

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang segala hal yang melatarbelakangi penulisan Tugas Akhir ini. Isi dari bab pendahuluan ini antara lain adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan.

#### **1.1 Latar Belakang**

Obral (*Sale*) adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjual barang dengan harga murah dengan tujuan menghabiskan stok barang dengan cepat, mengosongkan gudang, dan lain-lain. Obral sering juga dilakukan untuk melakukan promosi toko agar toko tersebut lebih dikenal masyarakat.

Toko-toko yang mengadakan obral selalu menjadi incaran bagi mereka yang suka berbelanja dan jumlah toko-toko yang mengadakan obral meningkat seiring dengan jumlah orang yang suka berbelanja. Namun yang menjadi kendala bagi yaitu informasi obral yang ada sering tidak diketahui oleh pembeli khususnya yang suka berbelanja.

Salah satu solusinya yaitu adanya website yang menyediakan layanan tentang informasi obral yang sedang berlangsung. Beberapa website yang menyediakan informasi obral (*sale*) diantaranya seperti [www.groupon.com](http://www.groupon.com), [www.adadiskon.com](http://www.adadiskon.com), [www.disdus.com](http://www.disdus.com), [www.mbakdiskon.com](http://www.mbakdiskon.com), [www.dealkeren.com](http://www.dealkeren.com), dan lain-lain. Kekurangan dari website tersebut yaitu kita tidak bisa melihat informasi obral (*sale*) di sekitar kita dan

informasi obral (sale) tersebut hanya boleh diinput oleh " Administrator ".

Untuk itu penulis membuat aplikasi yang menyediakan layanan informasi obral berbasis lokasi. Layanan berbasis lokasi atau *Location Based Service* (LBS) adalah layanan yang menyediakan informasi mengenai suatu tempat, dapat diakses dengan perangkat mobile melalui jaringan selular dan memiliki kemampuan untuk menggunakan posisi geografis dari perangkat mobile yang memiliki dukungan terhadap GPS (*Global Positioning System*).

Penulis menggunakan platform android karena selain memiliki fasilitas GPS, sistem operasi tersebut dianggap memiliki posisi besar dalam pasar smartphone global dan sedang berkembang pesat. Sifatnya yang *open source* menjadikan sistem operasi Android yg dikembangkan dari Linux ini gratis serta *developer-friendly*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah rumusan masalah yang digunakan sebagai pedoman dalam pembangunan aplikasi ini.

1. Bagaimana cara membangun aplikasi layanan berbasis lokasi mengenai pencarian tempat Obral (*sale*) terdekat berbasis *Mobile* ?
2. Bagaimana mengelola basis data yang terkait dengan pencarian lokasi obral serta cara pencarian lokasi obral terdekat tersebut ?
3. Bagaimana cara melengkapi informasi obral dengan foto atau gambar agar kelihatan menarik

dengan menggunakan kamera yang ada pada sistem operasi Android ?

4. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem layanan berbasis lokasi menggunakan peta serta menampilkan informasi pada peta tersebut ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Pembangunan layanan berbasis lokasi ini dibangun pada sistem operasi Android.
2. Data-data yang terkait dengan pencarian sejumlah lokasi obral, berupa koordinat lokasi obral yang diambil dari pengguna aplikasi menggunakan GPS, WIFI (*Wireless Fidelity*) atau BTS (*Base Transceiver Station*), gambar lokasi gedung atau produk, informasi obral, komentar dan untuk lokasi obral terdekat yang ditampilkan berada pada jarak tertentu .
3. Untuk mengambil gambar produk *Sale* (obral) atau gedung lokasi obral diambil dengan menggunakan aplikasi kamera yang sudah ada.
4. Pembangunan aplikasi ini menggunakan " *Google Map API (Application Programming Interface)*".

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai yaitu :

1. Membantu para peminat barang obral (*Sale*) dalam menemukan lokasi obral terdekat serta mengetahui informasi obral tersebut.

2. Mengimplementasikan sistem layanan berbasis lokasi yang menampilkan peta sejumlah lokasi serta informasi yang terkait dengan lokasi tersebut .
3. Pengguna aplikasi dapat menggunakan kamera pada perangkat mobile berbasis Android untuk mengambil gambar produk atau lokasi gedung obral tersebut dan melakukan *upload*-nya.
4. Aplikasi yang dibangun dapat mengakses *Google Map* dan menampilkan sejumlah lokasi dan informasi obral kepada pengguna aplikasi.

### **1.5 Metodologi**

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Membangun aplikasi perangkat lunak Analisis

1. Analisis

Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

## 2. Perancangan

Merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

## 3. Pengkodean

Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

## 3. Pengujian

Menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, ruang lingkup penulisan, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari skripsi ini serta metodologi yang diterapkan yang merupakan gambaran umum penulisan skripsi ini.

#### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai beberapa tinjauan pustaka yang berhubungan dengan proses-proses perancangan sistem.

### BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai beberapa teori pendukung yang berhubungan dengan proses-proses perancangan sistem yang dimaksud.

### BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas rancangan sistem dari aplikasi yang dibuat.

### BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini membahas tahap implementasi dan evaluasi aplikasi yang dibuat. Juga dibahas mengenai cara penggunaan program berdasarkan tampilan layar.

### BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil analisi dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk penerapan dan pengembangan lebih lanjut dari sistem yang bersangkutan.

Pada bab pendahuluan ini telah dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan. Untuk bab selanjutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka.

Demikianlah penjelasan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian. Pendahuluan ini merupakan awal dari pembuatan laporan yang menjadi acuan untuk penulisan selanjutnya.