

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era informasi saat ini, salah satu permasalahan utama adalah bagaimana cara mengolah data sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi yang berguna dan bermanfaat, lalu dapat mempermudah dalam penggunaannya. Pada era digital saat ini masih banyak yang belum paham dan masih tertinggal dengan kemudahan berbisnis menggunakan internet . Karena banyak pengrajin yang memiliki hasil karya yang luar biasa dan mereka tidak hanya sekedar menjual tetapi harus juga memperkenalkan dan mengedukasi para konsumennya tentang apa saja manfaat, penggunaan, dan fungsi dari barang tersebut.

Berdasarkan pembahasan di atas, akhirnya penulis mendapatkan ide yang cukup menarik yang dapat dibahas dalam penelitian tugas akhir. Dalam permasalahan ini penulis mengangkat judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN OLEH-OLEH MAKANAN DAN AKSESORIS KHAS DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID”**. Aplikasi ini dapat mempermudah produsen dalam menjual barang dagangan khasnya dan juga mempermudah para konsumen dalam membeli oleh-oleh tanpa harus bingung mencarinya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Beberapa identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah utama penelitian yaitu :

- 1) Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi penjualan oleh-oleh khas daerah istimewa Yogyakarta ini ?
- 2) Bagaimana cara pengusaha Yogyakarta dapat memperkenalkan dagangan khas yogya berupa makanan dan aksesoris dengan mudah di era digital seperti saat sekarang ini ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan Masalah yang diajukan pada proposal penulisan tugas akhir ini :

- 1) Program aplikasi yang dirancang ini menggunakan Java dan Android studio.
- 2) Aplikasi penjualan ini hanya berupa simulasi prototype.
- 3) Aplikasi yang menyediakan daftar makanan-makanan dan aksesoris khas daerah istimewa Yogyakarta.
- 4) Aplikasi ini hanya dapat melakukan order dalam satu toko.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada proyek akhir ini adalah :

- 1) Agar produsen dapat lebih memperkenalkan dan menjual barang dagangan berupa makanan dan aksesoris khas yogyakarta.
- 2) Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan makanan dan aksesoris khas yogyakarta.
- 3) Pada penelitian ini saya berharap untuk menarik minat para pengusaha yang baru ingin memulai usahanya dalam berjualan khas daerah yogyakarta, mengingat bahwa budaya yogya sangatlah banyak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pada proyek akhir ini adalah :

- 1) Pengguna aplikasi dapat mengetahui cara menggunakan aplikasi penjualan oleh-oleh khas daerah yogyakarta.
- 2) Para pengusaha tidak lagi kebingungan untuk memperkenalkan barang dagangnya ke khalayak luas.
- 3) Makanan dan aksesoris khas yogyakarta dapat dikenal oleh Masyarakat lokal dan mancanegara.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut. Ada beberapa macam metode yang dapat digunakan, diantaranya :

##### **1) Studi Literatur**

Melalui metode ini penulis melakukan pengumpulan data. Dalam penelitian ini diperlukan berbagai referensi buku ( soft copy ) dan berbagai sumber yang terdapat pada perpustakaan kampus serta dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

##### **2) Perancangan Dan Implementasi**

Dalam tahap ini dilakukan pemograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya, apakah sudah memenuhi fungsi seutuhnya apa belum.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menguraikan latar belakang penulis, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam proyek akhir.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan landasan-landasan teori yang digunakan dan berhubungan dengan sistem.

### **BAB III Perancangan**

Pada bab ini akan menguraikan mengenai analisis dan sumber daya perangkat lunak kebutuhan program dan design perancangan pembuatan program.

### **BAB IV Pengujian Dan Analisa Perancangan**

Pada bab ini berisikan pengujian hasil aplikasi yang dibuat meliputi cara kerja dan cara penggunaan aplikasi.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya.