BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat karena dengan hadirnya teknologi informasi dapat mempermudah akses informasi dengan cepat. Hal tersebut membuat teknologi informasi berkembang sangat cepat sejalan dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang terfokus dalam ilmu teknologi informasi.

Dalam era yang kini serba canggih, banyak terobosan terbaru dalam penyediaan jasa baik berbasis *website* ataupun berbasis *mobile* sehingga di era sekarang banyak masyarakat sangat bergantung pada *smartphone* karena perangkat tersebut dapat mengakses situs ataupun aplikasi yang dibutuhkan asalkan mempunyai koneksi *internet*.

Sudah banyak aplikasi penyedia jasa yang menjadi perantara antara penyedia dan pengguna seperti pada bidang transportasi yang memberikan kemudahan kepada pengguna nya untuk memesan layanan jasa transportasi umum yang efektif dan efisien karena pengguna tidak perlu lama menunggu, ada pula jasa untuk mempertemukan penjual dan pembeli barang bekas maupun barang baru yaitu OLX dengan mengutamakan sistem pembayaran COD (*Cash On Delivery*) karena dianggap lebih aman dan dapat meminimalisir resiko penipuan yang dilakukan oleh penjual. Dari beberapa contoh bidang aplikasi jasa penyedia layanan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa masyarakat mempunyai sikap terbuka terhadap perkembangan teknologi informasi pada bidang jasa.

Penulis melakukan riset langsung ke objek penelitian dengan mengamati secara langsung permasalahan yang terjadi pada masyarakat serta memberikan kuesioner berupa beberapa pernyataan untuk di isi oleh masyarakat maupun toko bangunan. Hasil kuesioner tersebut membuktikan bahwa masyarakat membutuhkan sistem dalam mencari kebutuhan bahan bangunan. Dari 9 responden toko bahan bangunan sebanyak 97,14% setuju dengan pembuatan sistem tersebut sedangkan dari 5 responden masyarakat umum sebanyak 88,85% setuju dengan adanya sistem pencarian bahan bangunan secara *online* yang berkonsepkan seperti OLX.

Berikut adalah sampel yang penulis ambil dari beberapa pernyataan pada kuesioner :

Tabel 1.1 : Sampel dan Hasil Kuesioner Masyarakat

No	Pernyataan	Banyak Responden	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah anda ingin membangun rumah sendiri ?	4	1
2	Apakah anda mengalami kesulitan mencari ahli bangunan (tukang bangunan) ?	4	1
3	Apakah anda ingin membandingkan jarak terdekat dalam pembelian bahan bangunan?	5	-
4	Apakah anda setuju dengan pembuatan sistem tersebut ?	5	-
5	Apakah anda ingin menggunakan sistem tersebut dalam waktu dekat?	4	1

Tabel 1.2 : Sampel dan Hasil Kuesioner Toko Bangunan

No	Pernyataan	Banyak Responden		
		Setuju	Tidak Setuju	Tidak Menjawab
1	Apakah anda dapat memberikan informasi detail mengenai alamat toko bangunan anda ?	9	-	-
2	Apakah anda setuju dengan pembuatan sistem tersebut ?	9	-	-
3	Apakah anda memiliki bahan bangunan minimal 20 macam item ?	9	-	-
4	Apakah anda ingin menggunakan sistem tersebut dalam waktu dekat?	5	2	2
5	Apakah anda siap berkomitmen dalam kejujuran pengiriman barang ??	9	-	-

Tabel diatas menunjukkan bahwa antusiasme masyarakat dalam pengadaan sistem untuk pencarian kebutuhan bahan bangunan sangatlah tinggi.

Selain itu penulis merancang sistem berdasarkan UU ITE BAB II pasal 4 tahun 2008 yang berisikan 5 point yaitu :

“Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

a. mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
b. mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;

c. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
d. membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap Orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
e. memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi."

Maka penulis mempunyai gagasan yang bertujuan membantu masyarakat untuk pencarian ahli bangunan yang kompeten dalam pengerjaan bangunan dan pencarian toko kebutuhan bangunan. Penulis telah melakukan observasi dengan melihat ke objek penelitian kondisi permasalahan yang terjadi pada masyarakat diantaranya adalah banyaknya masyarakat yang sulit untuk mencari informasi kebutuhan bangunan terdekat, hal lain nya yang di keluhkan masyarakat adalah sulitnya mencari pekerja bangunan, hal tersebut membuat masyarakat harus bersusah payah untuk mencari bahan bangunan tertentu.

Dengan dibuatnya aplikasi berkonsep android yang terintegrasi dengan GIS *(Geographic Information System)* dalam bidang pencarian bahan bangunan secara *online* dapat membantu memudahkan masyarakat dalam melakukan pencarian bahan bangunan yang dibutuhkan karena masyarakat tidak perlu datang ke toko bangunan untuk menanyakan barang yang di perlukan karena dengan menggunakan konsep android yang memiliki fitur GIS, maka informasi toko bangunan berkumpul pada suatu tempat yang di sediakan dengan media elektronik sehingga masyarakat tersebut dapat menentukan toko bangunan terdekat untuk mencari bahan bangunan agar proses yang berjalan dapat efektif dan efisien, selain itu masyarakat dapat

membandingkan harga barang antara toko bangunan yang satu dan lainnya tanpa perlu mendatangi toko bangunan tersebut satu per satu dengan melakukan panggilan telepon kepada toko bangunan yang dituju

Untuk membangun sistem tersebut penulis menggunakan sistem berbasis *website* untuk *back-end,* bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Prepocessor)*, menggunakan desain *bootstrap* agar sistem tersebut responsif, adanya sistem *GIS (Geographic Information System)* yang di gunakan untuk menentukan lokasi penjual serta menentukan toko bangunan terdekat dengan pembeli, selain itu sistem tersebut nantinya akan terintegrasi dengan aplikasi berbasis android yang digunakan sebagai media *front-end*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud untuk membangun sebuah sistem dengan mengangkat judul **"*PLATFORM BUILD-ME* : MEMPERTEMUKAN *STAKEHOLDER* BANGUNAN DENGAN KONSUMEN"**. Dibangunnya sistem tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat dalam membangun rumah atau bangunan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasi apa yang terjadi pada masyarakat serta melakukan perumusan masalah dari hasil pengumpulan data permasalahan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah, karena merupakan langkah pertama dalam

perancangan suatu sistem. Permasalahan - permasalahan yang terjadi pada masyarakat yang sedang melakukan pembangunan adalah :

1. Proses pencarian toko bangunan dan bahan bangunan sulit karena keterbatasan informasi alamat toko bahan bangunan.
2. Sulitnya mencari informasi ahli bangunan (mandor / tukang).
3. Sulitnya mencari informasi pekerja bangunan pembantu tukang (laden).
4. Sulitnya mendapatkan informasi kontak toko bangunan untuk di hubungi.
5. Pekerja bangunan yang sulit mencari pekerjaan karena terbatasnya informasi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menggambarkan proses bisnis yang berjalan dan yang diusulkan.
2. Membangun sistem pencarian kebutuhan bangunan berbasis android.
3. Membuat fitur pencarian toko terdekat pada sistem.
4. Membuat fitur pencarian ahli bangunan.
5. Membuat visualisasi peta untuk semua *stakeholder* bangunan.
6. Membuat sarana informasi *stakeholder* bangunan yang dapat diakses oleh masyarakat.
7. Membuat filter pencarian objek terdekat dengan lokasi pengguna.
8. Bagaimana implementasi sistem yang akan di buat kepada masyarakat menggunakan desain tampilan yang mudah di mengerti dan responsif.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud melakukan penelitian di Kecamatan Rancasari adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada masyarakat yang sedang membangun rumah ataupun renovasi rumah serta mencari masalah pada keluhan masyarakat terhadap kinerja para ahli bangunan. Membuat suatu perubahan yang merupakan suatu inovasi sehinggga mengikuti perkembangan jaman dan pesatnya kemajuan teknologi dengan merancang suatu sistem agar dapat memecahkan serta mengatasi permasalahan yang ada pada masyarakat dalam hal pembangunan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana proses bisnis yang sedang berjalan di area Kecamatan Rancasari.
2. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada kedua belah pihak.
3. Membangun sistem informasi berbasis android berkonsep *GIS (Geographic Information System)* yang mempermudah segala aktivitas pencarian bahan bangunan yang dilakukan oleh masyarakat.
4. Untuk menguji sistem yang akan di buat agar sesuai dengan output yang di harapkan.
5. Untuk mengimplementasikan sistem pencarian bahan bangunan *Start-up "Build-Me"* beberapa area di Bandung.
6. Menguji sistem apakah diterima oleh masyarakat.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terdiri dari 2 bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan solusi atas permasalahan yang terjadi pada kasus pembangunan rumah maupun bangunan lainnya di area Bandung dengan sistem ini juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan toko bangunan serta kualitas ahli bangunan sehingga lebih efektif dan efisien dengan adanya fitur pencarian bahan bangunan serta ahli bangunan sehingga dapat memberikan informasi yang lebih cepat dan tepat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Pengembangan Ilmu

   Sebagai pengembangan ilmu pada jurusan sistem informasi khusus nya pengembangan ilmu dalam sistem penjualan berkonsep *GIS (Geographic Information System)*.

2. Bagi Penulis

   Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengimplementasikan sistem informasi ke dalam dunia nyata.

3. Bagi Masyarakat

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah segala aktifitas pencarian bahan bangunan yang dilakukan oleh masyarakat , memudahkan masyarakat mencari ahli bangunan sehingga ahli bangunan tidak menganggur

pada waktu yang lama, hal ini dapat meningkatkan taraf ekonomi pada masyarakat yang bekerja sebagai ahli bangunan.

4. Bagi Pihak lain

   Diharapkan dengan dilakukan nya penelitian ini dapat memberikan acuan kepada mahasiswa atau siapapun untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan terperinci tentang sistem *GIS (Geographic Information System)* studi kasus pada pencarian bahan bangunan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, dibuat beberapa batasan masalah yang meliputi:

1. Sistem informasi pencarian kebutuhan bahan bangunan dibuat berbasis android dan bekonsep *GIS* yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, pemilik toko bangunan serta para ahli bangunan.
2. Modul yang dibuat pada sistem ini berdasarkan dengan kebutuhan dan aktifitas masyarakat dalam membangun suatu lahan.
3. Proses yang terjadi dalam sistem ini adalah pencarian bahan dan *stakeholder* bangunan, tanpa adanya proses transaksi
4. *Stakeholder* yang dimaksud dalam sistem ini dibatasi yaitu hanya toko bangunan, tukang bangunan, toko kaca, toko kusen dan depo keramik.
5. *Output* yang dihasilkan berupa informasi mengenai *stakeholder* bangunan yang di tampilkan melalui *front-end* berkonsep android.
6. Sistem ini dapat menambahkan *user* yang dapat mengakses sistem yaitu bagian admin.

7. Sistem tersebut bersifat dinamis artinya konten di dalamnya dapat selalu di *update* mengikuti kebutuhan pengguna.
8. Sistem dapat mengelola segala aktivitas olah data yang dilakukan pada sistem tersebut.
9. *Stakeholder* bangunan dapat melakukan pengajuan pendaftaran yang nantinya akan diverifikasi oleh admin untuk memastikan data yang diinputkan valid sehingga informasi *stakeholder* dapat dimunculkan pada sistem *front-end*.
10. Pembayaran dilakukan secara mandiri yaitu mendatangi *stakeholder* yang dituju ataupun melakukan pembayaran ditempat pengiriman.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Adapun lokasi untuk melaksanakan penelitian ini adalah pada Kecamatan Rancasari Kota Bandung. Penelitian yang di lakukan oleh penulis di mulai dari tanggal 01 Maret 2017 sampai dengan 31 Juni 2017.

Tabel 1.1 : Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																
2	Perancangan Antar Muka																
3	Pengkodean																
4	Testing dan Evaluasi																

5	Revisi Sistem																
6	Hosting																
8	Implementasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dan terstruktur, maka penulisan laporan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima (5) bab. Bab-bab tersebut adalah seperti berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang melandasi pengidentifikasian masalah yang akan diteliti, rumusan masalah yang akan diangkat menjadi permasalahan yang pokok pada batasan masalah, tujuan dari pada perancangan, dan metode atau sistematika penulisannya.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi permasalahan yang akan dianalisa, dan juga teori-teori yang berhubungan dengan konsep dasar Sistem selama penulis melakukan Penyusunan Skripsi di objek penelitian.

3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab pada tahap ini menjelaskan tentang objek dan metode penelitian Sistem yang sedang berjalan di masyarakat, seperti desain penelitian, teknik metode pengumpulan data atau disebut dengan metode deskriptif, pendekatan dan pengembangan sistem, analisis sistem yang sedang berjalan meliputi komponen pendekatan berbasis objek.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai tentang hasil dari analisis sistem yang diusulkan dimulai dari perancangan sistem, tujuan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, perancangan prosedur dan basis data yang diusulkan, serta menguraikan perancangan antar muka sistem yang dibuat, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem dan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat dan pembahasannya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang saran dan keritik tentang aplikasi yang telah dibuat, dan juga saran dan kesimpulan rekomendasi bagi masyarakat untuk pengembangan sistem dari laporan oleh penulis yang telah dibuat.