BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat dan pesat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang kian maju, beberapa tahun terakhir tengah marak dengan perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat perkembangannya ialah *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan definisi telepon pintar. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik (*email*), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book)*. Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Hal ini tidak terlepas dari penggunaan sistem operasi pada sebuah *smartphone*, salah satu sistem operasi yang paling pesat perkembangannya ialah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Terbukti dengan hampir semua vendor-vendor

smartphone sudah memproduksi *smartphone* berbasis Android. Dengan hadirnya *smartphone* berbasis Android, banyak aplikasi yang diciptakan oleh para *developer program* baik aplikasi yang diperuntukan perorangan atau pun untuk kepentingan perusahaan sebagai media untuk memenuhi kebutuhan informasi.

Yomart merupakan perusahaan ritel modern yang bergerak dibidang minimarket. Yomart merupakan bagian dari sebuah kelompok usaha ritel skala nasional yang berpusat di Bandung dan telah berpengalaman mengelola usaha ritel sejak tahun 1982. Cabang pertama Yomart adalah Yomart Ciwastra, Bandung, yang mulai beroperasi pada tanggal 23 Agustus 2003. Dengan perkembangannya yang cukup baik, Yomart juga pernah dibimbing oleh lembaga Action International, yang berbasis di Nevada Amerika Serikat dan IFBM, lembaga konsultasi internasional untuk pengembangan *franchise*. Sampai dengan tahun 2009, Yomart sudah memiliki lebih dari 200 toko yang tersebar di wilayah Jawa Barat dan Jawa Timur antara lain Bandung, Cimahi, Garut, Tasikmalaya, Sumedang, Subang, Majalengka, Cirebon, Purwakarta, Indramayu, Pangandaran, Ciamis, Sukabumi, Banjar, Bogor, Jakarta dan Surabaya.

Namun perkembangan Yomart tidak diiringi oleh perkembangan teknologi informasi, sehingga minimarket Yomart kurang diperhatikan oleh masyarakat. Karena itu penulis melakukan penelitian di PT. Yomart Rukun Selalu yang merupakan kantor pusat dari minimarket Yomart. Dari penelitian yang dilakukan peneliti melihat bahwa mayoritas konsumen yang datang ke minimarket Yomart cenderung tidak mengetahui informasi barang yang akan mereka beli dan mayoritas konsumen cenderung tidak melihat promosi yang dilakukan minimarket

Yomart, belum lagi mayoritas konsumen tidak mengetahui lokasi minimarket Yomart yang ada di sekitar mereka.

Oleh karena itu peneliti merancang aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart yang merupakan aplikasi berbasis *client server* dengan sistem operasi Android. Dimana konsumen sebagai *client* mendapatkan informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart melalui perangkat *mobile* berbasis Android dan Yomart sebagai server yang menyediakan informasi untuk konsumen. Aplikasi yang dirancang akan dapat membantu konsumen mencari informasi barang yang mereka butuhkan, mengetahui promosi yang dilakukan minimarket Yomart dan memberikan informasi lokasi minimart Yomart yang ada di sekitar konsumen.

Peneliti berharap aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi yang dirancang dapat membantu meningkatkan jumlah konsumen, penjualan maupun dalam melakukan promosi khususnya pada minimarket Yomart. Disisi lain aplikasi yang dibangun diharapkan dapat membantu konsumen untuk mendapatkan informasi barang dan promosi pada suatu lokasi minimarket Yomart dengan cepat, tepat dan akurat.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang timbul sehingga peneliti merancang aplikasi pencarian informasi barang, promosi, dan lokasi pada minimarket Yomart, diantaranya ialah :

1. Informasi barang yang dijual pada suatu minimarket Yomart disampaikan kepada konsumen dengan kurang efektif dan efisien, karena informasi barang dijual pada suatu minimarket Yomart hanya berupa selembaran katalog produk sehinggga mayoritas konsumen tidak mengetahui informasi barang yang dijual pada suatu minimarket Yomart.
2. Promosi yang dilakukan pada suatu minimarket Yomart masih kurang efektif dan efisien, karena promosi masih dilakukan dengan memasang sepanduk promosi atau dengan selembaran promosi sehingga mayoritas konsumen tidak mengetahui promosi yang ada pada suatu minimarket Yomart.
3. Informasi lokasi suatu minimarket Yomart tidak disampaikan kepada konsumen, sehingga mayoritas konsumen tidak mengetahui lokasi suatu minimarket Yomart disekitar mereka.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana informasi barang yang dijual pada suatu minimarket Yomart disampainkan kepada konsumen.
2. Bagaimana promosi yang dilakukan pada suatu minimarket Yomart.
3. Bagaimana informasi lokasi suatu minimarket Yomart disampaikan kepada konsumen.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ialah untuk membangun aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart, guna meningkatkan jumlah konsumen dan penjualan pada suatu minimarket Yomart dan disisi lain aplikasi dapat bermanfaat bagi konsumen sebagai media pemenuh kebutuhan informasi.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui informasi barang, promosi dan lokasi pada suatu minimarket Yomart disampaikan kepada konsumen.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart.
3. Untuk mengetahui implementasi aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart.
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian aplikasi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan jumlah konsumen, penjualan, ataupun melakukan promosi pada suatu minimarket Yomart.

2. Bagi Konsumen

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen yang menggunakan *mobile device* dengan sistem operasi Android sebagai aplikasi percarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart, agar konsumen dapat mengetahui informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart denngan cepat, tepat dan akurat.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu Sistem Informasi (teori) dan dengan keadaan yang langsung dilapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi didalam penulisan.

3. Bagi Peneliti

   Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya pada minimarket Yomart.

1.5. Batasan Masalah

Adapun masalah yang penulis batasi dalam perancangan aplikasi pencarian informasi, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart ini diantaranya:

1. Perancangan aplikasi hanya meliputi pencarian informasi barang, promosi dan lokasi pada minimarket Yomart di daerah kota Bandung saja.
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan oleh masyarakat yang menggunakan smartphone dengan sistem operasi android.
3. Aplikasi yang dibangun hanya pada sisi client dan web service saja, tidak meliputi aplikasi server.
4. Data yang di input kedalam data base server hanya berupa sampel baik data barang, promosi maupun lokasi.

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Adapun lokasi penelitian dimana penulis melakukan penelitian ialah PT. Yomart Rukun Selalu Jl. Jakarta no.53, Bandung.