

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemberdayaan masyarakat merupakan sebuah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Konsep ini mencerminkan paradigma baru. Pembangunan, yakni bersifat "*people centered. Parti ipatory, empowering, and sustainable*" (Chambers, 1995). Konsep ini lebih luas dan hanya semata-mata memenuhi kebutuhan dasar atau menyediakan mekanisme untuk mencegah proses kemiskinan lebih lanjut, yang pemikirannya belakangan ini banyak dikembangkan sebagai upaya mencari alternatif terhadap konsep-konsep pertumbuhan pada masa mendatang.

Maka pemberdayaan merujuk pada keadaan atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial yaitu masyarakat yang berdaya, memiliki kekuasaan atau mengetahui pengetahuan dan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik yang bersifat fisik, ekonomi maupun sosial seperti kepercayaan diri, mampu menyampaikan aspirasi, mempunyai mata pencaharian, berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan mandiri sebagai tujuan sering kali digunakan sebagai indikator keberhasilan pemberdayaan sebagai sebuah proses. Dengan itu pemberdayaan desa ini hanya untuk satu kawasan daerah, yaitu daerah kembang.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman modern ini, usaha kecil masyarakat (UKM) yang bersumber pada pemberdayaan masyarakat desa yang dulunya hanya menggunakan metode pemasaran konvensional yang memerlukan biaya tinggi sebagai pembayaran toko ataupun pembuatan brosur dan sebagainya. Berkembangnya internet menjadi sarana yang efisien untuk membuka jalur pemasaran model baru bagi produk UKM, disamping biaya relatif murah, dengan memanfaatkan internet penyebaran informasi akan lebih cepat dan jangkauannya lebih luas.

Saya mencoba untuk mengkombinasi dua teknologi informasi saat ini yaitu internet dan smartphone. Perpaduan ini sudah melahirkan suatu teknologi baru yang disebut m-commerce yang merupakan sistem perdagangan elektronik dengan menggunakan peralatan portable atau mobile, seperti: smartphone, laptop dan lain lain. Dengan adanya teknologi seperti ini akan menjadi mesin uang bagi para pemakainya.

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan Mobile Commerce (M-Commerce), pertama penelitian dari Jafiansyah, yang berjudul "Aplikasi M-Commerce Berbasis

Pada Android Pada Kinza Collection” dengan menghasilkan aplikasi pada mobile device dengan menggunakan web service dan android pertukaran data menjadi lebih mudah, sehingga dapat mempermudah konsumen kinza collection dalam melakukan pemesanan barang via mobile, dan dengan adanya aplikasi M-Commerce konsumen tidak perlu datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi, sehingga lebih mudah dan efisien waktu.

Pada tugas akhir ini, saya akan merancang aplikasi M-commerce berbasis android yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat desa dalam berjualan ataupun memasarkan produk atau barang yang ingin mereka jual. Aplikasi ini akan dijalankan secara online untuk setiap bagian .Untuk setiap bagian pada **MEDIA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA** ini terkoneksi dalam jaringan Internet, sehingga aplikasi ini dapat memonitoring semua proses yang ada secara utuh. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis mengambil tema :“**RANCANG BANGUN APLIKASI M-COMMERCE BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA**”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan m-commerce sebagai media pemberdayaan masyarakat berbasis Android?.
2. Bagaimana merancang aplikasi m-commerce yang mudah digunakan oleh masyarakat?
3. Bagaimana cara pengolahan data pada aplikasi m-commerce sebagai media pemberdayaan masyarakat online?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mempermudah dan mempercepat kegiatan bertransaksi, baik dari pihak penjual ataupun pembeli..
2. Membuat aplikasi sebagai saran penjual untuk mempromosikan produknya melalui smartphone.
3. Menarik minat masyarakat untuk melakukan transaksi jual-beli dengan menggunakan aplikasi *mobile commerce*.
4. Mempromosikan dalam pemasaran produk yang akan dijual, untuk meningkatkan penjualan masyarakat desa.

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan sistem aplikasi ini nantinya akan dirancang berbasis android versi lolipop..

2. Perancangan aplikasi ini nantinya dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakannya dengan versi android yang banyak digunakan oleh masyarakat.
3. Sistem hanya menangani pengelolaan data tentang penjualan atau pemesanan pada media pemberdayaan masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan Nasional ataupun perpustakaan lain, dan membaca beberapa jurnal Nasional maupun Intenasional yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

2. Pengumpulan Data yang Berhubungan dengan Penelitian

Melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, yaitu mengenali data data tentang pendaftaran yang terkait.

3. Perancangan Sistem

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem sesuai dengan analisi dan perancangan yang telah dilakukan

5. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem, apakah implementasi telah sesuai dengan tujuan penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penulisan proyek akhir, maksud dan tujuan penulisan proyek akhir, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penulisan serta sistematika yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori penunjang penulisan proyek akhir mengenai barang ini dan materi lain yang akan

digunakan untuk mencapai tujuan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menerangkan tentang tahapan perancangan aplikasi yang dibuat serta implementasi pada aplikasi android.

BAB IV HASIL DAN ANALISA

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai pengujian dari barang ini, serta menganalisa dari system yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil uji coba dan saran kesempurnaan atau pengembangan proyek akhir ini.