BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Alisha Kreasi Cemerlang atau yang dikenal dengan Alisha Fancy Shop merupakan toko yang menyediakan kerudung dan pashmina serta perlengkapan busana muslim terlengkap dengan harga terjangkau. Merupakan salah satu tujuan wisata belanja di kota Bandung, karena memiliki desain-desain kerudung, *pashmina* dan busana muslim yang *eksklusif* dan selalu up to date. Saat ini Alisha Fancy Shop memiliki 5 buah toko, 2 toko cabang di kota Bandung, 1 toko cabang di kota Tasik, 1 toko cabang di kota Bogor dan 1 toko pusat yang berlokasi di Jl. Salendro Utara No.27 Bandung.

Saat ini proses penjualan yang ada di Alisha Fancy Shop selain dengan cara *offline* berupa penjualan langsung di toko, Alisha Fancy Shop juga memiliki *website* penjualan untuk melakukan proses penjualan secara *online*. Namun melihat perkembangan smartphone saat ini yang berkembang begitu pesat, pihak Alisha Fancy Shop berkeinginan menambah media penjualan *online* nya untuk diterapkan pada *flatform mobile* guna lebih meningkatkan pelayanan bagi pelanggannya agar lebih mudah dan *fleksibel* dalam melakukan proses pembelian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di toko pusat Alisha Fancy Shop selain ingin menambah media penjualannya, masalah yang didapat di Alisha Fancy Shop saat ini yaitu pada saat pelanggan ingin mengetahui mengenai informasi produk yang selalu update, promosi, atau *event* yang sedang diadakan oleh Alisha Fancy Shop, pelanggan tersebut harus mendatangi toko untuk meminta brosur atau menanyakannya secara langsung pada bagian Public Relation karena website yang dimiliki oleh Alisha Fancy Shop hanya untuk melakukan proses penjualan saja tidak ada fasilitas untuk menyampaikan informasi promosi tersebut.

Sedangkan untuk menjadi salah satu tujuan wisata belanja, tentunya Alisha Fancy Shop juga harus bisa memberikan informasi mengenai informasi lokasi toko yang bisa sangat mudah dan cepat didapatkan oleh pelanggan untuk menuntun pelanggan menuju toko Alisha Fancy Shop itu sendiri karena informasi lokasi toko merupakan hal yang sangat penting bagi tercapainya tujuan tersebut. Selain itu ketersedian stok yang berbeda-beda di setiap toko membuat pelanggan juga kesulitan dalam mengetahui di toko mana barang yang hendak dicari pelanggan tersedia.

Berdasarkan latar belakang di atas, menjadi alasan bagaimana merancang aplikasi *mobile store* tersebut agar menjadi salah satu teknologi yang dapat memberikan informasi secara langsung kepada semua pelanggan perihal promosi dan lokasi toko Alisha Fancy Shop dengan memanfatkan sistem *Push Notification* terkait dalam proses penyampaian informasi promosi, produk yang selalu *update*, atau *event* yang selalu diselenggarakan. Dan LBS (*Location Based Service*) sebagai pemberi informasi mengenai lokasi dari toko-toko yang dimiliki Alisha Fancy Shop dengan judul "PEMBANGUNAN *MOBILE APPLICATION STORE* ALISHA FANCY SHOP MEMANFAATKAN SISTEM *PUSH NOTIFICATION* DAN *LOCATION BASED SERVICE* (LBS) BERBASIS ANDROID".

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi di Alisha Fancy Shop adalah:

1. Pelanggan kesulitan dalam mendapatkan informasi produk yang selalu *update*, promosi, atau *event* yang sedang diadakan oleh Alisha Fancy Shop karena harus selalu mendatangi toko untuk mendapatkan informasi tersebut.
2. Pelanggan kesulitan dalam mencari lokasi toko Alisha Fancy Shop terdekat dari posisi mereka berada dan kesulitan dalam mendapatkan referensi dimana stok barang yang dicari tersedia bila toko terdekat barang tersebut tidak tesedia.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada di Alisha Fancy Shop maka maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan dan memanfaatkan sistem *Push Notification* dan LBS (*Location Based Service*) pada pembangunan *Mobile Store* Alisha Fancy Shop berbasis android.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang igin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menyediakan sebuah aplikasi *mobile* android untuk mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk, promosi dan event yang sedang diadakan seperti diskon, *event* perlombaan dan *event* lainnya secara cepat dan mudah.
2. Menyediakan sebuah aplikasi *mobile* android untuk menghindari kesulitan pelanggan dalam mencari lokasi toko terdekat dari posisi mereka. Dan juga dapat memberikan referensi bila di toko terdekat tersebut tidak tersedia stok barang yang dicari.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas akan sangat luas, untuk itu diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *mobile store* Alisha Fancy Shop di bangun berbasis *mobile Android*.
2. Aplikasi berjalan pada sistem operasi Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
3. Untuk penelitian ini data yang dipakai hanya data produk yang ada di Alisha Fancy Shop yang berada di kota Bandung.
4. Pengguna sistem yaitu Pelanggan Alisha Fancy Shop, Public Relation sebagai admin Toko Pusat dan Admin dari masing-masing Toko Cabang.
5. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu *Android studio*.

6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java Android* dan PHP untuk web servis.
7. Webservis hanaya digunakan untuk sistem *mobile* saja.
8. Pertukaran data mobile dengan server yang dilakukan menggunakan format JSON (*JavaScript Object Notation*).
9. *Push Notification* mengunakan *GCM API* (*Google Cloud Messaging*) dan LBS (*Location Based Service*) menggunakan *Google Directions API*.
10. *Database* yang digunakan yaitu *MySql*.
11. Pemodelan sistem *mobile* menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan UML (*Unified Modeling Language*) dan pemodelan *website* admin menggunakan pemodelan terstruktur dengan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah kesatuan metode-metode untuk memecahkan masalah penelitian yang logis secara sistematis dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tesebut. Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan sistem evaluasi pelatihan, buku-buku, internet, dan paper yang berkaitan dengan topik penelitian

2. Studi Lapangan

Metode pengumpulan data dengan cara mengunjungi tempat penelitian dan pengumpulkan data dilakukan secara langsung. Studi lapangan meliputi:

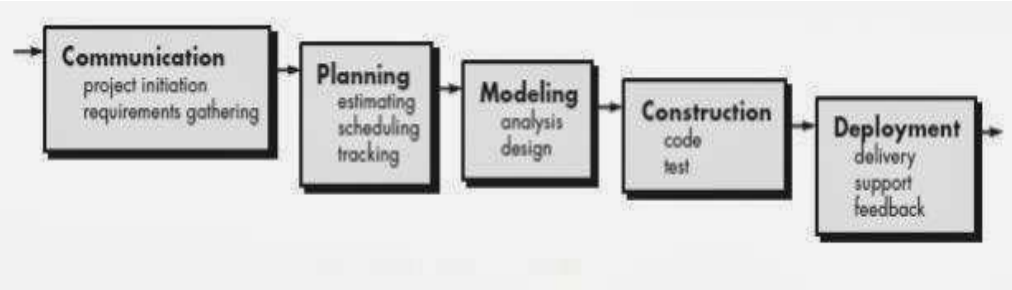
a. Observasi

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

b. Kuisioner

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan pilihan ganda kepada konsumen secara acak guna menjawab pertanyaan seputar kenyamanan berbelanja.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak



Gambar 1.1 Waterfall Model [1]

1. *Communication*

Tahap communication merupakan tahap memahami masalah dan mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan pemilik dan para staff terkait, serta mengumpulkan data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun internet yang berkaitan dengan pembuatan *mobile commerce*.

2. Planing

Tahap planning ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan perusahaan sebagai

pemilik dan konsumen sebagai pengguna dalam pembuatan aplikasi *mobile commerce*, termasuk rencana penting yang akan dilakukan.

3. Modeling

Tahap modeling akan menerjemahkan data yang dirancang kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna dengan menggambarkan pemodelan fungsionalnya menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

4. Construction

Tahap construction merupakan proses pembuatan kode. Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman *java android*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing berupa pengujian Black box terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. Deployment

Tahap deployment bisa dikatakan final dari pembuatan software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean, maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala. Dalam penelitian yang dilakukan tidak sampai ke tahap ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini 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 Alisha Fancy Shop dan berbagai konsep dasar menenai Sistem Oprasi Android, *Push Notification*, *Location Based Service(LBS)*, dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis sitem dan kebutuhan fungsional maupun non fungsional untuk aplikasi yang akan dibangun. Selain itu, pada bab ini juga akan digambarkan perancangan sistem dan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dari BAB III dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

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.