dicapai.

Berdasarkan gambaran di latar belakang tersebut, peneliti mengarahkan penelitian mengenai masalah ini dengan judul “ Rancang Bangun Sistem Toko *Online* Pada Toko Pakaian Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Prototyping*.”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merencanakan rancangan dan mengimplementasikan *Prototyping* pada Toko Pakaian Berbasis *Android* ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat uraian permasalahan di atas, maka terdapat batasan terhadap permasalahan dalam eksplorasi ini sebagai semacam perspektif dengan tujuan agar penelitian ini menjadi terlibat.. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Toko Pakaian ini hanya dapat digunakan pada *smartphone android*.
2. *Text editor* yang digunakan dengan bahasa pemrograman *java* dan *javascript*.
3. Model perancangan untuk membangun aplikasi menggunakan *prototyping*.
4. Aplikasi ini menjual produk sendiri dan tidak memiliki sistem kemitraan agen/*reseller*/distributor.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan merencanakan, merancang dan melaksanakan untuk mengimplementasikan *Prototyping* pada Toko Pakaian Berbasis *Android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa keuntungan manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna

Diharapkan pengguna mendapatkan kemudahan untuk mempromosikan dan menjual produk secara *online* dan menggunakan fitur-fitur dengan mudah sesuai dengan fungsinya.

2. Bagi Peneliti

Sebagai pembelajaran menambah pengetahuan wawasan dalam bidang pengembangan dengan perancangan aplikasi dan untuk memperoleh gelar sarjana.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian berdasarkan pada pemeriksaan yang telah dilakukan, penelitian tersebut akan menggambarkan korelasi referensi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Kristania dan Mulyanto (2020) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Dilib-Us (Perpustakaan Digital) Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping dan dilakukan oleh Kristania dan Mulyanto (2020). Kajian ini membahas masalah ini dengan sangat rinci, termasuk perencanaan aplikasi Dilib-Us, yang dapat memutar ulang informasi. Kualitas administrasi perpustakaan dipengaruhi oleh tingkat penanganan aplikasi, yang dapat menghemat biaya pengiriman laporan cetak dan memberikan lebih banyak ruang untuk buku. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat juga semakin mudah dalam mencari buku yang dibutuhkannya dengan membeli dan mendownload versi online tanpa harus ke perpustakaan sehingga menghemat tenaga, waktu dan uang. Model dan informasi tersebut dapat dimanfaatkan di seluruh perpustakaan untuk mewajibkan berbagai klasifikasi buku.

1.7 Sistematika Penulisan

Terdapat sistematika penyusunan laporan penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian BAB I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian BAB II memuat kajian atau penelitian masa lalu berupa sinopsis catatan harian dan artikel logis yang digunakan dalam proses penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem, pengumpulan data, dan instrumen

penelitian termasuk topik yang dibahas dalam BAB III.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bagian BAB IV berisi hasil penelitian dan perbincangan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian.

BAB V PENUTUP

Temuan penelitian dirangkum dalam BAB V, yang berisi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat sumber-sumber yang digunakan sebagai bahan rujukan dan pendukung penelitian-penelitian yang telah lalu dalam menyelesaikan penelitian skripsi.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi koneksi-koneksi yang digunakan untuk membantu penelitian.

