BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan teknologi informasi menjadikan sebuah informasi dapat diperoleh dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Dalam sebuah kemudahan dalam bertransaksi serta menggapai kesuksesan dalam sebuah perusahaan merupakan visi utama yang ingin dicapai. Dengan berkembangnya dunia usaha saat ini disertai bermunculannya para pesaing mau tidak mau membuat suatu perusahaan harus terus berinovasi untuk dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen

Kota Cimahi adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini terletak di antara Kabupaten Bandung dan Kabupaten Bandung Barat. Cimahi dahulu bagian dari Kabupaten Bandung, yang kemudian ditetapkan sebagai kota administratif pada tanggal 29 Januari 1976. Pada tanggal 21 Juni 2001, Cimahi ditetapkan sebagai kota otonom. Kota Cimahi terdiri atas 3 kecamatan, yang dibagi lagi atas 15 kelurahan. Usaha distro di kota Cimahi pun belum banyak dan masih berkembang jumlahnya. Dengan jumlah yang terbatas tersebut, membuat beberapa masyarakat kota Cimahi kadang-kadang dan bahkan tidak pernah berbelanja di distro yang terletak di kota Cimahi. Dengan alasan tidak pernah berbelanja karena tidak mengetahui letak distro distro yang berada di kota Cimahi. Hal itu terbukti pada hasil kuesioner pada 35 masyarakat kota Cimahi dimana 19 orang menyatakan tidak pernah berbelanja di distro kota Cimahi dan 14 orang menyatakan kadang-kadang berbelanja di kota Cimahi sedangkan sisanya menyatakan selalu dan sering berbelanja di distro kota cimahi. Kualitas barang di distro kota Cimahi tidak kalah bagus dengan yang lain dan memiliki kualitas barang yang sama dengan distro yang berada di kota sekitar kota Cimahi dan 28 masyarakat dari 35 orang setuju dengan hal itu. Walaupun masyarakat setuju dengan hal itu, tidak banyak masyarakat yang mengetahui informasi barang dan tetap memilih untuk tidak berbelanja di distro kota Cimahi. Letak distro yang

kurang diketahui, menjadi alasan masyarakat tidak pernah berbelanja di distro kota cimahi dari pernyataan 19 orang yang menyatakan tidak pernah berbelanja di kota Cimahi. Karena menurut pendapat 33 orang dari 35 orang setuju jika efektifitas waktu, tenaga dan biaya lebih ringan dibanding harus pergi berbelanja ke luar kota Cimahi, sekaligus perwujudan promosi dalam mengembangkan distro di kota Cimahi. Dengan begitu distro yang berada di kota Cimahi akan berkembang karena di dukung masyarakat yang berbelanja di kota Cimahi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan kepada beberapa masyarakat kota cimahi, tidak banyak masyarakat yang tahu akan informasi distro, informasi barang dan letak dimana distro berada. Tidak banyaknya masyarakat yang mengetahui beberapa distro yang ada di kota Cimahi membuat beberapa distro terlihat sepi padahal efektifitas waktu, tenaga, dan biaya lebih ringan dibanding harus berbelanja ke luar kota Cimahi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dibangun suatu sistem dengan judul "Aplikasi Panduan Belanja Distro di Kota Cimahi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu, bagaimana membangun Aplikasi Panduan Belanja Distro di Kota Cimahi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah membangun Aplikasi Panduan Belanja Distro di Kota Cimahi.

1.3.2 Tujuan

Adapun pembangunan aplikasi ini bertujuan untuk :

1. Membantu masyarakat cimahi dalam menampilkan informasi distro, informasi barang di distro dan letak distro yang berada di kota Cimahi dengan menampilkan letak distro.
2. Mempermudah pemesanan barang distro berbasis web kepada konsumen.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam penulisan ini dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan laporan dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis web yang dapat berjalan pada perangkat yang memiliki konektifitas dengan jaringan internet
2. Aplikasi ini menyediakan informasi distro, informasi barang, data pemesanan dan data customer kepada customer dengan menampilkan letak distro pada *google maps*.
3. Distro yang terdaftar di aplikasi ini ada 4 distro, yaitu : distro ORDR, distro Shut Up, distro Pandemonium dan distro Kandang Babi 31 yang semuanya terletak di wilayah kota Cimahi.
4. Aplikasi ini menampilkan informasi status barang tersedia atau tidak tersedia.
5. Pemesanan dilakukan secara online dan pembayaran dilakukan langsung di Distro.
6. Aplikasi ini hanya mengolah data users, data distro, data barang, data kategori, data customer, data pemesanan, data detail_pemesanan, data konfirmasi pada distro yang ada di Kota Cimahi.
7. Pemodelan perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
8. Tools dalam aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP5 dan basis data yang digunakan adalah MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam menyusun laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam kegiatan pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. *Observasi*

Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung sebelum dilakukan sidang proposal ke beberapa Distro di Kota Cimahi dan pemkot kota Cimahi sebagai pengguna aplikasi pada 24 desember 2014.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan melakukan kuesioner dengan menggunakan angket tertutup pada beberapa masyarakat kota cimahi yang disebarkan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi yang diambil pada saat sebelum dilakukan sidang proposal.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* menurut referensi *Sommerville*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and Software Design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and Unit Testing*

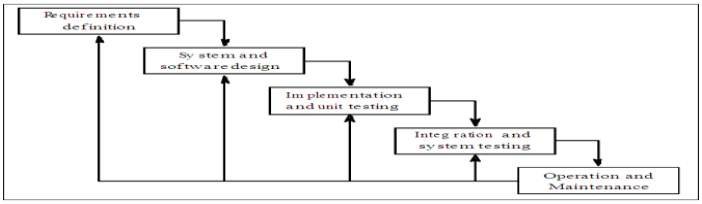
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Integration adn System Testing*

penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing).*

e. *Operation and maintenance*

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Model Waterfall [1].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan masalah, metodologi penelititan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan objek instansi dan landasan teori yang berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi masalah baik fungsional maupun non fungsional, perancangan aplikasi baik perancangan tabel, perancangan menu, perancangan antarmuka dan perancangan semantik sistem yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi sistem yang dibangun serta uji coba dan hasil pengujian sistem aplikasi yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem kedepan.