BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beragamnya buah tangan dan cinderamata khas dari negara-negara tertentu yang tidak dapat ditemui atau diperoleh didalam negeri membuat kesulitan tersendiri dalam memperolehnya selain dengan cara harus pergi ke negara-negara tersebut, tidak jarang pula pada media sosial banyak iklan yang mengiklankan barang-barang dari luar negeri, tidak jarang pula orang-orang mempertanyakan keaslian dari barang yang diiklankan. Dilihat dari banyaknya situs penyedia jasa seperti *eBay.com* dan *amazon.com* masih terdapat beberapa kekurangan.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan salah satu cara yang dapat digunakan bagi para *traveler* dan para pengguna media sosial yang sering menginginkan barang dari luar negeri ialah dengan cara berbelanja pada O*nline Shop* yang sudah ada, tetapi sering kali terkendala dengan biaya pajak yang dikenakan terbilang mahal. Dengan gaya hidup seperti itu tidak sedikit orang yang kembali hanya ingin sekedar untuk membeli kembali buah tangan dan cinderamata tersebut, tetapi terkendala dengan biaya perjalanan yang tidak sedikit, waktu tempuh ke tempat tersebut, atau juga dengan jadwal rutinitas seseorang tersebut, banyak dari mereka yang ingin hanya sekedar untuk menitip barang untuk dibelikan barang, mereka mencari perkumpulan di media sosial yang kebanyakan orang-orang didalamnya adalah *traveler*.

Untuk melakukan transaksi pembayaran penulis memanfaatkan *Online Payment Gateway* sebagai pihak ketiga dari pemberi permintaan kepada *traveler* yang bersangkutan. "Layanan *Payment Gateway* telah menjadi terkenal di dunia *online*. *Payment Gateway* memberikan keuntungan lebih kepada *customer* yang bergantung kepada Internet untuk membeli produk – produk yang diinginkan, sehingga memerlukan transaksi uang secara *Online*. *Payment Gateway* berguna untuk mendeskripsikan informasi pembayaran dan membandingkan nilai *hash* yang dikirimkan penjual."[4]. Juga pengguna aplikasi bisa mendapatkan informasi berupa rekomendasi barang dan cinderamata yang sedang *trending* dari luar negeri

menggunakan API sosial media. “Google menyediakan berbagai API (*Application Programming Interface*) yang sangat berguna bagi pengembang web maupun aplikasi desktop untuk memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh *Google* seperti misalnya: *AdSense*, *Search Engine*, *Translation* maupun *YouTube*.”[1].

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka penulis berinisiatif untuk membangun sebuah aplikasi berbasis android yang dapat menjadi sebuah tempat dan membantu seseorang yang ingin membeli barang dari luar negeri tanpa harus datang langsung ke tempat tersebut dengan cara menitipkan dibelikan kepada seorang *traveler*, juga dimana dapat menguntungkan *traveler* yang menjadi seseorang yang dititipkan dari barang yang dibeli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Seseorang yang ingin membeli barang dari luar negeri tetapi terkendala waktu, biaya, dan jadwal runtinitas sehingga pembeli barang membutuhkan jasa untuk menitip beli barang.
2. Banyaknya situs penyedia jasa yang menyediakan layanan titip barang dari luar negeri dengan biaya pajak dan ongkos kirim dibebankan kedalam paket. Pembelian barang yang relatif murah tetapi ongkos kirim melebihi harga barang tersebut.
3. Seseorang yang menginginkan buah tangan dan cinderamata terkadang sulit menemukan atau mencari buah tangan dan oleh-oleh yang sedang *trending* dari berbagai negara dan proses pengiriman atau penerimaan barang yang terkadang memakan waktu yang lama.
4. Keaslian barang yang sering kali dipertanyakan oleh pembeli.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi berbasis android agar mudah dipakai oleh pengguna dan memberikan keuntungan pada penggunannya. Tujuan dari dibuatnya pembangunan aplikasi, antara lain :

1. Dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pemebelian oleh-oleh dan cinderamata dari luar negeri dengan cara menitip.
2. Memudahkan pengguna dalam memberikan informasi layanan jasa titip beli barang.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah didalam pembangunan aplikasi berbasis android yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. *Traveler* dibatasi hanya untuk tujuan keluar negeri saja.
2. Aplikasi memanfaatkan *Location Based Service*, *Geotagging*, *Online payment gateway*, *Application Programming Interface* sosial media untuk fitur-fitur yang akan dikembangkan.
3. Pemilihan untuk domisili sekitar yang terdekat menggunakan algoritma *Case Based Reasoning*.
4. Buah tangan dan cinderamata yang dapat dibeli berupa kosmetik, makanan ringan, cinderamata, *fashion*, aksesoris.
5. Pembayaran dilakukan melalui pihak ketiga menggunakan *Midtrans Payment Gateway.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses tahapan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, memerlukan data-data agar mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, aktual, dan akurat.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian menggunakan teknik wawancara, observasi, dan studi literatur.

a. Wawancara

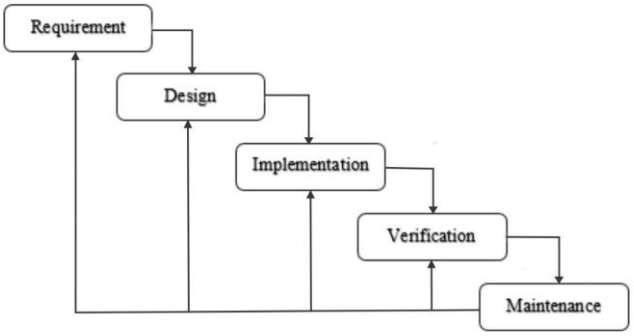
Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan sesi tanya jawab beberapa orang yang pernah ke luar negeri.

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan. Mengamati bukan hanya melihat, melainkan juga merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian-kejadian yang ada.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun ini menggunakan paradigma perangkat lunak *Waterfall*. Berikut ini adalah tahapan pengembangan dengan menggunakan metode *Waterfall* :



Gambar 1. 1 Alur Metode *Waterfall.*

1. *Requirement Analisis*

   Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.

2. *System Design*

   Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan.

3. *Implementation*

   Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya.

4. *Integration & Testing*

   Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah yang diambil, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai tinjauan umum mengenai aplikasi dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai sistem informasi manajemen dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas tentang implementasi dalam bahasa pemrograman, yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan proposal penelitian skripsi dan saran mengenai pengembangan perangkat lunak untuk masa yang akan datang.