BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pedagang kaki lima atau yang biasa disingkat PKL adalah pedagang yang melakukan usaha perdagangan di sektor informal yang menggunakan fasilitas umum baik di lahan terbuka atau di lahan tertutup dengan menggunakan peralatan bergerak maupun tidak bergerak. Keberadaan pedagang kaki lima di kota Bandung semakin banyak dari tahun ke tahun karena kota Bandung merupakan kota tujuan wisata belanja di Indonesia, Hal ini disampaikan oleh salah seorang staf Satpol PP kota Bandung.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapat dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil Polisi Pamong Praja kota Bandung bapak Akhmad Fauzan bahwa jumlah pedagang kaki lima meningkat setiap tahun. Hingga periode agustus 2014 jumlah pedagang kaki lima di kota Bandung sebanyak 17 ribu orang. Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) sudah memberlakukan beberapa upaya untuk menertibkan pedagang kaki lima dari mulai sosialisasi dan pengarahan untuk pedagang kaki lima hingga dilakukan pembongkaran secara paksa. Pemerintah kota Bandung juga telah menetapkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor: 04 Tahun 2011 tentang pembinaan pedagang kaki lima namun faktanya jumlah pedagang kaki lima bukannya berkurang, justru sebaliknya jumlah pedagang kaki lima semakin bertambah pesat. Satpol PP sering mengalami kesulitan saat akan memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang zona-zona pedagang kaki lima sehingga pengetahuan masyarakat menjadi kurang mengenai peraturan pemerintah tentang pedagang kaki lima, juga belum adanya penyajian data pedagang kaki lima yang spesifik sehingga Satpol PP Kota Bandung mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan. Selain itu masyarakat juga mengalami kesulitan saat akan melaporkan keberadaan pedagang kaki lima karena belum ada media khusus yang menjebatani antara masyarakat dan Satpol PP [1]. Menurut Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor: 04 Tahun 2011 BAB IV Penataan Lokasi dan Tempat Usaha Pasal 12 yang

berisi bahwa lokasi pedagang kaki lima di bagi menjadi 3 (tiga) zona sebagai berikut:

1. Zona merah yaitu lokasi yang tidak boleh terdapat pedagang kaki lima;
2. Zona kuning yaitu lokasi yang bisa tutup buka berdasarkan waktu dan tempat;
3. Zona hijau yaitu lokasi yang diperbolehkan berdagang bagi pedagang kaki lima.

Pedagang kaki lima liar yang dimaksud adalah pedagang yang berjualan selain di zona hijau, oleh karena itu saat ini pemerintah kota Bandung sedang gencar melakukan sosialisasi guna membuat masyarakat kota Bandung agar tidak membeli barang kepada pedagang kaki lima di zona merah.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah sistem yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja seperti smartphone , dengan tujuan agar masyarakat dapat ikut serta membantu Satpol PP kota Bandung untuk melaporkan pedagang kaki lima yang berada pada zona merah serta membantu masyarakat untuk mengetahui dimana saja letak zona merah dan tidak membeli barang di zona tersebut. Adapun platform yang digunakan pada aplikasi ini adalah berbasis android dengan pertimbangan bahwa belum ada aplikasi sejenis pada platform tersebut.

Aplikasi pelaporan pedagang kaki lima liar adalah sebuah aplikasi *mobile* dengan sistem operasi android yang akan dibangun untuk menjadi solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Pengguna dapat mengetahui dimana saja letak zona merah, zona kuning, zona hijau pedagang kaki lima berdasarkan data terbaru dari Satpol PP kota Bandung. Selain itu pengguna juga dapat melaporkan pelanggaran yang dilakukan pedagang kaki lima, melaporkan di sini sesuai dengan pengertian *citizen journalism* yaitu jurnalisme bisa dilakukan oleh masyarakat secara formal, kegiatan yang dilakukan sama dengan para wartawan pada umumnya yaitu mengumpulkan informasi, menulis berita, mengedit dan menyiarkannya. Pengguna juga dapat mengetahui apakah laporan yang dilaporkannya sedang ditindak lanjuti, telah selesai ditindak lanjuti ataupun tidak ditindak lanjuti sama sekali.

I.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana membangun perangkat lunak *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar pada platform *android*.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun perangkat lunak *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar pada platform *android*.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Membantu pihak Satpol PP kota Bandung dalam memberikan sosialisasi tentang zona merah, zona kuning dan zona hijau pedagang kaki lima kepada masyarakat kota Bandung
b. Membuat media pelaporan yang dapat diakses dimana saja untuk membantu masyarakat kota Bandung dalam melaporkan pedagang kaki lima yang melanggar di zona merah
c. Membantu pihak Satpol PP Kota Bandung dalam menyajikan informasi pedagang kali lima yang lebih spesifik untuk rekomendasi pengambilan keputusan

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat lunak yang dibangun bersifat semi publik yaitu digunakan oleh dua pihak, Satpol PP Kota Bandung dan Masyarakat kota Bandung.
2. Data zona pedagang kaki lima yang digunakan yaitu berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor: 04 Tahun 2011 serta data dari pihak Satpol PP.
3. Perangkat lunak yang dibangun berbasis *android* untuk masyarakat Kota Bandung dan *web* untuk Satpol PP Kota Bandung.
4. Pendekatan rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah *Structure Analysis and Design* (SAD) untuk sub sistem *web*, sedangkan untuk sub sistem *mobile* menggunakan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan. Dimana metode ini bertujuan agar hasilnya dapat dipergunakan atau diimplementasikan langsung dalam mengatasi berbagai masalah nyata di dalam kehidupan. Masalah yang biasanya diangkat adalah masalah yang terdapat di dalam sebuah organisasi, perusahaan ataupun masyarakat [2]. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian rekayasa dimana dalam penelitian rekayasa salah satu produk yang dihasilkan adalah perangkat lunak bukan lagi teori. Hal tersebut sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dapat mengatasi masalah di dalam masyarakat. Pada penelitian ini sendiri metode yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari empat cara pengumpulan data, yaitu:

1. Studi literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data melalui pengkajian literatur, jurnal, paper, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian. Studi literatur ini sendiri bertujuan agar teori yang didapatkan bisa membuat penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah dan layak. Adapun literatur yang digunakan terdiri dari buku "*Software Engineering*" yang ditulis oleh Ian Sommerville dan ebook *"Learn Android App Development"* yang ditulis oleh Wallace Jackson serta tentunya jurnal-jurnal yang berkaitan dengan ilmu informatika lainnya.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Dimana observasi ini dilakukan di Satpol PP kota Bandung itu sendiri juga disekitar zona-zona yang sudah ditetapkan sebagai zona merah, zona kuning dan zona hijau. Observasi ini dilakukan untuk lebih mengetahui kinerja pihak Satpol PP kota Bandung dalam upayanya untuk menertibkan serta menekan jumlah pedagang kaki lima di kota

Bandung. Serta bagaimana sikap masyarakat kota Bandung untuk ikut berpartisipasi menekan pertumbuhan pedagang kaki lima dengan tidak membeli barang dagangan dari pedagang kaki lima yang berada pada zona merah guna mengurangi jumlah pedagang kaki lima yang berjualan di zona merah.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil. Adapun dalam penelitian ini responden yang terlibat adalah staff yang berada di lingkungan Satpol PP kota Bandung. Wawancara yang dilakukan lebih mengarah kepada bagaimana caranya pihak Satpol PP kota Bandung menertibkan dan menekan pertumbuhan pedagang kaki lima di kota Bandung serta apa saja hambatan yang dirasakan selama ini yang berhubungan dengan pedagang kaki lima kota Bandung.

4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan perangkat lunak yang akan dibangun kepada responden dari masyarakat kota Bandung. Jumlah responden yang akan di uji coba sebanyak 30 responden dari masyarakat Kota Bandung yang sesuai dengan kriteria pengguna perangkat lunak yang akan dibangun.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan *waterfall model* sebagai tahapan pembangunannya. Adapun proses tersebut antara lain [3]:

a. Communication

Tahap *Communication* merupakan tahap analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, dan tahap untuk melakukan pengumpulan data dari pihak Satpol PP Kota Bandung ditambah dengan data pendukung dari jurnal, artikel, maupun internet.

b. Planning

Tahap *planning* merupakan tahap lanjutan dari tahap *communication*. Dari tahapan ini akan menghasilkan *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data

yang berhubungan dengan kebutuhan dari pihak Satpol PP Kota Bandung dalam rencana pembuatan perangkat lunak.

c. Modeling

Tahap *modeling* merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pihak Satpol PP Kota Bandung kedalam sebuah perancangan perangkat lunak yang diperkirakan sebelum tahap *coding*. Proses ini berfokus kepada perancangan struktur data yang digunakan, arsitektur perangkat lunak dan arsitektur *interface.* Tahapan ini disebut dengan *software requirement.*

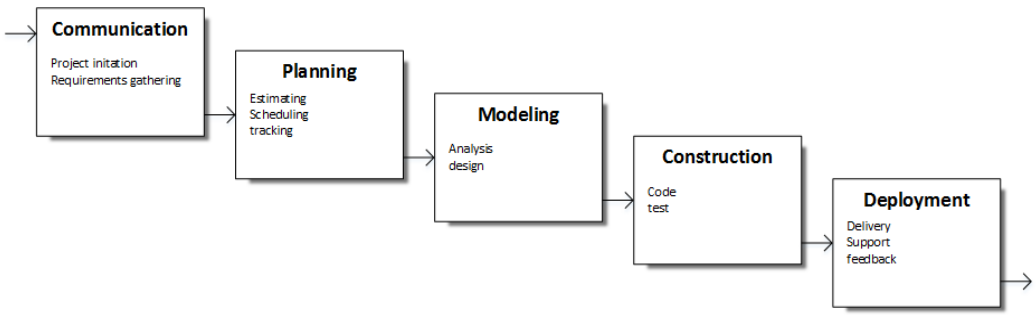
d. Construction

Tahap *construction* merupakan tahap *coding*. *Software requirement* yang telah didapat dari tahapan sebelumnya kemudian diterjemahkan kedalam bahasa pemograman. Setelah tahap *coding* selesai akan dilakukan *testing* untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada perangkat lunak yang sedang dibangun untuk diperbaiki.

e. Deployment

Tahap *Deployment* merupakan tahap final dalam pembuatan perangkat lunak. Setelah melakukan tahap analisis, desain dan *coding* maka perangkat lunak yang sudah dibangun siap digunakan oleh user.

Keterkaitan tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak tersebut dapat dilihat pada gambar I.1 berikut:



Gambar I. 1 *Waterfall Model* [3]

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan membahas tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembangunan aplikasi *mobile* yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis pembangunan aplikasi *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar. Bisa disimpulkan bahwa bab ini membahas segala sesuatu yang nantinya bisa dijadikan pegangan dalam pembangunan aplikasi *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar dimulai dari teori permasalahan yang diangkat hingga konsep dasar pembuatan dokumen juga *tools* yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar atau bisa juga disebut sebagai bahan dasar untuk menyusun bab III nantinya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III akan membahas tentang analisis sistem, pengguna, analisis pemecahan masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar pada perangkat *android*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV akan me*map*arkan hasil implementasi analisis pada BAB III dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi *mobile* Pelaporan Pedagang Kaki Lima Liar yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatarbelakangi masalah pada BAB I, dan saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti hasil penelitian yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini kedepannya.