

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya para penjual dan pembeli guna untuk melakukan transaksi jual beli barang. pasar tradisional berbeda dengan pasar modern karena dipasar tradisional pembeli dapat menawar barang yang ingin dibeli, sedangkan di pasar modern barang yang ingin dibeli sudah diberi label harga yang sudah tidak bisa ditawar lagi, namun sekarang tak jarang masyarakat lebih memilih pasar modern karena fasilitas yang diberikan lebih baik.

Kondisi pasar tradisional yang berada di Kabupaten Bantul saat ini banyak mengalami perubahan dari segi bangunan yang sudah mulai direnovasi dan ditata ulang, hal itu dilakukan agar minat masyarakat untuk berbelanja di pasar tradisional akan meningkat dan diharapkan para masyarakat baik itu penjual dan pembeli bisa nyaman berada di pasar saat melakukan proses jual beli.

Di Kabupaten Bantul sendiri jumlah pasar tradisional yang beroperasi masih terbilang banyak namun tidak semua masyarakat mengetahuinya, hal itu karena sebagian masyarakat jarang berbelanja di pasar tradisional dan ada yang belum tahu lokasinya, padahal dengan berbelanja dipasar tradisional harga barang yang ingin dibeli bisa lebih murah dan tentunya dapat membantu perekonomian para pedagang.

Dari latar belakang masalah diatas maka diperlukan sebuah aplikasi yang mampu menampilkan informasi tentang pasar-pasar tradisional yang berada di Kabupaten Bantul sehingga masyarakat daerah dan luar daerah yang berkeinginan untuk mengunjungi salah satu pasar tradisional di Bantul akan lebih mudah dalam menemukan informasi dan lokasi pasar tradisional tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat Aplikasi Pencarian Pasar Tradisional di Kabupaten Bantul Berbasis Android agar pengguna bisa mendapatkan informasi dan navigasi menuju pasar tradisional dengan mudah.
2. Bagaimana membuat Aplikasi Pencarian Pasar Tradisional di Kabupaten Bantul Berbasis Android yang bisa menampilkan lokasi pasar terdekat agar pengguna dapat dengan mudah memilih pasar yang ingin dikunjungi.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform android* sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.

2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi *android* minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
3. Cakupan pasar tradisional yang ditampilkan hanya yang berada di Kabupaten Bantul.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar keserjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun Aplikasi Pencarian Pasar Tradisional Di Kota Bantul Berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Memberikan kemudahan untuk masyarakat daerah dan luar daerah dalam menemukan informasi dan lokasi pasar-pasar tradisional di Kabupaten Bantul.
2. Agar meningkatkan minat masyarakat untuk berbelanja dipasar tradisional dari pada dipasar modern.

3. Memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa kualitas barang yang dijual dipasar tradisioal khususnya di Bantul tidak kalah dengan pasar modern.

1.6 Metode Peneltian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung pemancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang Sistem Informasi Geografis.

2. Observasi

Melakukan tinjauan secara langsung ke pasar-pasar tradisional di Kabupaten Bantul.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis SWOT.

1.6.3 Metode Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan aplikasi, sesuai dengan hasil rancangan dan desain aplikasi yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan pendekatan *waterfall*.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*), dan perancangan Basis Data serta *User Interface*.

1.6.5 Metode Testing

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode *Blackbox Testing* dan *Whitebox Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.