

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, orang-orang tidak pernah lepas dari kebutuhan, salah satunya adalah kebutuhan akan sebuah jasa. Selain orang-orang yang membutuhkan jasa, terdapat orang-orang yang memiliki usaha berupa jasa sebagai mata pencahariannya. Selama ini orang-orang yang memerlukan jasa maupun orang-orang yang memiliki usaha sebagai penyedia jasa belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang ada berupa internet dan telepon pintar (*smartphone*) sebagai sarana untuk mencari atau mengiklankan sebuah jasa.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, dimana terdapat orang yang membutuhkan jasa dan orang yang menyediakan jasa serta mudahnya akses internet di kalangan masyarakat yang saat ini sebagian besar sudah memiliki perangkat telepon pintar (*smartphone*) berbasis *android*, pengembangan "Aplikasi *Android* Jual Beli Jasa Berbasis *Android* dengan Mengintegrasikan *Google Maps* dan Media Sosial" sebagai wadah dan sarana untuk mencari jasa dan mengiklankan jasa diharapkan dapat memudahkan orang-orang yang mencari jasa sekaligus meningkatkan penjualan bagi orang-orang yang memiliki usaha di bidang penyedia jasa.

Hingga saat ini belum ada aplikasi khusus jual beli jasa berbasis *android* yang terintegrasi dengan *google maps* dan media sosial. Padahal sekarang ini *google maps*

cukup mudah untuk dijangkau dan digunakan pada perangkat *smartphone* untuk keperluan *tracking* atau pencarian lokasi seseorang atau sebuah tempat dengan memanfaatkan fitur *GPS*. Begitu pula dengan media sosial yang dapat digunakan sebagai sarana berinteraksi. Hal tersebut akan sangat berguna untuk kegiatan jual beli jasa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menciptakan aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk memudahkan orang-orang dalam mencari jasa dan orang-orang yang memunyai usaha penyedia jasa dalam mengiklankan usahanya?
- b. Bagaimana memanfaatkan *google maps* dan media sosial dengan mengintegrasikannya ke dalam aplikasi jual beli jasa berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem ini hanya dapat digunakan sebagai sarana pencarian dan pengiklanan jasa saja.
2. Transaksi pembayaran tidak dapat dilakukan di dalam sistem.
3. Aplikasi hanya bisa dijalankan di *smartphone* berbasis android dengan versi minimal 4.3 (*Jelly Bean*).

4. Akun media sosial hanya digunakan untuk mendaftar akun masuk ke dalam aplikasi.
5. Akun media sosial yang dapat digunakan hanya *facebook*.
6. Aplikasi membutuhkan koneksi internet

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah aplikasi sebagai sarana untuk mempermudah pencarian jasa bagi orang-orang yang memerlukan jasa
2. Menghasilkan sebuah aplikasi sebagai sarana untuk mengiklankan sebuah jasa bagi orang-orang yang memiliki usaha sebagai penyedia jasa.
3. Menerapkan ilmu yang penulis pelajari selama mengikuti kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta khususnya di bidang pemrograman.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kemampuan untuk menghasilkan produk aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan dan kebutuhan orang lain (pengguna aplikasi).
- b. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik

Informatika Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Adapun manfaat penelitian ini bagi Universitas Amikom Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Melihat sejauh mana penulis dapat mengimplementasikan teori yang sudah dipelajari di bangku kuliah.
- b. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi.
- c. Memperkaya referensi tulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang menempuh skripsi.

1.5.3 Bagi Pengguna Aplikasi

Manfaat penelitian bagi pengguna aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Membantu memenuhi kebutuhan dalam hal pencarian penyedia jasa tertentu.
- b. Membantu mengiklankan sebuah usaha di bidang jasa.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam mengerjakan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

1. Metode Studi Pustaka

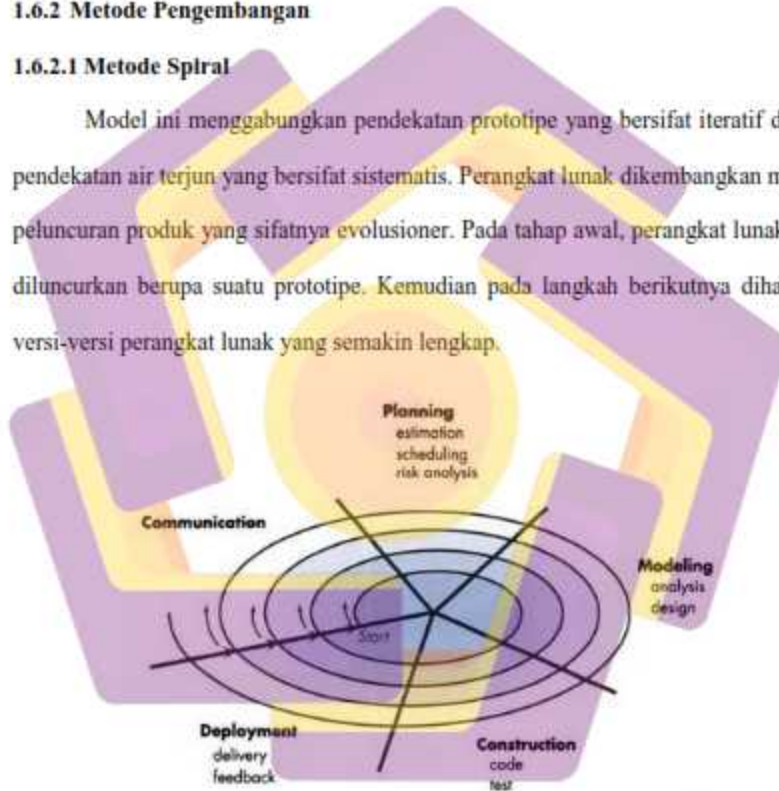
Pengumpulan data dan informasi dengan membaca artikel, jurnal, website,

buku maupun penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai referensi pembahasan dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 Metode Spiral

Model ini menggabungkan pendekatan prototipe yang bersifat iteratif dengan pendekatan air terjun yang bersifat sistematis. Perangkat lunak dikembangkan melalui peluncuran produk yang sifatnya evolusioner. Pada tahap awal, perangkat lunak yang diluncurkan berupa suatu prototipe. Kemudian pada langkah berikutnya dihasilkan versi-versi perangkat lunak yang semakin lengkap.



Gambar 1.1 Metode Spiral

1.6.3 Metode Testing

1.6.3.1 Metode Black Box

Black Box Testing atau Pengujian Kotak Hitam atau juga disebut Behavioral Testing, berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak. Artinya, teknik Black Box Testing memungkinkan untuk mendapatkan set kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Black Box Testing bukan merupakan alternatif dari pengujian White Box Testing. Sebaliknya, Black Box Testing adalah pendekatan komplementer yang mungkin untuk mengungkap kelas yang berbeda dari kesalahan daripada metode White Box Testing (Roger S. Pressman 2010).

Black Box Testing mencoba untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut.

- a. Fungsi tidak benar atau hilang.
- b. Kesalahan interface atau antarmuka.
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- d. Kesalahan kinerja atau perilaku.
- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

1.6.3.2 Metode White Box

Pengujian white-box (glass box), adalah metode desain test case yang menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh test case. Dengan menggunakan metode pengujian white-box, perancang sistem dapat melakukan test case untuk memberikan jaminan bahwa :

- a. Semua jalur independen pada suatu modul ditelusuri minimal 1 kali
- b. Semua jalur keputusan logis True/False dilalui
- c. Semua loop dieksekusi pada batas yang tercantum dan batas operasionalnya
- d. Struktur data internal digunakan agar validitas terjamin

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengembangan, Metode Testing, Sistematika Penulisan yang digunakan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang aplikasi, kebutuhan sistem, serta perancangan sistem.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengimplementasikan rancangan serta membahas hasil dari implementasi program.

5. BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, dan daftar pustaka.

