

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong masyarakat untuk menggunakan teknologi. Teknologi *mobile* dan *tablet PC* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pengguna dalam kehidupan sehari-hari misalnya sarana hiburan, jejaring sosial dan mendapatkan berbagai informasi. Hal tersebut dapat terjadi karena pada teknologi *mobile* dan *tablet PC* terdapat banyak fasilitas, antara lain : pengaksesan internet, *e-mail*, *game*, musik dan sebagainya yang dapat digunakan dimana saja, dan kapan saja.

Pengrajin Batu Mulia ISAKUIKI merupakan salah satu contoh UKM (Usaha Kecil Menengah) yang mempunyai produk-produk cukup banyak. Batu mulia pada awalnya hanya dimengerti oleh beberapa orang dimana orang tersebut merupakan kolektor dan penggemar batu mulia saja. Hal ini disebabkan adanya hambatan dari pemasaran batu mulia tersebut. Pemasaran batu mulia ini hanya dilakukan dari mulut ke mulut sehingga pembeli bertemu langsung dengan penjual untuk melakukan penawaran, memilih warna, jenis, motif dan ukurannya.

Penulis membuat aplikasi pemasaran batu mulia sebagai media pemasaran yang lebih mudah dimana pembeli dapat memilih, memesan dan membeli batu mulia tersebut melalui aplikasi android *mobile*, sehingga

pembeli dan penjual tidak perlu bertatap muka. Sistem informasi pemasaran batu mulia berbasis android *mobile* berisi tentang pengertian dan produk-produk dapat dipesan dengan mudah, sehingga pembeli tidak harus berkunjung ke galeri untuk mendapatkan produk tersebut. Pembuatan Sistem Informasi Pemasaran Batu Mulia Berbasis Android menggunakan Eclipse digunakan untuk mempermudah dalam memberikan informasi dan melakukan transaksi jual-beli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membangun suatu sistem informasi pemasaran berbasis android pada sebuah pengrajin Batu Mulia ISAKUIKI sehingga dapat mempermudah dalam memberi informasi dan pemasaran seputar batu mulia?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi pemasaran batu mulia dan diharapkan dapat mempermudah dalam memberi informasi dan menjangkau konsumen lebih luas lagi dalam pemasaran batu mulia serta mempermudah transaksi jual beli.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penjual

Melalui aplikasi ini pemasaran lebih mudah dan tepat pada sasaran penjualan. Lebih mudah disini artinya aplikasi informasi pemasaran batu

mulia mudah diaplikasikan dalam *mobile* android dan mudah dalam memasarkan produk batu mulia. Tepat sasaran, dengan aplikasi pemasaran batu mulia Isakuiki target kalayak dapat tepat sasaran, dimana target kalayak merupakan masyarakat umum.

2. Bagi Pembeli

Aplikasi ini dapat memberi berbagai kemudahan bagi pembeli, yaitu mudah dalam mengetahui informasi tentang batu mulia secara terperinci sehingga dapat melihat dan memilih produk dari segi warna, ukuran, bentuk maupun harga. Pembeli juga dimudahkan dalam melakukan transaksi pembelian.

3. Bagi peneliti

Manfaat yang di dapat bagi peneliti yaitu dapat menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat pada waktu perkuliahan serta mendapatkan pengalaman yang baru.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berisi tentang informasi penjualan menggunakan *software* pendukung eclipse yang berbasis android *mobile*.

2. Isi dari sistem informasi pemasaran batu mulia yaitu :
 - a. Pengertian batu mulia
 - b. Jenis batu mulia
 - c. Macam aksesoris
3. Sistem informasi dibuat untuk masyarakat umum yang berminat pada batu mulia.
4. Sistem informasi pemasaran batu mulia tidak memberikan layanan transaksi pembayaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi :

- A. Telaah Penelitian memaparkan tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori berisi tentang teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, dan berupa definisi atau model sistematika yang ada kaitannya dengan batu mulia.

BAB III METODE PENELITIAN

Penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan sistem informasi baik secara umum maupun spesifik. Agar sistematis, bab metode penelitian terdiri dari:

- a. Waktu dan tempat penelitian
- b. Peralatan utama dan pendukung
- c. Alur penelitian (dilengkapi dengan diagram alir)

BAB IV ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan gambaran tahapan penelitian, analisis, hasil serta pembahasan hasil penelitian. Baik dari secara kuantitatif, kualitatif dan statistik, pembahasan hasil penelitian serta hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi tentang masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.