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.

Dari penelitian yang dilakukan peneliti melihat bahwa mayoritas konsumen yang datang ke minimarket Alfamart cenderung tidak mengetahui informasi harga barang yang akan mereka beli dan belum lagi mayoritas konsumen tidak mengetahui lokasi minimarket Alfamart yang ada di sekitar mereka.

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

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

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya di setiap mini market alfamart tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

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

1. Informasi barang khususunya harga, yang dijual pada suatu minimarket Alfamart disampaikan kepada konsumen dengan kurang efektif dan efisien, sehinggga mayoritas konsumen tidak mengetahui informasi harga barang yang dijual pada suatu minimarket Alfamart.
2. Informasi lokasi suatu minimarket Alfamart tidak disampaikan kepada konsumen, sehingga mayoritas konsumen tidak mengetahui lokasi suatu minimarket Alfamart disekitar mereka.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana informasi barang yang dijual pada suatu minimarket Alfamart disampainkan kepada konsumen.
2. Bagaimana informasi lokasi suatu minimarket Alfamart disampaikan kepada konsumen.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi pencarian harga barang dan lokasi di minimarket Alfamart berbasis *Android*.

1.3.1. Maksud Penelitian

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

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi pencarian harga barang dan lokasi di minimarket Alfamart berbasis *Android*.

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

1.4.Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

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

2. Bagi Konsumen

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

1.5.Batasan Masalah

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

1. Perancangan aplikasi hanya meliputi pencarian informasi barang,dan lokasi pada minimarket Alfamart di daerah kota Bandung Timur saja.
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan oleh masyarakat yang menggunakan smartphone dengan sistem operasi android 2.2 (Froyo) keatas.
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, maupun lokasi.

1.6.Lokasi dan Jadwal Penelitian

Adapun lokasi penelitian dimana penulis melakukan penelitian ialah PT. Sumber Alfaria Trijaya TBK Jl. Soekarno Hatta No. 719 Cisaranten Wetan, Bandung.

Tabel 1.1, *Jadwal Penelitian*

No	Kegiatan		Waktu															
			September				November				Desember				Januari			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tahapan	Mendengarkan Pelanggan																
	Aktifitas	Observasi																
		Wawancara																
2	Tahapan	Membangun dan Memperbaiki Mockup																
	Aktifitas	Perancangan Aplikasi																
		Diagram																
		Perancangan Antra Muka																
		Coding																
3	Tahapan	Menguji dan Memperlihatkan Mockup pada Pelanggan																
	Aktifitas	Instalasi Program																
		Implementasi Program																
		Pengujian Program																