BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distro singkatan dari *Distribution Store* atau *Distribution Outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesori yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau di produksi sendiri. Distro umumnya merupakan indusri kecil dan menengah yang sandang dengan merek independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang di hasilkan oleh distro di usahakan untuk tidak di produksi secara masal agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk dan hasil kerajinan. Konsep distro berawal pada pertengahan 1990-an di Bandung. Saat itu band-band independen (indie) di Bandung berusaha menjual merchandise mereka seperti CD/kaset, t-shirt dan stiker selain di tempat mereka melakukan pertunjukan. Bentuk awal distro adalah usaha rumahan dan dibuat etalase dan rak untuk menjual t-shirt. Kini, industri distro sudah berkembang, banhkan dianggap menghasilkan produk-produk yang memiliki kualitas ekspor. Pada tahun 2007 diperkirakan ada sekitar 700 unit usaha distro di Indonesia, dan 300 unit diantaranya berada di Bandung.

Distro Tozicozy merupakan perusahaan yang bergerak di bidang fashion sejak tahun 2009 di Kota Bandung. Dalam dunia fashion ToziCozy selalu memilih bahan yang terbaik untuk membuat suatu pakaian, karena bahan pakaian merupakan salah satu hal yang penting bagi ToziCozy. Dalam hal ini ToziCozy selalu mengedepankan kualitas terbaik dan tampilan yang sangat menarik, sehingga menjadi suatu prinsip yang harus di pegang teguh oleh perusahaan ini. Tozicozy merupakan salah satu distro yang memiliki kualitas tinggi dan harganya pun sangat terjangkau, baik untuk kalangan menengah atas maupun menengah ke bawah. Berawal dari sebuah keisengan sampai menjadi perusahaan yang cukup di perhitungkan oleh distro-distro yang berada di Indonesia khususnya di kota Bandung. Sejak tahun 2009 sampai pada saat ini produk dari ToziCozy sudah tersebar dibeberapa distro Indonesia hal ini membuktikan bahwa produk ToziCozy cukup diminati oleh pembeli.

Antusias masyarakat terutama kalangan muda terhadap berdirinya distro sangat besar hal ini dikarenakan harga yang di tawarkan oleh distro sangat terjangkau oleh pembeli. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik distro ToziCozy, dalam setahun ada bulan tertentu yang mengalami peningkatan penjualan yang sangat pesat, seperti contoh pada saat hari raya. Untuk penjualan t-shirt bisa mencapai 150-200 item dalam sebulan, sedangkan untuk penjualan sweater mencapai 50-80 item dalam sebulan untuk tas mencapai 25-30 item dalam sebulan.

Hasil wawancara tersebut menunjukan produk tozi cozy cukup diminati oleh pembeli. Meskipun produk tozi cozy cukup diminati, menurut hasil survey kepada 15 orang pembeli mengalami kesulitan apabila barang yang dicari tidak sesuai dengan yang dibutuhkan seperti contoh masalah ukuran pakaian yang tidak sesuai maka pembeli tidak dapat mengetahui cabang distro terdekat yang memiliki stok barang yang sesuai dengan yang dicari. Maka dari itu distro ini membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pembeli dalam mencari barang tozi cozy pada cabang tozi cozy yang tersebar di kota Bandung. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan maka distro Tozi Cozy membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pembeli dalam mencari barang ataupun pakaian yang sesuai. Jadi diharapkan dengan adanya aplikasi online service berbasis Android pada produk Tozi Cozy pada distro di Bandung pembeli dengan cepat mengetahui distro mana saja yang menyediakan barang atau pakaian yang sesuai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang terdapat beberapa permasalahan yang terjadi antara lain sebagai berikut :

1. Pembeli kesulitan dalam mencari produk tozicozy yang sesuai keinginan jika harus mengecek cabang distro tozicozy satu persatu.
2. Tidak semua pembeli mengetahui lokasi cabang tozicozy dengan tepat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah web service berbasis Android dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mempermudah pembeli dalam mencari produk tozi cozy yang sesuai keinginan karena pembeli tidak harus mengecek cabang ToziCozy satu persatu.
2. Membantu pembeli dalam mengetahui lokasi terdekat cabang Distro ToziCozy.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini dimaksudkan agar pembahasan dan penyusunan laporan dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, batasan – batasan masalah tersebut antara lain adalah :

1. Aplikasi yang dibangun hanya akan diimplementasikan di cabang ToziCozy yang tersebar di kota Bandung.
2. Aplikasi ini akan menampilkan lokasi cabang ToziCozy yang menyediakan produk dari ToziCozy di kota Bandung.
3. Produk yang ditampilkan pada aplikasi ini adalah produk pakaian dan aksesoris yang meliputi (*sweater*, *t-shirt*, tas) ToziCozy.
4. Fitur yang terdapat pada aplikasi ini adalah lihat kategori, pilih item, menampilkan ketersedian item yang dicari, dan menampilkan cabang cabang distro.
5. Sistem akan dibangun menjadi dua aplikasi yaitu aplikasi *Frontend* berbasis Android dan aplikasi *Backend* berbasis *web*.
6. Sistem yang dibangun akan diimplementasikan pada *smartphone* dengan minimal sistem operasi Android 4.2
7. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah JAVA.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodelogi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

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

b. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model *waterfall*. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun *software*, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap – tahap utama dari model ini memetakan kegiatan – kegiatan pengembangan dasar yaitu :

a. Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak

melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan – hubungannya.

c. Implementasi dan pengujian unit

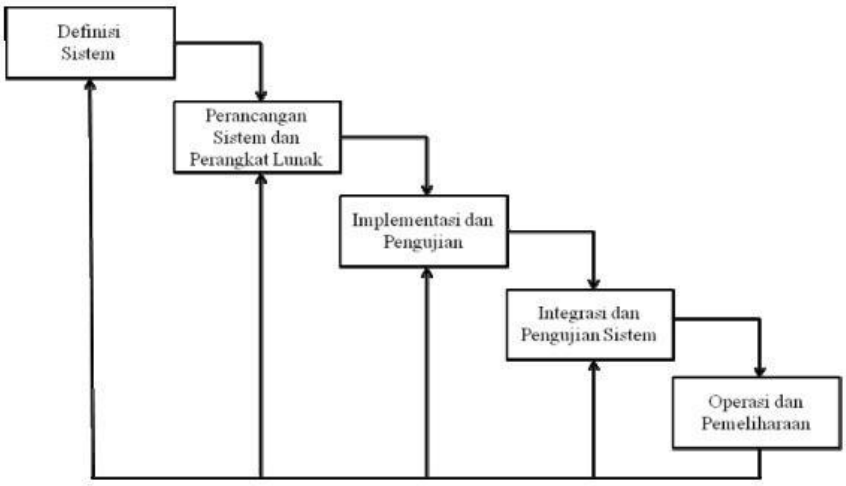
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual di integrasikan dan di uji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak di kirim kepada target user.

e. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup paling lama. Sistem di *install* dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap – tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka kami membuat sistematika laporan yang diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas secara singkat latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasannya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil perusahaan tempat penelitian serta landasan teori yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis damalm membangun aplikasi ini seperti analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional yang berupa analisis user, analisis pengkodean, analisis perangkat keras (*hardware*), dan analisis perangkat lunak (*software*). Analisis basis data berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Skenario Diagram, Sequence Diagram,* dan *Class Diagram* yang akan digunakan pada sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang di lakukan di Distro ToziCozy Bandung.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir serta saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi.