

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik Puspa Kencana merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang produksi dan perdagangan batik yang sudah mendistribusikan produknya secara lokal dan internasional. Batik Puspa Kencana sudah memulai bisnisnya sejak tahun 70-an hingga sekarang. Banyak produk yang sudah di produksi seperti batik tulis, batik cap, batik tolet, batik smok, batik kombinasi dan bahkan batik Malaysia.

Perkembangan batik di Indonesia sangat diminati oleh pasar lokal maupun interlokal. Untuk itu dalam pemasaran dan pengiklanan produk harus bisa lebih efektif dan dapat mencakup ke jaringan yang lebih luas. Dalam hal ini di dalam Batik Puspa Kencana mengalami permasalahan dalam hal promosi produk.

Dalam hal ini promosi produk batik masih kurang dimana batik puspa kecana hanya melakukan promosi melalui media cetak dan website. Tentu hal itu sudah sangat biasa dalam mempromosikan sebuah produk.

Berdasarkan permasalahan di atas dan semakin berkembangnya teknologi secara pesat, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu dan memberikan informasi dengan cepat. Android adalah sistem operasi *mobile* yang akhir-akhir ini menjadi populer di kalangan *smartphone*. Android adalah sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan

informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/konsumen dari Batik Puspa Kencana tentang informasi dari produk batik di Batik Puspa Kencana yang diperlukan secara tepat yang dikemas melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID (Studi Kasus di BATIK PUSPA KENCANA, Laweyan, Solo)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut perumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana membuat sebuah perancangan sistem informasi penjualan kerajinan batik yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android sehingga dapat dimanfaatkan oleh konsumen dari Batik Puspa Kencana.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang nantinya digunakan oleh penulis sebagai pedoman untuk menghindari terjadinya penyimpangan dari pokok permasalahan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android versi 2.3 (Gingerbread) keatas.
2. Aplikasi ini diterapkan untuk membantu sistem pemasaran dan penjualan di Batik Puspa Kencana.
3. Aplikasi dapat menampilkan semua jenis produk.

4. Aplikasi dapat menampilkan daftar produk terbaru.
5. Aplikasi dapat melayani pemesanan produk Batik Puspa Kencana.
6. Konsumen yang terdaftar sebagai member dapat mengomentari dan menilai produk dari Batik Puspa Kencana.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis android yang memberikan kemudahan bagi konsumen dalam memperoleh informasi dari produk batik yang ada di Batik Puspa Kencana.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Pengguna :

Mendapatkan informasi tentang produk batik yang ada di Batik Puspa Kencana, dan dapat memesan, memberi komentar, dan menilai produk yang ada di Batik Puspa Kencana.

2. Bagi Penulis :

Manfaat yang didapat oleh penulis adalah dapat mengembangkan ilmu yang telah diperoleh sewaktu perkuliahan kemudian menerapkannya di dalam kehidupan bermasyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sistematika penulisan yang merupakan kerangka untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh dan nantinya akan menjadi pedoman dan acuan bagaimana penulis menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam penyusunan skripsi. Berikut sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini:

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I mendeskripsikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam kegiatan penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem. Antara lain :

- 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 sistematis yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menguraikan gambaran objek penelitian, analisis permasalahan, dan perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik. Bab metode penelitian terdiri dari :

- a. Waktu dan tempat penelitian
- b. Peralatan utama dan pendukung
- c. Alur penelitian

BAB IV ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menampilkan hasil dari tahap-tahapan penelitian, mulai dari analisis, perancangan, pengujian, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari seluruh hasil pembahasan dalam kalimat yang jelas. Kesimpulan berisi tentang masalah yang ada pada penelitian yang bersifat analisis objektif. Sedangkan saran berisi tentang jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada yang nantinya menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

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