BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman terdapat pergeseran pola hidup yang semakin kompleks. Manusia tidak hanya memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka yang berkisar pada kebutuhan primer yang meliputi sandang, papan, dan pangan. Lebih dari itu, sebagai manusia modern maka pola pikir mereka pun perlahan berubah dan menuntut mereka untuk selalu bersifat konsumtif [1]. Merujuk pada hal tersebut tentunya dibutuhkan kebijakan harga untuk menarik minat beli konsumen. Salah satu bentuk kebijakan harga adalah diskon.

Diskon merupakan bentuk pengurangan harga secara langsung terhadap pembelian selama periode waktu tertentu [1]. Diskon sangat digemari oleh barbagai kalangan mulai dari pria, wanita, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Perilaku konsumen yang semakin lama juga semakin beragam seperti strategi pemasaran yang tidak akan pernah berhenti diterapkan pengusaha untuk menarik minat beli konsumen. Minat beli konsumen menciptakan suatu motivasi dan keinginan yang sangat kuat pada akhirnya menyebabkan seseorang pembeli harus mengaktualisasikan kebutuhan yang ada di benaknya [2]. Terdapat beberapa aplikasi sejenis yang menginformasikan produk diskon namun masih dijumpai beberapa kekurangan seperti tidak memberikan rekomendasi toko pakaian, tidak menampilkan jarak menuju lokasi pakaian, informasi diskon yang ditampilkan tidak *up to date*, tidak ada informasi masa diskon berlaku dan lain-lain.

Berdasarkan hasil survei kuesioner terhadap 400 responden, 84,08% responden mencari informasi toko pakaian yang sedang menyediakan diskon dan produk apa yang sedang ditawarkan. Sehingga konsumen berbondong-bondong ke toko pakaian begitu mengetahui ada sebuah toko yang sedang menyediakan diskon dan sesuai dengan barang yang sedang mereka cari. Namun sering kali para pencari diskon kesulitan untuk mendapatkan informasi toko pakaian yang sedang menyediakan diskon karena terbatasnya sumber informasi.

Berdasarkan hasil survei kuesioner, 70.9% responden langsung mengunjungi pusat perbelanjaan atau toko-toko pakaian yang menjual barang yang mereka cari atau menanyakan pada kerabat mereka tentang informasi lokasi toko pakaian yang sedang menyediakan diskon tentunya dengan produk yang sedang mereka cari, seringkali informasi yang didapatkan kurang maksimal dan tidak begitu jelas apabila hanya bertanya pada kerabat mereka.

Berdasarkan hasil survei kuesioner, 67% responden menyatakan setuju bahwa sulit untuk menemukan toko pakaian yang menyediakan produk dengan jumlah diskon tertentu. Sehingga muncul masalah sulitnya menemukan informasi lokasi toko pakaian terdekat yang sedang diskon, karena terbatasnya sumber informasi diskon pakaian.

Hal ini diperkuat oleh adanya kebutuhan dari pemilik toko, berdasarkan hasil kuesioner lainnya terhadap 20 toko, diperoleh hasil bahwa toko membutuhkan media *online* tambahan sehingga dapat membantu pihak toko dalam mempublikasikan produk diskon yang ditawarkan dan media online yang digunakan oleh pihak toko untuk mempublikasikan produk diskon adalah Twitter. Berdasarkan hal tersebut, maka muncullah sebuah ide untuk membangun sebuah perangkat lunak yang mudah untuk diakses oleh pengguna yang membutuhkan informasi lokasi toko-toko pakaian yang sedang menyediakan diskon.

Adapun platform yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah bebasis Android dengan pertimbangan bahwa 65,9% responden setuju dengan belum adanya aplikasi sejenis yang khusus menginformasikan diskon di Kota Bandung pada platform Android.

Aplikasi ini bernama Bandung Fashion Sale, adalah sebuah aplikasi *mobile* dengan sistem operasi Android dan menggunakan teknologi *mobile Location Based Service (LBS) / GPS*. Aplikasi ini mengunakan metode *Haversine Formula* untuk pencarian destinasi toko pakaian terdekat dari lokasi pengguna berada. Informasi diskon yang ada pada sistem adalah informasi yang diperoleh dari media sosial (Twitter) dan dari toko-toko pakaian yang telah bekerjasama.

Dengan aplikasi ini, konsumen dapat mempergunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini, pengguna dapat mencari produk pakaian yang sedang mereka

butuhkan dengan harga yang diskon, rekomendasi toko pakaian terdekat dengan lokasi kediaman mereka dan menampilkan jarak menuju lokasi toko tersebut. Sehingga para konsumen dapat menemukan informasi lokasi toko terdekat yang sedang memberikan diskon untuk sebuah produk pakaian. Informasi diskon yang disajikan diperoleh dari toko yang telah bekerja sama dan media sosial Twitter sebagaimana sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil kuesioner terhadap 20 toko yang menyatakan bahwa mereka mempublikasikan produk diskon melalui Twitter.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka diidentifikasikan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

a. Sulitnya menemukan informasi lokasi toko pakaian terdekat yang sedang diskon.
b. Sulitnya menemukan toko pakaian yang menyediakan produk dengan jumlah diskon tertentu.
c. Pemilik toko membutuhkan media *online* tambahan untuk membantu mempublikasikan produk diskon.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi diskon pakaian dengan rekomendasi toko terdekat berbasis android.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

a. Mempermudah pengguna menemukan informasi lokasi toko pakaian terdekat yang sedang diskon.
b. Mempermudah pengguna menemukan toko pakaian yang menyediakan produk dengan jumlah diskon tertentu.

c. Mempermudah pemilik toko dalam mempublikasikan produk diskon melalui aplikasi Bandung Fashion Sale.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai maka diperlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah

a. Perangkat lunak yang dibangun bersifat publik.
b. Perangkat lunak yang dibangun berbasis Android.
c. *Web Service* perangkat lunak ini menggunakan *PHP*.
d. *DBMS* perangkat lunak ini menggunakan *MySQL*.
e. Pendekatan rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* dengan bahasa pemodelan *Unified Manipulation Language (UML)* untuk perangkat *mobile* dan terstruktur untuk perangkat web nya.
f. Ruang lingkup penelitian dibatasi untuk wilayah Kota Bandung.
g. Perangkat lunak yang dibangun memanfaatkan teknologi *GPS/LBS* yang berada di perangkat *mobile* untuk mencari destinasi dan estimasi lokasi toko pakaian yang menyediakan produk yang pengguna inginkan.
h. Informasi diskon dan lokasi toko pakaian adalah informasi yang diperoleh dari media sosial (Twitter) dan dari toko-toko pakaian yang telah bekerjasama.
i. Informasi diskon yang diperoleh dari Twitter memanfaatkan *API's* Twitter.
j. Metode pendukung keputusan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode *Haversine Formula* untuk pencarian destinasi toko pakaian terdekat dari lokasi pengguna berada.
k. Lokasi toko terdekat adalah toko yang mempunyai jarak tertempuh terpendek sesuai dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan metode *Haversine Formula.*
l. Rekomendasi toko terdekat yang ditampilkan adalah toko yang telah bekerja sama.

m. *Filtering* data Twitter menggunakan 3 kata kunci : “disc”, “discount”, “bandung”.
n. Fitur yang terdapat pada aplikasi ini adalah pencarian jarak toko terdekat dan pencarian diskon hasil *filtering* data dari Twitter.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang dibutuhkan dan berusaha menggambarkan serta menginterpretasikan objek yang sesuai dengan fakta secara sistematis, faktual dan akurat. Adapun metodolgi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan terdiri dari dua cara pengumpulan data, yaitu:

a. Studi Literatur

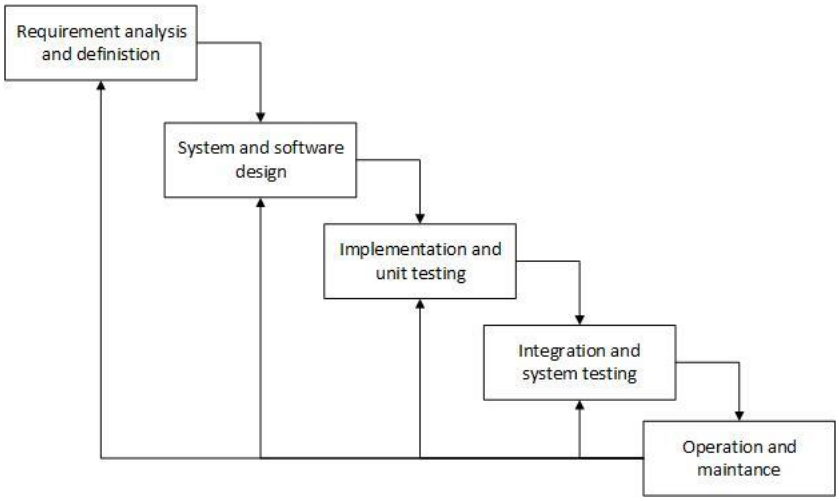
   Teknik Pengumpulan dengan membaca dan meneliti literatur, jurnal, dokumen-dokumen, buku-buku, koran/artikel, berita dan berbagai referensi yang berkaitan judul penelitian.

b. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan berbagai pertanyaan dan pernyataan serta pendapat langsung kepada masyarakat yang sering atau senang mencari produk-produk diskon di daerah Bandung.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan aplikasi ini metode yang digunakan adalah *waterfall* model sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Adapun proses tersebut antara lain:



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

a. *Requirement analysis and definition*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System and software design*

Tahap *system and software design* merupakan tahap mendesain perangkat lunak yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap hasil desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

d. *Integration and system testing*

Tahap *integration and system* testing merupakan tahap penyatuan unit- unit program kemudian sistem diuji secara keseluruhan.

e. *Operation and maintance*

Tahap *operation and maintenance* merupakan tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini akan membahas tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan yang kemudian diikuti batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembangunan aplikasi *mobile* yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis pembangunan aplikasi *mobile* Bandung Fashion Sale. Bab ini juga membahas segala sesuatu yang nantinya bisa dijadikan pegangan dalam pembangunan aplikasi *mobile* Bandung Fashion Sale.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini akan membahas tentang analisis sistem, pengguna, analisis pemecahan masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *mobile* Bandung Fashion Sale pada perangkat Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini akan memaparkan hasil implementasi analisis pada BAB III dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi *mobile* Bandung Fashion Sale yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada Bab I, juga saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.