

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dampak dari era globalisasi adalah munculnya telephone pintar atau sering di sebut juga smartphone hampir setiap orang di dunia ini menggunakan smartphone, menurut eMarketer pada tahun 2015 di perkirakan sekitar 55 juta pengguna smartphone. Di era sekarang kehadiran smartphone sangat penting untuk mencari informasi dengan cepat dan efisien. Salah satu sistem oprasi smartphone yang bergerak sangat cepat adalah Android. Android pertama kali diluncurkan secara resmi pada tahun 2007, Android dibuat oleh Android, Inc lalu pada tahun 2005 Google mengakuisisi Android Inc. Menurut Google sampai tahun 2015 pengguna android sudah mencapai 1,4 miliar diseluruh dunia.

Pasar adalah tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi jual – beli barang dan jasa. Secara umum pasar hewan merupakan tempat terjadinya transaksi jual dan beli hewan. Hewan yang biasanya dijual-belian yaitu Berbagai macam burung, kelinci, ayam, hamster dan ikan dll selain itu pasar hewan juga menjual berbagai macam hewan lainnya, disana juga menjual berbagai macam pakan hewan dan segala kebutuhan hewan. Ciri ciri pasar hewan yaitu adanya produsen yang biasanya peternak atau penjual, adanya konsumen yang biasanya konsumen langsung, adanya barang yang diperjualbelikan hewan ternak atau peliharaan.

Bagi para pelaku peternakan lokal dan luar daerah, info tentang lokasi pasar hewan, alamat, ternak yang diperjual belikan dan hari hari pasarnya adalah sesuatu yang sangat berguna. Kendala yang dialami pembeli dari luar daerah adalah sulitnya mencari lokasi pasar hewan yang ada di daerah tersebut mereka harus bertanya kepada orang lain untuk mencari jalan menuju pasar hewan sehingga sangat tidak efisien. Oleh karena itu peluang untuk perancangan aplikasi ini sangat besar, sehingga mendorong saya untuk melakukan penelitian membuat ***"Aplikasi Pencarian Pasar Hewan Berbasis Android Di Daerah Jawa Tengah Dan Yogyakarta"***, dapat mempermudah peternak lokal dan luar daerah seperti peternak burung dan merpati di daerah Jawa Tengah dan DIY untuk menjual hewan ternak mereka. Dengan adanya aplikasi ini dapat meminimalisi masalah masyarakat terutama masyarakat dari luar daerah dalam mencari hewan buruan di pasar hewan yang ada di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Di dalam aplikasi ini terdapat nama pasar hewan serta deskripsi pasar hewan tersebut mulai dari jam operasional pasar dan hari kapan pasar hewan tersebut buka. Aplikasi ini juga menggunakan bahasa indonesia yang merupakan bahasa yang umum digunakan oleh masyarakat indonesia, aplikasi ini juga memberikan informasi panduan jalan menuju lokasi. Aplikasi ini dirancang untuk meminimalisi masalah di masyarakat dalam mencari informasi mengenai pasar hewan yang tersebar di Jawa Tengah dan Yogyakarta. Cara menggunakannya juga sangat mudah dilengkapi dengan sistem penunjuk arah (google maps) membuat kita tidak kebingungan dan tidak perlu bertanya kepada orang lain kita tinggal menentukan pasar yang akan dituju kemudian ikuti arah petunjuk yang ada

sehingga kita lebih menghemat waktu perjalanan dan lebih efisien. konten yang menarik membuat aplikasi ini nantinya menjadi solusi utama bagi masyarakat untuk mencari pasar hewan yang ada di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* berbasis Android untuk meminimalisasi masalah yang terjadi dalam penyajian informasi dan pencarian lokasi pasar hewan yang ada di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Aplikasi ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan apabila perangkat yang digunakan terkoneksi dengan internet.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi tersebut adalah android studio.
4. Aplikasi ini membatasi minimal *Smartphone* Android versi 4.4.4 Kitkat.
5. Penulis hanya memasukan 10 kabupaten di Jawa Tengah yaitu (Brebes, Tegal, Purwokerto, Kebumen, Pekalongan, Semarang, Magelang, Solo, Boyolali, Klaten) dan 5 kabupaten di Yogyakarta yaitu (Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Kota Jogja).

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan berikut:

1. Menghasilkan aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk meminimalisi masalah yang terjadi dalam penyajian informasi dan pencarian lokasi pasar hewan yang ada di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana pada jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

A. Bagi Pengguna

1. Memudahkan pengguna mendapatkan informasi deskripsi tentang pasar hewan di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta.
2. Memudahkan pengguna untuk memilih pasar hewan yang terdekat dari lokasinya sekarang.
3. Memudahkan pengguna menuju ke pasar hewan yang diinginkan.

B. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam terjun ke masyarakat dalam penelitian yang dapat dijadikan bekal untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis melakukan penelitian dengan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.2 Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan dan penelitian langsung tentang proses yang sebenarnya yang terjadi di pasar hewan yang ada di Jawa Tengah dan Yogyakarta.

1.6.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara bertatap muka untuk melakukan beberapa pertanyaan dan untuk mendapatkan jawaban berupa informasi, yang terjadi antara peneliti dengan narasumber.

1.6.2.2 Kepustakaan

Kepustakaan merupakan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Peneliti akan memperoleh informasi penelitian sejenis dan berbagai hal yang berhubungan dengan penelitian ini, dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1.6.3 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus pengembangan sistem dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari *requirement analysis, design, implementation, testing, evaluation*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, serta software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, hukum, analisis kebutuhan sistem. Pada bab ini juga menguraikan rancangan sistem secara umum.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan bagaimana penulis merancang atau mendesain sistem yang akan dibangun, mulai dari perancangan tertulis sampai pembuatan aplikasi, hasil testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran seluruh isi skripsi.

