

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan BAB pertama yang menjelaskan tentang suatu hal yang telah diamati dari proses penelitian. Oleh karena itu, akan dijelaskan melalui latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan sebagai pedoman penulisan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami sebuah transisi dimana jika pada awalnya media masih menggunakan media konvensional untuk mendapatkan informasi seperti koran kini berkembang dengan adanya internet. Walaupun sudah adanya media internet yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan media konvensional namun media konvensional seperti koran tetap tidak bisa ditinggalkan. Hal tersebut dikarenakan tidak semua lapisan masyarakat terjangkau internet. Selain itu masing – masing media memiliki kelemahan dan keunggulan masing – masing.

Berkembangnya teknologi informasi (dalam hal ini internet) juga berpengaruh besar terhadap perkembangan di bidang promosi produk. Hal tersebut tentunya sangat menguntungkan bagi dunia promosi produk karena kemudian terjadi peningkatan efektivitas jika dibandingkan dengan media konvensional. Aspek utama yang mempengaruhi peningkatan efektivitas promosi produk melalui internet adalah media yang interaktif, bersifat fleksibel dengan pengertian adanya pertukaran pesan dua arah dan media yang responsif, hal tersebut menjadi alasan mengapa perkembangan

komunikasi pemasaran melalui media internet berkembang dengan sangat cepat.

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar yang terjadi. Kebanyakan menjual kebutuhan sehari-hari seperti bahan-bahan makanan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, telur, daging, kain, pakaian, barang elektronik, jasa dan lain-lain. Selain itu, ada pula yang menjual kue-kue dan barang-barang lainnya. Pasar seperti ini masih banyak ditemukan di Indonesia, dan umumnya terletak dekat kawasan perumahan dan perkampungan agar memudahkan pembeli untuk mencapai pasar.

Lokasi Binaan Usaha Kecil (LBUK) yang pada prinsipnya sama dengan pasar tradisional adalah tempat/lahan yang disediakan pemerintah daerah DKI Jakarta bagi pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) untuk berwirausaha. Tidak hanya menyediakan lahan, pemerintah daerah melalui Unit Pengelola Lokasi Binaan Usaha Kecil (UP-LBUK) suku dinas koperasi pemerintah daerah DKI Jakarta juga bertanggung jawab mengelola, mengawasi, mengatur dan memberikan pembinaan terhadap pelaku UMKM serta relokasi pedagang kaki lima. Hal tersebut telah diatur dalam Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Nomor 157 tahun 2010 tentang pembentukan organisasi dan tata kerja unit pengelola lokasi binaan usaha mikro dan kecil. Namun dalam hal pembinaan unit pengelola hanya sebatas memberikan pembinaan dengan pelatihan wirausaha yang berfokus pada manajemen keuangan dan tata cara berdagang secara konvensional.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, para pedagang pasar tradisional khususnya pasar Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah mengeluhkan sepiunya kondisi pasar serta menurunnya omset pendapatan dalam beberapa tahun ini, hal tersebut terjadi karena pelaku usaha di pasar tradisional belum menggunakan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan promosi serta pembeli belum menikmati layanan pemesanan online, jika dibandingkan dengan *start-up* usaha bahan pangan nabati lain seperti *kecipir.com* yang sudah memasarkan produknya menggunakan *mobile device* dan *website* usaha – usaha yang sedang berkembang ditempat lain yang juga menjual produk mayoritas sudah menggunakan teknologi informasi sebagai sarana promosinya untuk memberikan informasi usahanya.

Pada saat ini untuk dapat memasarkan produk, banyak wirausahawan yang menggunakan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan media internet sebagai media promosi. Selain itu, meningkatnya pengguna *mobile* internet banyak mempengaruhi segala aspek. Menurut Simarmata (2006) “*Mobile* internet akan membawa revolusi terhadap cara bergaul dengan keluarga, dan tetangga, cara berbisnis, cara memperoleh hiburan, cara mengelola keuangan dan lain-lain”.

Menurut Wyndo dalam jurnal Fadli Apriansyah (2015) “Perkembangan *e-commerce* di Indonesia akan terus naik seiring dengan bertumbuhnya penggunaan *smartphone*, penetrasi internet di Indonesia, penggunaan kartu debit dan kredit, dan tingkat kepercayaan konsumen untuk berbelanja secara *online*. Jika kita melihat Indonesia sebagai Negara kepulauan yang sangat luas, *e-commerce* adalah pasar yang berpotensi tumbuh sangat besar di Indonesia.” Sedangkan menurut data yang dirilis IDC, hingga

September 2013, Android sudah menjadi sistem operasi paling favorit di Indonesia dengan market share sebesar 60%. Jauh meninggalkan BlackBerry yang hanya 30%, Windows Phone (9%), serta iOS (3%).

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas penelitian yang akan diajukan berjudul **"Rancang Bangun Media Promosi dan Pemesanan Pasar Tradisional Berbasis *Mobile device* pada Platform Android (Studi Kasus: Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah)"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile device* yang dapat digunakan sebagai media promosi pedagang pasar tradisional ?
2. Bagaimana merancang aplikasi *mobile device* sebagai wadah informasi produk dan dapat menjadi sarana yang baik untuk pemesanan secara *online*?
3. Bagaimana merancang aplikasi *mobile device* ini dapat menjadi sarana yang baik untuk laporan data penjualan ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah dilakukan pembatasan masalah tanpa mengurangi nilai pokok dalam permasalahan yang telah dirumuskan. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dalam Aplikasi *mobile device* yang akan dibangun ini memiliki 3 tipe *user*, yaitu : pengelola (*admin*), pedagang, dan pembeli.
2. Aplikasi *mobile device* ini hanya fokus pada pedagang bahan pangan nabati dan hewani (sayur, buah, ikan, unggas, daging, dan bumbu dapur), tidak membahas promosi produk usaha lain.
3. Perancangan aplikasi *mobile device* ini di peruntukkan untuk pedagang yang terdaftar di buku registrasi pedagang pada Lokasi Binaan Usaha Kecil (LBUK) Palmerah khususnya hanya untuk para pedagang bahan pangan nabati (buah dan sayuran) dan hewani.
4. Admin hanya bertugas sebagai verifikasi data pedagang yang mendaftar didalam aplikasi dan admin dapat memverifikasi data topup saldo pembeli pada fitur topup mywallet

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *mobile device* yang dapat berguna untuk promosi *online* produk pedagang yang di jual di Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah.
2. Membuat aplikasi *mobile device* yang dapat berguna untuk mempermudah pembeli dalam memesan suatu kebutuhan bahan pangan nabati dan hewani.
3. Membuat aplikasi *mobile device* yang dapat berguna untuk menyimpan data pemesanan didalam aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu pedagang untuk kegiatan strategi promosi dengan memanfaatkan *mobile device* sebagai media promosi online yang diharapkan dapat meningkatkan omset penghasilan yang didapat oleh pedagang.
2. Memberikan fasilitas bagi pembeli bahan pangan nabati dan hewani yang biasa membeli dipasar Lokasi Binaan (LBUK) Palmerah yang diharapkan dapat mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan melalui aplikasi *mobile device* tanpa harus mengeluarkan biaya dan waktu yang lebih untuk kepasar.
3. Laporan penjualan dapat tersimpan didalam aplikasi sehingga laporan transaksi dapat dilihat oleh pedagang dan pembeli dan dapat dicetak secara digital.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam menyusun proposal tugas akhir ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a) Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan permasalahan apa yang akan diangkat. Tugas akhir ini bertujuan untuk membantu memberikan solusi kepada pedagang dan pembeli Pasar Tradisional Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah untuk meminimalkan kendala yang terjadi karena kurangnya media promosi para pedagang dan tuntutan akan sebuah proses bisnis pada saat ini dengan menggunakan *online mobile*

b) Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung pada Pengelola Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah, Pedagang, dan Pembeli. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode yang dilakukan adalah :

1) Observasi

Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah serta mengumpulkan data secara langsung.

2) Wawancara

Pada proses ini dilakukan wawancara langsung kepada pengelola Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah, pedagang, dan pembeli yang ada di tempat tersebut.

c) Studi Pustaka

Tahap ini melakukan penggalan data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel. Yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

d) Studi Pembangunan Sistem

Tahap keempat ini adalah tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan sistem. Pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode extreme programming, dengan tahapan sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan ini melakukan perencanaan yang akan dibangun untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

2) Analisis

Tahap ini melakukan analisis terhadap data yang ada dengan melakukan penelitian lapangan menggunakan analisis PIECES sebagai dasar untuk memperoleh pokok – pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam analisis ini akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain :

1. Analisis Kerja Sistem (*PerFormance*).
 2. Analisis Informasi (*InFormation*)
 3. Analisis Ekonomi (*Economy*)
 4. Analisis Pengendalian (*Control*)
 5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)
 6. Analisis Pelayanan (*Service*)
- 3) Desain (*Design*)

Tahap ini melakukan pembuatan perancangan permodelan sistem dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) setelah mendapat kesimpulan dari analisis.

- 4) Pengkodean (*Coding*)

Tahap ini melakukan pembuatan sistem media promosi dan pemesanan tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

- 5) Uji Coba (*Testing*) dan Implementasi

Tahap ini melakukan pengujian berdasarkan jalannya fungsifungsi yang ada pada sistem tersebut dan melakukan implementasi sistem yang sudah sesuai kebutuhan proses bisnis.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, tugas akhir ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menerangkan tentang gambaran umum Lokasi Binaan Usaha Kecil Palmerah (LBUK Palmerah), proses bisnis yang berjalan, kerangka pemikiran, analisis masalah dengan metode PIECES, dan rencana solusi pemecahan masalah.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai perancangan aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan metode XP (eXtreme Programming), dengan tahapan Planning, Design, Coding, dan Testing.

BAB V : KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas tugas akhir ini.