

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang mengalami perkembangan dengan pesat. Hal ini diikuti oleh banyaknya aktivitas-aktivitas manusia yang mencapai standar baru. Kecepatan dan ketepatan menjadi syarat utama dari segala bentuk proses dan kebutuhan yang dilakukan oleh manusia, terlebih dalam hal kebutuhan informasi. Pada saat ini media yang paling banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi yaitu komputer dan telepon seluler yang semakin disempurnakan dengan adanya internet.

Dalam dunia bisnis, salah satu dampak positif teknologi kini dapat dirasakan oleh bisnis skala besar dan skala kecil menengah yang dapat memudahkan dalam menjalankan usahanya untuk menunjang aktivitas bisnisnya. Dengan terlibatnya teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini dapat membuat pelaku bisnis lebih mudah, lebih cepat, efisien dan mengurangi kesalahan manusia.

Laundry sepatu merupakan bisnis yang bisa dibilang masih baru, karena bisnis ini mulai populer pada tahun 2016 dan bisnis laundry sepatu yang ada di kota Bandung masih terhitung sedikit tidak seperti laundry baju pada umumnya, laundry sepatu ini memiliki pelayanan pembersihan dan perbaikan pada sepatu kotor atau yang mengalami kerusakan.

Dikarenakan bisnis laundry sepatu yang ada di Bandung masih sedikit jumlahnya maka hal ini membuat masyarakat kurang mengetahui tempat laundry sepatu yang ada di Bandung, kualitas pembersihan, dan harga karena tiap laundry sepatu yang ada di Bandung memiliki kualitas dan harga yang berbeda-beda tiap pelayanannya. Setelah mempertimbangkan tiga hal tersebut selanjutnya adalah mempertimbangkan jarak tempat laundry sepatu dengan masyarakat, karena banyak masyarakat ingin dimudahkan dengan dekatnya jarak tempat laundry sepatu. Berdasarkan hasil kuesioner 43 masyarakat didapatkan pertimbangan masyarakat

yang akan melaundry sepatu yaitu 40% orang mempertimbangkan hasil kualitas, 35% orang mempertimbangkan harga murah, dan 25% orang

mempertimbangkan jarak. Dan sebesar 57,1% orang tidak mengetahui tempat laundry sepatu rekomendasi sehingga mereka juga tidak semuanya dapat memberikan rekomendasi tempat. Dan berdasarkan hasil wawancara pada beberapa pemilik tempat laundry sepatu terdapat beberapa masalah yang dijelaskan yaitu masalah pada pelayanan dalam menjemput dan antar sepatu pada pelanggan.

Saat ini aplikasi *mobile* telah banyak digunakan seiring semakin mudahnya mendapatkan perangkat *smart phone* [1]. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak [2]. Terdapat beberapa teknologi yang dapat membantu pembangunan media yaitu salah satunya dengan menggunakan GPS dan LBS. Pada penelitian ini, teknologi GPS ini kemudian diintegrasikan ke dalam perangkat *mobile* berbasis sistem operasi Android [3]. yaitu untuk mengetahui posisi keberadaannya secara real time dan juga dapat menentukan posisi tempat – tempat tertentu.

Dari masalah yang diatas dapat disimpulkan bahwa masyarakat ingin mendapatkan pelayanan laundry sepatu pada hasil yang bagus, harga yang murah, dan waktu pengerjaan yang cepat. Dikarenakan laundry sepatu yang bermacam-macam, harga yang berbeda, dan kualitas pelayanan bervariasi maka masyarakat kebingungan dalam memilih tempat laundry sepatu dan pemilik tempat laundry ingin memuaskan pelayanan laundry sepatu dalam jemput antar sepatu agar pelanggan tidak perlu ke tempat laundry sepatu dengan mengetahui lokasi pelanggan.

Untuk membantu masyarakat atau pelanggan dan pemilik tempat laundry dalam menyelesaikan masalah tersebut maka diperlukan adanya aplikasi untuk pelanggan dan pemilik tempat laundry sepatu. Dimana aplikasi untuk pelanggan dapat memberikan informasi dalam rekomendasi sesuai masalah yang dihadapi pelanggan dan aplikasi untuk pemilik tempat laundry sepatu dapat mengetahui lokasi pelanggan untuk penjemputan dan antar pada pelayanan laundry sepatu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masyarakat tidak mengetahui tempat, kualitas, harga, dan jarak laundry sepatu.
2. Masyarakat tidak bisa mendapatkan rekomendasi tempat laundry sepatu sesuai dengan kriterianya masing-masing.
3. Pemilik tempat tidak mengetahui lokasi pelanggan dalam pelayanan jemput antar pelayanan laundry sepatu.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi lokasi laundry sepatu, kualitas, harga, dan jarak laundry sepatu.
2. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan rekomendasi sesuai dengan kriterianya masing-masing.
3. Mempermudah pemilik tempat laundry dalam pelayanan jemput antar untuk mengetahui lokasi pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan terdapat beberapa batasan masalah yang harapannya dapat mempersempit masalah yang terlalu luas, penulis merangkumnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan dikota bandung.
2. Aplikasi untuk pelanggan menyaring data untuk mendapatkan rekomendasi berdasarkan kualitas, kualitas, harga dan jarak.
3. Aplikasi hanya untuk pelayanan laundry sepatu dalam hal pencucian sepatu.
4. Aplikasi yang dibangun terdiri dari mobile.
5. Aplikasi pengguna pelanggan dapat melakukan pemesanan otomatis melalui foto, pemesanan sesuai keinginan, lihat history pemesanan, melihat

lokasi laundry, melakukan chatting dengan pihak laundry sepatu, dan melaporkan laundry sepatu.

6. Aplikasi pengguna laundry sepatu dapat menerima orderan masuk, lihat history pesanan, lihat lokasi pelanggan, mengubah status pesanan, melakukan chatting dengan pelanggan.
7. Aplikasi pengguna admin sistem dapat menerima laporan, membanned akun laundry sepatu, dan mengkonfirmasi akun laundry sepatu yg akan daftar.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki [4].

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Dimana metode ini dilakukan untuk mengetahui penelitian yang sudah dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang sama. Hal ini dilakukan untuk menghindari duplikasi, selain itu pengumpulan catatan referensi sebagai pendukung terhadap penelitian.

1. Wawancara

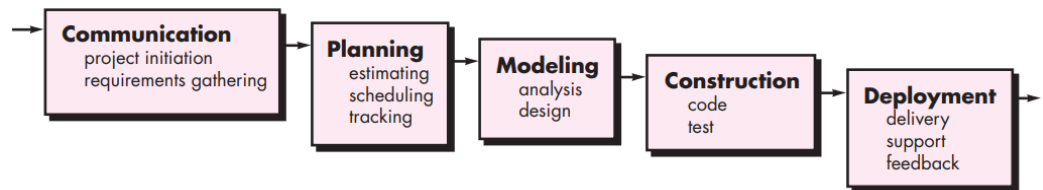
Melakukan tanya jawab dengan user untuk menggali dan mengungkap informasi kebutuhan user yang berkaitan dan membantu terhadap penelitian.

2. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan pada masyarakat sebagai pengumpulan data validasi untuk membuktikan seberapa dibutuhkannya aplikasi ini dibangun dengan berdasarkan hasil dari kuisisioner.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode *Waterfall* adalah sebuah metode pengembangan sistem dimana antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Dalam proses implementasi metode *Waterfall* ini, sebuah langkah akan diselesaikan terlebih dahulu dimulai dari tahapan yang pertama sebelum melanjutkan ke tahapan yang berikutnya. Adapun keuntungan menggunakan metode *waterfall* ini yaitu *requirement* harus didefinisikan lebih mendalam sebelum proses *coding* dilakukan, selain itu proses implementasinya dilakukan secara bertahap dari tahap pertama hingga tahap terakhir secara berurutan. Disamping itu metode *Waterfall* ini juga memungkinkan sedikit mungkin perubahan yang dilakukan oleh proyek berlangsung [5].



1.

Gambar 1. 1 Model Waterfall

Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan metode waterfall menurut Roger S. Pressman, Ph.D. tersebut sebagai berikut:

1. *Communication*(Komunikasi)
 2. Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.
2. *Planning*(Perencanaan)
 3. Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa di katakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.
3. *Modeling* (Pemodelan)

4. Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus perancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.
4. *Construction (Konstruksi)*
 5. Proses *Construction* merupakan proses membuat kode (*coding*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.
5. *Deployment (Pencerahan)*
 6. Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus evaluasi jika ada kekurangan dan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang pokok-pokok permasalahan yang terdapat di latar belakang yang mendasari pentingnya penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang beberapa teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan laporan tugas akhir.

BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan aspek informatika berupa analisis dan desain perancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang implementasi program yang telah dihasilkan, gambaran umum sistem dan evaluasi sistem

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran dari penulis yang dapat membantu dalam penelitian berikutnya ataupun saran dalam penelitian itu sendiri.

