BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung memiliki daya tarik wisata yang luar biasa di kalangan wisatawan yang menyukai wisata belanja. Objek wisata belanja yang ada di kota Bandung beragam salah satunya yaitu objek wisata belanja di *Mall*, data dari Dinas Perdagangan dan Perindustrian kota Bandung tahun 2011 wisata belanja di *Mall* yang ada di kota Bandung merupakan objek wisata belanja kedua terbesar jumlah kunjungannya dengan presentase kunjungan sebesar 18,4 %. Jumlah kunjungan wisata belanja di *Mall* yang semakin meningkat membuat pembangunan *Mall* juga ikut meningkat, berdasarkan data dari Dinas Perdagangan dan Perindustrian kota Bandung tahun 2011 sudah terdapat 34 *Mall* di kota Bandung [1].

Jumlah *Mall* dan presentase wisata belanja di *Mall* yang meningkat mengakibatkan persaingan bisnis pada wisata belanja di *Mall* semakin meningkat. Oleh Karena itu toko yang terdapat di setiap *Mall* meningkatkan strategi agar dapat bersaing dan menjadi pilihan pengunjung dalam berbelanja, salah satu cara yang dilakukan yaitu melakukan promo produk atau jasa yang mereka punya. Promo yang menarik berpengaruh kepada keputusan pembelian pengunjung oleh karena itu informasi promo harus tepat dan *up to date* sampai kepada pengunjung.

Informasi promo *Mall* di kota Bandung masih menjadi masalah yang sering dialami oleh pengunjung *Mall* yang ada di kota Bandung, terdapat dua masalah utama yaitu masalah tidak mengetahui informasi promo dan masalah ketinggalan informasi promo hal ini dibuktikan dengan survey kuesioner kepada 100 responden pengunjung *Mall* di kota Bandung 80 responden setuju jika mereka sering ketinggalan dan tidak tahu informasi promo yang ada di pusat perbelanjaan atau *Mall* di kota Bandung dikarenakan kurangnya informasi promo dan toko promo yang *up to date* dan lengkap.

Salah satu faktor sehingga pengunjung *Mall* di kota Bandung sering mengalami masalah mengenai informasi promo yaitu pemilihan media promo dalam penyampaian informasi promo, pada saat ini pengunjung *Mall* di kota Bandung mendapatkan informasi promo lewat media sosial, website dan brosur berdasarkan hasil survey kuesioner kepada 100 responden pengunjung *Mall* di kota Bandung 80 responden setuju jika mereka mendapatkan informasi promo lewat media sosial, website dan brosur. Media yang digunakan saat ini menurut pengunjung mall masih belum efektif berdasarkan survey kuesioner kepada 100 respondne pengunjung mall 80 responden setuju media informasi promo saat ini yang digunakan masih belum efektif dibutuhkan media yang lebih efektif dalam mendapatkan informasi promo.

Pengunjung *Mall* membutuhkan membutuhkan media yang mampu memberikan informasi yang *real time* dan *up to date*, notifikasi tentang promo yang sesuai dengan lokasi dan rekomendasi tempat promo sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil survey kuesioner kepada 100 responden pengunjung *Mall* di kota Bandung 80 responden setuju jika mereka membutuhkan media promo yang memberikan informasi promo yang *real time* dan *up to date*, rekomendasi tempat promo yang ada di mall sesuai dengan lokasi mereka melalui notifikasi dan rekomendasi tempat promo sesuai kebutuhan. Hal ini di perkuat dengan survey kuesioner kepada 10 toko di 5 *Mall* di kota Bandung mereka setuju membutuhkan media online tambahan sehingga dapat membantu pihak toko dalam mempublikasikan promo produk atau jasa yang ditawarkan.

Masalah juga dialami oleh pihak mall, pihak mall sering kesulitan untuk mengetahui informasi promo maupun toko yang sedang mengadakan promo di mall tersebut hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu pihak mall mereka membutuhkan media yang dapat membantu mereka mengetahui informasi promo dan toko yang sedang mengadakn promo sehingga dapat meningkatkan intensitas pengunjung yang ada di mall tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka perlunya membangun aplikasi protif untuk informasi, notifikasi dan rekomendasi promo berbasis

android. Adapun platform yang digunakan sebagai pilot project perangkat lunak ini adalah android dengan pertimbangan bahwa saat ini android memiliki *market share* sebesar 70% dari seluruh perangkat pintar yang diaktifkan [2]. Dengan pembangunan perangkat aplikasi ini diharapkan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi promo yang diinginkan, mempermudah toko dalam mempublikasikan promo produk atau jasa yang ditawarkan dan Membantu pihak *Mall* untuk mengetahui promo dan toko yang sedang mengadakan promo pada *Mall* tersebut .

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana cara membangun Aplikasi protif untuk informasi, notifikasi dan rekomendasi promo memanfaatkan teknologi gps dan Twitter rest API sebgai sumber data pada platform android.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi protif untuk notifikasi informasi dan rekomendasi promo memanfaatkan teknologi gps dan Twitter rest API sebagai sumber data pada platform android. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi promo dan toko yang sedang mengadakan promo di *Mall*.
2. Membantu toko dalam mempublikasikan promo produk atau jasa yang ditawarkan .
3. Membantu pihak *Mall* untuk mengetahui promo dan toko yang sedang mengadakan promo pada *Mall* tersebut.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Promo yang ditampilkan hanya promo yang ada di mall.
2. Wilayah penelitia yaitu mall yang ada di kota bandung.
3. Mall yang diteliti terdiri dari 5 mall.

4. Pendekatan rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* dengan bahasa pemodelan *Unified ManipulationLanguage (UML)* .

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tesebut. Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi Literatur

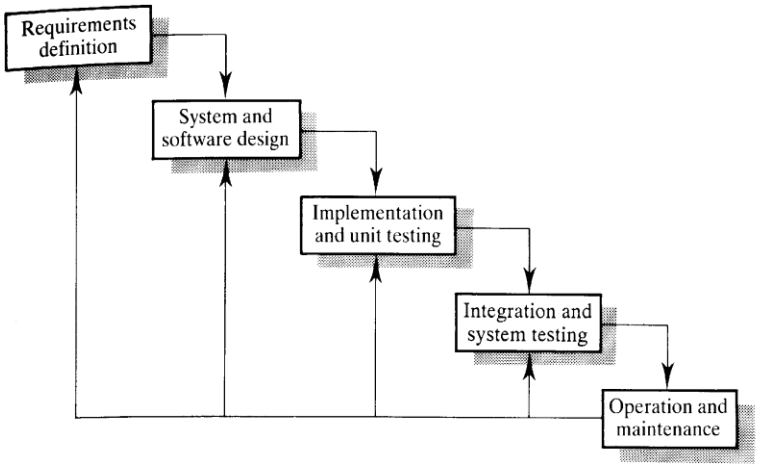
   Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, diantaranya hasil penelitian, indeks, *review*, jurnal, *paper*, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Kuesioner

   Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Adapun proses tersebut antara lain :



Gambar I. 1 Model Waterfall

I.6 Sistematika Penulisan

Gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, dengan diikuti batasan masalah agar penelitian lebih terfokus, menentukan metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menganalisis masalah untuk kemudian dilakukan proses perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 membahas tentang implementasi dari tahapan-tahapan penting yang telah dilakukan sebelumnya kemudian dilakukan pengujian terhadap kesesuaian sistem dengan tahapan yang telah ditentukan untuk memperlihatkan sejauh mana sistem layak digunakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan beserta saran-saran untuk adanya pengembangan dan kualitas sistem untuk kedepannya agar sistem yang dibuat menjadi lebih baik serta lebih kompleks.