

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepatu merupakan salah satu kebutuhan utama dan merupakan barang yang sangat sering kita gunakan bahkan hampir setiap hari dalam segala kegiatan kita baik itu sekolah, kuliah, kerja atau sekedar menunjang penampilan. Bahkan bagi sebagian orang sepatu adalah hal yang sangat penting, mereka rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit hanya untuk membeli sepatu dengan kualitas dan model yang nyaman untuk mereka. Akan tetapi semakin lama dan semakin sering digunakan maka sepatu biasanya akan rusak dan ada bagian yang menganga. Bagi sebagian orang apabila memiliki sepatu yang telah rusak akan memilih untuk membuangnya dan membeli sepatu yang baru. Namun ada juga orang mereka akan memilih untuk memperbaiki sepatu tersebut dengan cara membawanya ketempat reparasi sepatu atau sol sepatu.

Tentu saja memperbaiki sepatu yang rusak akan lebih murah dibandingkan dengan membeli sepatu baru. Namun terkadang kita menjadi malas untuk memperbaiki sepatu karena kita kesulitan untuk menemukan tukang reparasi sepatu yang berkeliling disekitar lingkungan atau menemukan tempat reparasi sepatu terdekat. Dilain sisi ada banyak sekali tukang reparasi sepatu baik yang membuka toko reparasi sepatu, ataupun tukang sol sepatu yang berkeliling. Tetapi mereka kesulitan untuk mencari pelanggan yang membutuhkan jasa mereka.

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini telah membawa perubahan yang besar dalam perubahan dunia. Berkat pesatnya perkembangan internet, proses pertukaran informasi dapat dilakukan di mana saja, kapan saja tanpa dibatasi oleh masalah tempat, waktu dan jarak. Bahkan saat ini ada berbagai macam media yang bisa digunakan, bukan hanya untuk bertukar informasi bahkan mampu melakukan transaksi. Media yang dapat digunakan untuk berjualan sekaligus bertransaksi adalah *E-commerce*, Community Market, dan aplikasi.

E-Commerce atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer. Sedangkan Community Market merupakan strategi pemasaran yang secara langsung dapat berinteraksi dengan melibatkan komunitas. Dalam hal ini jenis pemasarannya secara langsung dapat melalui komunitas-komunitas yang ada di media social seperti grup facebook, akun twitter dan sejenisnya. Sehingga anggota komunitas dapat memberikan respon ataupun saran terhadap barang atau jasa yang dipasarkan. Lain halnya dengan aplikasi, aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan aktivitas tertentu seperti periklanan, perniagaan, game, bahkan dapat pula mencakup jual beli dan bertransaksi.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, kami berencana membuat suatu aplikasi yang dapat mengatasi dua problem tersebut, yaitu memudahkan

pelanggan untuk menemukan tempat reparasi sepatu terdekat hanya dengan menggunakan gadget atau ponselnya dan juga memudahkan para ukang reparasi sepatu untuk mengiklankan jasa mereka sekaligus mendapatkan pelanggan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat Aplikasi yang dapat memberikan informasi seputar sol sepatu terdekat dan melakukan transaksi melalui aplikasi?”.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek-aspek yang dibutuhkan dalam membangun suatu aplikasi system informasi maka diperlukan batasan-batasan yang jelas dalam membangun aplikasi ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Aplikasi memerlukan koneksi internet untuk dapat digunakan.
2. Aplikasi ini menggunakan service GPS.
3. Untuk dapat menemukan Repaiman Sepatu, user wajib menghidupkan GPS.
4. Dalam proses transaksi aplikasi ini tidak dapat menangani masalah diluar system transaksi dan aplikasi.
5. Tool pembangun yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu

Android Studio 2.3.3, Corel Draw X7, XAMPP 5.6.3, Sublime Text 3.0, Postman ,OneSignal

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi seputar tempat reparasi sepatu terdekat dan melakukan transaksi melalui aplikasi ini.
- b. Memudahkan transaksi pada bidang jasa reparasi sepatu.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

- a. Sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan diharapkan mendapat pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna di masa mendatang.
- c. Menambah portofolio yang dapat dicantumkan pada *curriculum vitae* (CV) penulis.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Memudahkan user dalam mencari tempat reparasi sepatu dan juga mendapatkan pelayanan reparasi sepatu langsung dirumahnya tanpa harus bersusah payah mencari secara langsung. Di lain pihak juga membantu memudahkan penyedia jasa atau reparator sepatu dalam mencari pelanggan dan

juga mengiklankan jasanya.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam Tugas Akhir untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

a. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan reparator mengenai masalah terkait pembuatan penelitian ini.

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap para reparator sepatu untuk mendapatkan informasi yang terjadi dilapangan.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat pada penelitian sebagai bahan referensi serta pedoman tugas akhir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.6.2 Metode pembuatan sistem

Pembuatan *aplikasi* menggunakan pemodelan *waterfall*. Metode ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan

proyek pembuatan aplikasi.

2. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah di pahami.

3. Pengkodean

Tahap penerjemahan data atau dapat disebut juga pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian menggunakan metode *black box testing* dan *usability testing*.

a. *Black box testing*

Pengujian dengan megeksekusi atau menjalankan modul, kemudian dilakukan pengamatan pada hasil dari eksekusi modul tersebut apakah sesuai dengan proses yang diinginkan.

b. *Usability testing*

Pengujian dengan menggunakan berbagai macam perangkat guna mengetahui kecocokan aplikasi di berbagai perangkat dengan spesifikasi yang berbeda.

5. Pemeliharaan

Merupakan tahap terakhir pada pemodelan *waterfall*. Pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahap ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini menguraikan system secara umum, pemaparan teori, meliputi konsep dasar pembuatan aplikasi, antara lain teori android, konsep ecommerce, teori desain, bahasa pemrograman.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum terkait analisa system yang ada saat ini, manfaat, seta analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan aplikasi ini.

Bab IV : Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan aplikasi yang dibuat dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi system.

Bab V : Penutup

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.