BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

The Original Viking Persib Fanshop memulai usahanya pada awal tahun 2000 yang bergerak dalam bidang pengelolaan, produksi dan penjualan berbagai macam merchandise pernak-pernik supporter Persib Bandung. Produk yang dihasilkannya berupa baju, jaket, serta aksesoris - aksesoris bagi para penggemar sepak bola terutama klub Persib Bandung. The Original Viking Persib Fanshop ini berlokasi di Jalan Banda no 3, Bandung. Saat ini sistem penjualan yang berlangsung di The Original Viking Persib Fanshop yaitu setiap pembeli harus mendatangi Toko secara langsung ataupun secara online untuk melakukan transaksi pembelian barang. The Original Viking Fanshop ini mempunyai 3 cabang yang berada di Bandung.

Dengan melihat kondisi distro yang sulit ditemukan oleh konsumen yang ingin langsung mendatangi lokasi distro, baik konsumen yang berada di wilayah Bandung maupun konsumen yang berada di wilayah luar Bandung. Konsumen yang hendak membeli produk ini hanya mengandalkan pencarian distro berdasarkan tanya jawab kepada masyarakat yang berada di lingkungan sekitarnya. Pihak distro hanya mengandalkan penjualan produk melalui mulut ke mulut serta website, begitu juga sebaliknya dari pihak konsumen yang ingin membeli produk tersebut.

Kurangnya pemberian informasi penjualan produk yang dilakukan oleh pihak distro kepada konsumen. Konsumen sulit untuk mengetahui informasi penjualan produk ketika konsumen ingin membeli salah satu produk dan mendatangi distro, akan tetapi ketika konsumen sudah mendatangi distro dan ternyata distro tersebut tidak mempunyai stok barang maka pihak distro akan menyarankan konsumen untuk mengharuskan mereka mendatangi distro cabang lain untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan. Kekurangan informasi yang didapatkan oleh konsumen akan memberikan dampak negatif bagi distro, sehinga dapat mengurangi penjualan yang dilakukan oleh distro.

Ketatnya persaingan para vendor perangkat bergerak (*mobile device*) dengan berbagai fitur dan keunggulan, secara tidak langsung berdampak positif bagi konsumen teknologi mobile salah satunya *operating system* (OS) Android. Dengan adanya *operating system* (OS) Android yang memberikan banyak keuntungan salah satunya adalah OS Android yang bersifat open source,

para pengembang aplikasi Android dapat membuat sebuah aplikasi sesuai kebutuhan. Disamping itu pada *handphone* Android juga telah tersedia *Global Possitioning System* (GPS) sebagai penetuan posisi pengguna.Dengan menggunakan aplikasi *Global Possitioning System* (GPS) merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh banyak kalangan. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan menggunakan aplikasi ini, diantaranya adalah dengan mengetahui sebuah lokasi dimana posisi user berada serta dapat mencari lokasi yang user inginkan[1].

Berdasarkan *observasi* dan wawancara di The Original Viking Fanshop **dengan owner distro serta sebagian konsumen,** ketika konsumen akan membeli produk yang diinginkan pada distro sedangkan stok barang yang dimiliki sedang tidak ada, maka pihak distro menyarankan untuk membeli produk yang konsumen inginkan ke tempat distro original Viking fanshop pusat. Distro ini mempunyai beberapa cabang untuk memasarkan produk yang mereka pasarkan. Permasalahan yang sering dihadapi The Original Viking Fanshop adalah pemberian informasi baik lokasi maupun penjualan produk pada distro tersebut, akibatnya konsumen sulit untuk datang langsung ke lokasi distro ketika ingin membeli produk The Original Viking Fanshop serta menyulitkan pemesanan produk yang diinginkan konsumen yang berasal dari luar Bandung. Kurangnya informasi lokasi dan pemasaran produk akan mengakibatkan kurang puasnya pelayanan distro terhadap konsumen.Tentu itu akan mengakibatkan kerugian dalam penjualan produk yang dilakunan oleh distro. Kemudian dalam hal pendistribusian produk ke setiap cabang tidaklah sama dimana produk produk yang di stok di setiap cabang berbeda beda.

Berdasarkan permasalahan–permasalahan yang hanya ada pada saat ini di The Original Viking Fanshop**, maka dibutuhkan suatu pembangunan aplikasi m-store untuk pemesana produk di viking fanshop bandung menggunakan platform android.**

1.2 Rumusan Masalah Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang di terjadi di The Original Viking Fanshop adalah bagaimana membangun aplikasi **m-store untuk pemesana produk di viking fanshop bandung** pada platform android:

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi **m-store untuk pemesana produk** dalam memudahkan konsumen

dalam membeli produk pada The Original Viking Fanshop Bandung memanfaatkan *location based servise* (LBS) berbasis android. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

a. Menghindari kesulitan dalam mencari lokasi distro serta dapat memudahkan konsumen untuk mendatangi lokasi pembelian produk dari tempat ia berada.
b. Menghindari kesulitan mendapatkan informasi serta dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi dalam hal pembelian produk yang di pasarkan oleh distro.
c. Menghindari penyaranan kepada konsumen ketika produk yang diinginkan konsumen pada salah satu distro yang ia kunjungi tidak tersedia dan mengharuskan pihak distro memberikan saran untuk pergi ke cabang distro lain yang menyediakan produk yang diinginkan konsumen. Sehingga pihak distro pun dapat memberikan pelayanan yang baik dan tidak mengecewakan konsumen.
d. Membantu konsumen dalam melakukan pembelian produk dimana konsumen yang berasal dari luar daerah dapat membeli produk baik dengan cara mendatangi viking fanshop maupun melakukan pemesanan secara online.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan sistem informasi ini adalah :

a. aplikasi panduan berbelanja untuk memudahkan konsumen dalam membeli produk pada The Original Viking Fanshop Bandung berbasis mobile (android)
b. Data yang di olah hanya produk distro The Original Viking Fanshop yang berada di Bandung.
c. Aplikasi ini dibuat menggunakan pendekatan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*).
d. Aplikasi berjalan pada *smartphone* android minimal versi 2.3 (*Gingerbread*) yang memiliki koneksi internet.
e. Aplikasi panduan berbelanja ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman java pada android.
f. Database yang digunakan yaitu MySql.
g. Permodelan yang digunakan mengunakan UML(*Unified Model Language*)
h. Hanya terdapat 3 toko saja.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak**.**

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Tahapan pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak instansi terkait dengan penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan pihak instansi terkait dengan penelitian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan model *waterfall.* Proses-proses yang terdapat dalam model waterfall dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

a. Requirements analysis and definition

Proses ini dimulai dengan komunikasi baik melalui wawancara atau kuisioner dengan narasumber terkait yaitu pihak The Original Viking Fanshop Bandung, untuk mendapatkan data

lengkap dalam pembangunan sistem agar kebutuhan untuk analisis program yang akan di bangun.

b. System and software design

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubunganya.

c. Implementation and unit testing

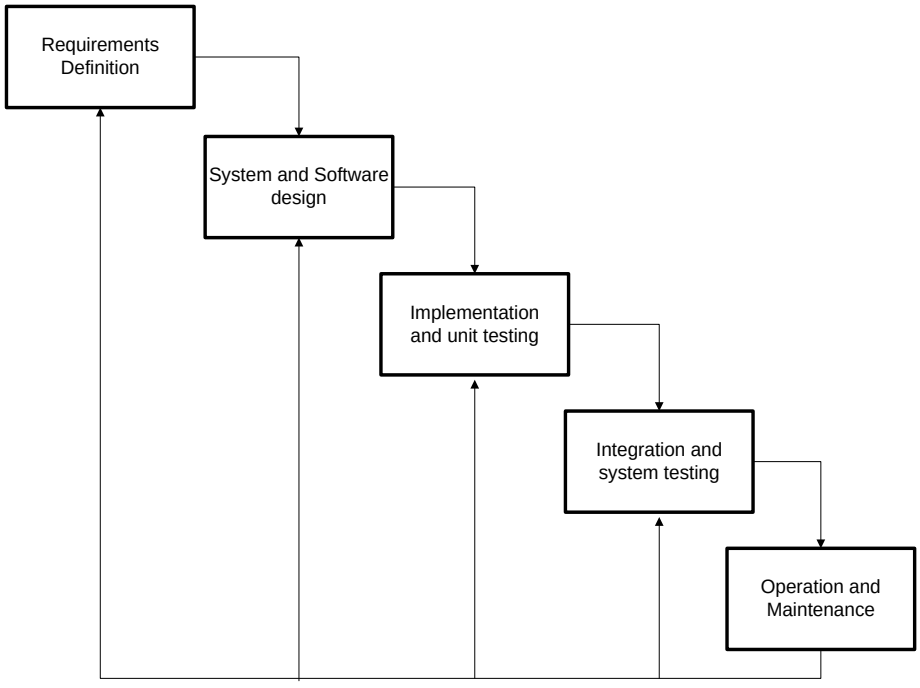
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verivfikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

d. Integration and system testing

Unit-unit individu program atau program digabung dan di uji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan kepada pengguna.

e. Operation and maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.



Gambar 1.1 Waterfall Model

(sumber : I.Sommerville)[2]

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum toko the original viking fanshop bandung dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai aplikasi android, *metode Location Based Service(LBS)*, pengelolaan data, dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang

digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.