# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Buah tangan atau biasa masyarakat bilang oleh-oleh sesuatu yang dibawa dari bepergian [1]. Bandung termasuk kota besar di Indonesia dan termasuk tujuan wisata bagi warga lokal maupun mancanegara. Sudah selazimnya ketika seseorang bepergian baik itu keluar kota ataupun keluar negeri baik itu berlibur ataupun urusan bisnis dan lain sebagainya sudah barang tentu menjadi suatu keharusan atau menjadi kebiasaan bahwasannya oleh-oleh adalah sesuatu yang bisa dibawa untuk memberikan kesan kalau seseorang tersebut sehabis bepergian atau mau berkunjung ke sanak keluarga sebagai bentuk wujud kasih sayang kepada orang yang disayangi baik itu keluarga teman ataupun tetangga.

Permasalahan pertama banyak orang yang sedang berwisata baik didalam kota atau luar kota ketika pulang tentunya tidak dengan tangan kosong melainkan mereka ingin membawa oleh-oleh untuk keluarga, saudara dan tetangga yang di rumah akan tetapi tidak semua orang tahu posisi tokonya dan rutenya, untuk itu dibutuhkannya rute untuk memperjelas keberadaan toko oleh-oleh itu sendiri sehingga mereka mendapatkan apa yang ingin mereka beli.

Permasalahan selanjutnya kebanyakan orang tidak tahu pelayanan atau kwalitas dari toko yang menyediakan oleh-oleh sehingga menjadikan orang tidak yakin untuk membeli oleh-oleh dari toko yang menyediakan oleh-oleh.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka akan dibangun sebuah aplikasi untuk oleh-oleh dengan tujuan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan posisi tempat dimana yang menjual oleh-oleh dengan disertai rute menuju tempat penjualan oleh-oleh tersebut dan dengan pelayanan ataupun kwalitas yang baik dengan mengetahui dari rating yang diberikan pembeli sebelumnya dimana tidak semua orang bisa memberikan rating tetapi hanya orang yang benar-benar telah membeli dengan memasukan transaksi pembeliansehingga menjadikan rating tersebut akurat. Aplikasi ini di khususkan untuk pengguna

*smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Sehingga saya mengangkat tema dan judul "**PENCARIAN OLEH-OLEH KHAS DAERAH BERBASIS ANDROID".**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, berikut adalah daftar identifikasi masalah dari latar belakang tersebut:

1. Belum adanya aplikasi yang bisa memberikan informasi posisi toko dan rute menuju toko oleh-oleh.
2. Belum adanya informasi kwalitas dan pelayanan dari toko yang menyediakan oleh-oleh.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah "**membangun aplikasi mobile pencarian oleh-oleh khas daerah berbasis android" dengan tujuan sebagai berikut :**

1. Menyediakan informasi posisi dan rute posisi toko oleh-oleh.
2. Menginformasikan kwalitas dan pelayanan dari toko yang menyediakan oleh-oleh.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Penelitian ini dibangun dalam dua sistem yakni dengan website untuk admin, android untuk penjual dan android untuk aplikasi yang dipakai publik (*Frontend*).
2. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *android* dengan spesifikasi versi minimal *android* versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*.
3. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembangunan perangkat lunak dibuat dengan 2 type untuk sistem pertama yakni *website* menggunakan SAD (*Structure Analysis and Design*) dan untuk sistem kedua yakni android

menggunakan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) dengan UML (*Unified Modeling Language*).

4. Aplikasi android yang dibangun dapat menampilkan berbagai macam oleh-oleh, tempat penjualan oleh-oleh, rute jalan, rating dan pelayanan.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian untuk pembanguan aplikasi ini menggunakan dua metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak yang akan dipaparkan sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dilakukan adalah dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan seperti informasi mengenai jenis-jenis oleh-oleh, API, JSON, LBS, notifikasi Android dan *HTTP Request* and *Response* menggunakan Android.

2. Kuesioner

   Kuesioner dilakukan pada masyarakat sebagai pengumpulan data validasi untuk membuktikan seberapa dibutuhkannya aplikasi ini dibangun dengan berdasarkan hasil dari kuesioner.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

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

1. Communication

Tahap *communication* adalah analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan costumer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari intrenet.

2. Plaining

Tahap plaining merupakan lanjutan dari proses comunication (analysis requirement). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan software.

3. Modeling

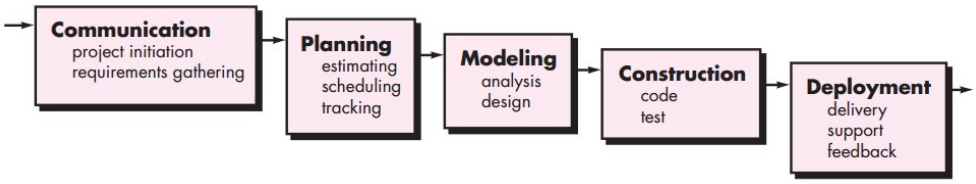
Proses modeling ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement.

4. Construction

Contruction merupakan proses membuat kode. Coding atau perkodean merupakan penerjemah desain dala bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta olh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya pengunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sorfware atau sistem. Setelah melakukan analisi, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian software yang telah harus dilakukan pemeliharaan secara berkalah. Dari berbagai tahapan-tahapan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 1.1 Waterfall Model




***G*ambar 1.1** ***Waterfall Model [2]***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam skrisipsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab I menguraikan latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab II menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab III menguraikan hasil analisis dan perancangan dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat yang digunakan.

BAB IV Implementasi dan Pengujian

Bab IV menguraikan implementasi dari masalah-masalah yang telah dianalisis dan dirancang serta pengujiannya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya