BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin hari perekonomian di negara kita semakin memburuk, meskipun teknologi semakin maju, namun masyarakat menjadi lebih konsumtif dan boros. Pada tanggal 17 Februari 2011, harian kompas mengabarkan bahwa Badan Pusat Statistik menegaskan, "Sejak 2006, data penduduk miskin turun dari 39,3 juta menjadi 31,02 juta dengan memakai garis kemiskinan, yaitu garis kemiskinan makanan dan non makanan," Direktur Analisis dan Pengembangan Statistik BPS Kecuk Suharyanto Jakarta, Kamis (17/2/2011). Namun hari Minggu, 01 Januari 2012, angka kemiskinan di negeri ini ternyata belum menunjukan angka menggembirakan. Ia masih menggurita melanda negeri ini hingga akhir tahun, tahun ini penduduk miskin dengan pengeluaran 233.000 – 280.000 per bulan berjumlah 57 juta orang. Ironisnya, kondisi tersebut dialami rakyat Indonesia yang miskin tapi hidup di negara yang kaya potensi alamnya. Grafik dan data memang menunjukan peningkatan, tapi kita tidak tahu bagaimana kondisi asli dilapangan, dan apabila data itu memang benar tinggal bagaimana kita menyikapi agari kemiskinan terebut tidak terus bertambah. Memang sebagai masyarakat tidak banyak yang dapat kita lakukan, tetapi setidaknya kita bisa sedikit berusaha dengan cara berbelanja kebutuhan sehari hari dengan *smart* dan hemat serta kita juga dapat membuat sebuah

perancanaan keuangan sederhana sehingga, minimal pengeluaran kita dapat terkontrol.



Sumber Badan Pengolahan Statistik 2012

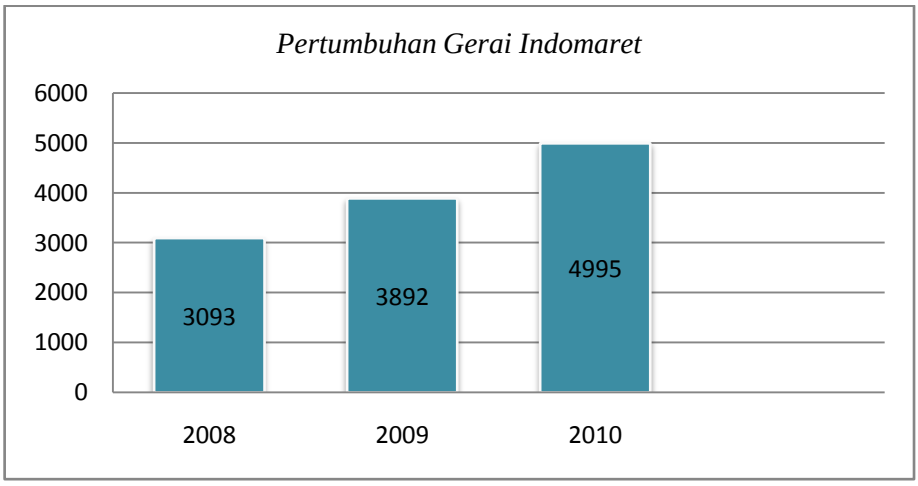
Grafik 1.1

Grafik Jumlah Penduduk Miskin Indonesia (2007 – Jan 2012)

Banyak tempat kita dapat berbelanja kebutuhan sehari-hari kita dengan hemat, salah satunya adalah dengan berbelanja di Mini Market. Mini Market merupakan sarana alternatif masyarkat ketika berbelanja dan melakukan transaksi kebutuhan sehari-hari, dahulu kala masyarakat berbelanja dan membeli kebutuhan sehari-hari di pasar tradisional, meskipun sekarang pasar tradisional masih tetap dikunjungi oleh masyarakt, tetapi banyak isu yang mengakibatkan masyarakat merasa malas berbelanja ke pasar tradisional, selain itu pasar tradisional hanya ada di daerah tertentu yang sulit diakses oleh masyarakat yang mempunyai tempat

tinggal yang jauh dari pasar tersebut. Kemudian untuk membangun sebuah pasar tradisional diperlukan lahan yang luas. Maka dari itu, lahirlah Mini Market, *"Mini"* mempunyai arti kecil, dan *"Market"* mempunyai arti pasar, jadi Mini Market mempunyai arti Pasar Berukuran Kecil. Sekarang ini mini marketpun sudah banyak dan banyak dan beragam, namun hanya beberapa yang menawarkan harga yang bersahabat salah satunya adalah indomaret.

Berawal dari pemikiran untuk mempermudah penyediaan kebutuhan pokok sehari-hari karyawan, maka pada tahun 1988 didirikan sebuah gerai yang diberi nama Indomaret. Namun sejalan dengan pengembangan operasional toko, terbit keinginan luhur yang diwujudkan dengan mendirikan Indomaret, dengan badan hukum PT. Indomarco Prismatama yang memiliki visi ***"menjadi jaringan ritel yang unggul"*** serta moto ***"mudah dan hemat"***.



Sumber Indomaret 2011

Grafik 1.2

Grafik Pertumbuhan Gerai (cabang) Indomaret

Hingga Januari 2011, Indomaret mengoperasikan lebih dari 5000 gerai, terdiri dari 60% milik sendiri dan 40% milik masyarakat. Semuanya tersebar di Jawa, Bali, Madura dan Sumatra. Setiap gerai menyediakan lebih dari 4800 produk food, nonfood, general meerchandiser dan fresh product dengan harga hemat, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari konsumen.

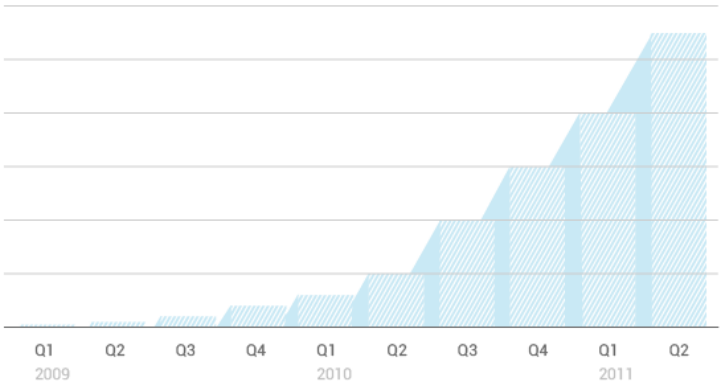
Masyarakat perlu sebuah *shoping advisor* atau sebuah sistem yang dapat memberikan saran terhadap customernya sehingga customer dapat berbelanja dengan bijak yang dibantu dengan sistem tersebut.

Sistem Informasi secara umum merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan. Biasanya teknologi sangat berperan dan ditonjolkan disini. Pengguna komputer ataupun jaringan internet biasanya wajib disini.

Financial Planning atau perencanaan keuangan adalah suatu proses mengelola keuangan yang dilakukan dengan disiplin, untuk mencapai tujuan yang diinginkan, hal ini juga dapat membantu masyarakat untuk merencanakan anggaran keluarga.

Berdasarkan penelitian di lapangan, customer sedikit kesulitan berbelanja dengan hemat dan sesuai dengan kebutuhan, dan juga ekonomi yang makin hari makin merosot membuat masyarakat gerah sehingga penulis berfikir bagaimana membuat sebuah perencanaan keuangan dengan memanfaatkan gadget mobile (android) yang ada. Oleh sebab itu, solusi yang di tawarkan adalah dengan

membangun bangun sistem berbasis android yang dapat membuat daftar belanja dengan smart dan hemat serta dapat membuat perencanaan keuangan yang sederhana yang tujuan utamanya untuk mengontrol keuangan para customer sehingga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian. Pemilihan Android sebagai platform dasar agar dapat menjalankan semua fitur aplikasi secara lengkap menggantikan mobile browser. Tren gadget di indonesia juga saat ini tengah meroket apalagi dengan gadget baik smartphone ataupun tablet yang berbasis android, hal ini dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi, masyarakat dapat memanfaatkan android sebagai alat untuk membuat perencanaan keuangan (*financial advisor)* serta *shoping advisor*.



Sumber Android Official Website

Grafik 1.3

Grafik Pertumbuhan Smartphone Android

http://www.android.com/developers/ 10 Mei 2012 *"Android has rapidly become the fastest-growing mobile OS. To date, there are more than 200 million activated Android devices, and every day more than 550,000 new devices are*

activated in more than 137 countries and regions. Android's openness has made it a favorite for consumers and developers alike, driving strong growth in app consumption. In the third quarter 2011 alone, people downloaded more than 2.4 billion apps to their Android devices."

Selain itu harga Android yang lebih terjangkau diharapkan bisa memenuhi kebutuhan pengguna akan smartphone sehingga membantu dalam mengakses fasilitas-fasilitas lain seperti promo map atau lokasi Indomaret dan lain sebagainya, sehingga dapat mendukung secara penuh dalam pengembangan kearah aplikasi mobile.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari kasus yang dilihat dari uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah adalah:

1. Masyarakat kesulitan berbelanja dengan hemat dan tepat
2. Masyarakat juga kurang bisa membuat sebuah perencanaan keuangan sederhana bagi keluarganya.
3. Masyarakat sedikit kesulitan menemukan indomaret terdekat

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem berbasis mobile yang memudahkan customer dalam berbelanja dengan hemat dan tepat.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem atau aplikasi perancangan keuangan (*financial planning)* sederhana.
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem yang diusulkan
4. Bagaimana mengevaluasi sistem yang diusulkan sehingga terbangunnya Sistem atau *Aplikasi Shoping Advisor dan Financial Planning Berbasis Android*, sehingga dapat memudahkan masyarat kita untuk berbelanja dan membuat perencanaan keuangan sederhana.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem *Informasi Shopping Advisordan Financial Planning Berbasis Android*, sehingga dapat memudahkan masyarat kita untuk berbelanja dengan hemat dan membuat perencanaan keuangan sederhana.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat berbelanja dengan *smart* dan hemat.
2. Membantu masyarakat membuat *financial planning* (perencanaan keuangan) sederhana.
3. Membantu perusahaan menyampaikan promosi kepada pelanggan.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan perusahaan untuk melakukan promosi sehingga meningkatkan keuntungan perusahaan, selain itu perusahaan bisa lebih dekat dengan konsumen sehingga mengetahui apa yang diinginkan konsumen.

2. Bagi Konsumen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi konsumen, yaitu konsumen dapat berbelanja dengan *smart* dan hemat, membantu pelanggan membuat sebuah perencanaan keuangan sederhana dan pelanggan dapat mengetahui promosi terbaru sehingga mendapatkan apa yang mereka inginkan dengan harga yang pas.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

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

3. Bagi Penulis

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 di PT.INDOMARCO PRISMATAMA Tersebut.

1.5. Batasan Masalah

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

1. Lokasi Indomaret yang di tampilkan pada aplikasi ini hanya yang berada di wilayah kota Bandung.
2. Lokasi Indomaret yang di tampilkan hanya yang berada di jalan raya utama saja.
3. Data yang di tampilkan hanya berupa *sample* sehingga tidak semua data atau promosi ditampilkan.
4. Sistem atau aplikasi yang di bangun hanya bisa digunakan di perangkat mobile android 2.3 keatas.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan peneletian di PT. INDOMARCO PRISMATAMA Jl. Jendral Ahmad Yani No. 806 Bandung 40286

Tabel 1.1

Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	Waktu																											
		2011								2012																			
		Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian																												
2	Pengumpulan Data																												
3	Perancangan Model																												
4	Identifikasi Kebutuhan User																												
5	Membuat Prototype																												
6	Menguji Prototype																												
7	Memperbaiki Prototype																												
8	Mengembangkan Versi																												
9	Implementasi																												
10	Evaluasi																												
11	Penyusunan Laporan																												