

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini sangat berkembang pesat. Teknologi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu yang berkembang pesat adalah teknologi informasi yang berupa *mobile phone* atau lebih sering disebut *handphone* (HP). Semakin lama perkembangan *mobile phone* semakin lebih canggih. Banyak kebutuhan manusia sekarang dibantu oleh *mobile phone* zaman sekarang. *Mobile phone* tersebut dikenal oleh orang-orang sebagai *smartphone*. Salah satu *mobile operating system* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android. Android adalah *software platform* yang *open source* untuk *mobile device* (Imamah : 2016). Saat ini, sistem operasi Android menjadi pilihan yang menguntungkan bagi banyak vendor *smartphone*, karena memiliki biaya lisensi yang lebih murah dan sifatnya yang *semi-opensource*, selain itu Android tentunya juga akan *support* dengan berbagai layanan dari *Google*. (Kasman : 2015)

Komunitas Pecinta Antik Kreatif Sriwijaya (KOMPAKS) merupakan sebuah komunitas pecinta barang antik dan mengenalkan sejarah melalui barang antik itu sendiri. Koleksi barang antik yang ada pada KOMPAKS berupa keramik, keris, barang seni dan koin. Barang antik ini semakin diminati oleh banyak orang khususnya para kolektor barang antik yang ada di Palembang karena itu KOMPAKS juga melakukan lelang barang antik. Pelelangan barang antik dilakukan pada posko KOMPAKS itu sendiri dan juga dilakukan pada even

kegiatan seperti yang diselenggarakan pihak pemerintah kota Palembang maupun lembaga-lembaga yang berkaitan dengan barang antik dan sejarah.

Adapun cara dalam melakukan pelelangan barang antik, penawar datang langsung pada posko KOMPAKS maupun pada even kegiatan barang antik dan sejarah. Penawaran harga dilakukan selama tiga sampai lima hari. Sebelum lelang dilaksanakan peserta lelang harus mengisi form kunjungan dan diberikan kesempatan untuk melihat secara fisik barang yang akan dilelang. Dalam pelelangannya penawaran barang antik dilakukan secara tertulis dengan mengisi form penawaran dan setiap penawaran tertinggi dan terakhir akan menjadi pemenang lelang. Dari proses pelelangannya waktu yang diperlukan menjadi lebih lama dan peserta lelang harus mengunjungi tempat berlangsungnya proses pelelangan serta mengikuti semua proses kegiatan yang berlangsung.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat aplikasi e-lelang (elektronik lelang) barang antik yang akan bekerja sesuai dengan aturan lelang yang sudah ditetapkan yang meliputi proses registrasi dan proses lelang. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah melakukan kegiatan lelang yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Aplikasi tersebut nantinya menggunakan *smartphone* android agar dapat mengambil informasi-informasi dari situs lelang tersebut dan dapat melakukan kegiatan lelang. Aplikasi ini juga dilakukan dengan menggunakan metode *Mobile-D*. *Mobile-D* adalah metode pengembangan yang dikhususkan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak berbasis *mobile*. *Mobile-D Methodology* merupakan pendekatan pengembangan *Agile* (tangkas/cepat). Pendekatan *Mobile-D* didasarkan pada *Extreme Programming*

(praktek pembangunan), *Crystal methodologies* (metode skalabilitas), dan *Rational Unified Process* (cakupan siklus hidup). (Widayati, Nasir: 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul skripsi “**E-Lelang Barang Antik Berbasis Mobile Pada Komunitas Pecinta Antik Kreatif Sriwijaya (KOMPAKS) Palembang Menggunakan Metode Mobile-D**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, permasalahan yang dibahas dalam sistem lelang *online* barang antik adalah bagaimana membuat aplikasi *e-lelang* barang antik berbasis *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang akan dibangun berbasis mobile platform Android.
2. Proses pembayaran dilakukan diluar sistem.
3. Pada penelitian ini tidak membahas masalah keamanan sistem.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi berbasis *mobile* sebagai pendukung pembuatan aplikasi e-lelang barang antik.
2. Mempermudah pengguna aplikasi untuk mengikuti kegiatan lelang barang antik pada KOMPAKS Palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi pada Universitas Bina Darma Palembang.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam bidang *programming*.

2. Bagi KOMPAKS

Mempermudah dalam pelelangan barang antik secara *online* pada KOMPAKS Palembang.

3. Bagi Pembaca

Laporan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan suatu aplikasi berbasis *mobile*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 September 2019 sampai pada tanggal 31 Desember 2019. Lokasi penelitian ini dilakukan di KOMPAKS (Komunitas Pecinta Antik Kreatif Sriwijaya) Palembang yang bertempat di Jalan Putri Rambut Selako RT. 19 No. 1446 Bukit Besar Palembang.

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode yang menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat

mengenai informasi yang sebenarnya sesuai fakta-fakta yang dilapangan. (Ependi, dkk : 2015).

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

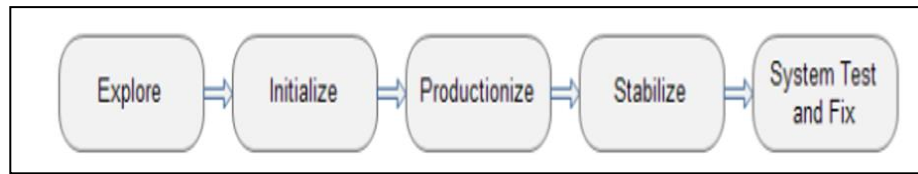
Wawancara merupakan teknik pengambilan data di mana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi dari responden. Pada saat wawancara peneliti tidak harus bertatap muka secara langsung tetapi dapat melalui media tertentu misalnya melalui telepon, tele converence atau chatting melalui internet. (Suliyanto : 2018)

b. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra, sehingga tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata saja. Mendengarkan, mencium, mengecap meraba termasuk salah satu bentuk dari observasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan pengamatan dan lembar pengamatan. (Suliyanto, 2018)

1.5.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mobile-D*. Urutan pekerjaan yang ada pada *Mobile-D* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Mobile-D

Metode pengembangan aplikasi Mobile-D (Widayati, Nasir: 2018) terdiri dari tahapan berikut:

1. *Explore*, merencanakan dan menyusun proyek yang akan dikerjakan. Tahap ini meletakkan isu-isu dasar pengembangan sistem, antara lain arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
2. *Initialize*, menyiapkan dan memverifikasi semua isu-isu kritis dalam pengembangan yang menentukan keberhasilan proyek. Diakhir tahap ini diharapkan semua sumber daya telah siap untuk memulai membangun sistem.
3. *Productionize*, mengimplementasikan semua kebutuhan fungsional pada produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara iterative dan bertingkat.
4. *Stabilize*, mengintegrasikan sub sistem yang telah dibangun menjadi satu kesatuan produk dengan menerapkan siklus pengembangan secara *iterative* dan bertingkat
5. *System test and fix*, menguji dan melakukan perbaikan sistem. Hasil dari pengujian akan menjadi umpan balik bagi tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memberikan penjelasan garis besar yang dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Adapun sistematika penulisan dijabarkan dibawah ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan sistem yang akan dibangun serta cara-cara yang akan digunakan pada pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan dari permasalahan yang ada yaitu dengan membuat aplikasi e-lelang pada Komunitas Pecinta Antik Kreatif Sriwijaya (KOMPAKS) Palembang serta kebutuhan *hardware* dan *software* dari aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil keseluruhan bab dan saran-saran dalam implementasi selanjutnya.