

BAB 1

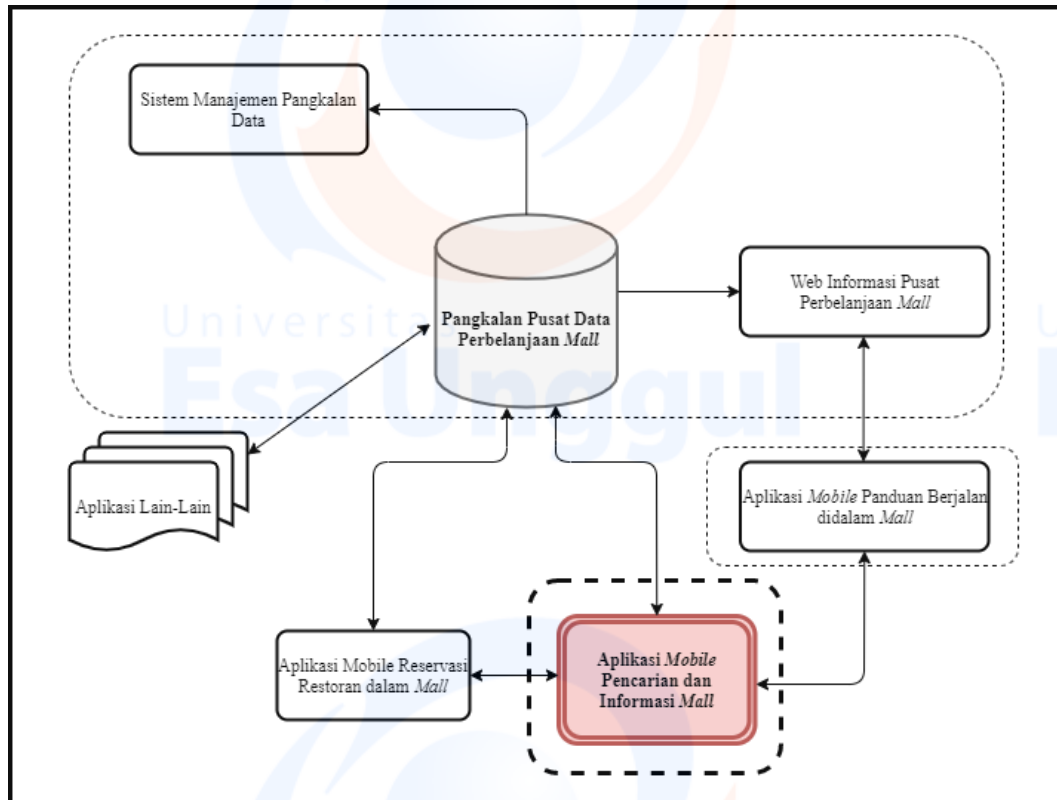
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mall merupakan pusat perbelanjaan sekaligus tempat orang berkumpul, atau bahkan mencari hiburan. Pesatnya perkembangan pusat perbelanjaan seperti *mall*, seiring dengan semakin berkembangnya era teknologi. Permasalahannya adalah untuk masyarakat yang pertama kali ingin mengunjungi *mall* akan mengalami kesulitan mencari lokasi *mall* dan tidak mengetahui titik *mall* yang terdekat dari lokasi pengunjung. Untuk informasi dalam sebuah *mall* pun masih kurang apalagi untuk pengunjung *mall* yang pertama kali ke *mall* tersebut dan pengunjung tidak tahu apakah *mall* yang mereka ingin dikunjungi ada promo, *event* menarik atau tidak dan pengunjung tidak selalu tahu ada *store* apa saja di dalam *mall*. Oleh karena itu, mencari *mall* yang sesuai dengan keinginan membutuhkan informasi yang cepat dan mudah diakses menggunakan aplikasi *mobile*.

Teknologi *mobile* seperti *gadget* dengan sistem operasi android saat ini sangat populer, karena sangat mudah untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Sejalan dengan itu aplikasi *mobile* sudah banyak dikembangkan untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, penelitian ini dimaksudkan untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis android untuk membantu pengunjung dapat melihat *mall* terdekat dari titik lokasi pengunjung, informasi terkait *mall*, promosi, *event* dalam *mall*, mencari nama *store*.

Dalam pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi 3, pertama ada sistem pangkalan data perbelanjaan *mall* mencakup sistem manajemen pangkalan data dan web informasi pusat perbelanjaan *mall*, kedua ada aplikasi *mobile* panduan berjalan didalam *mall*, dan ketiga ada aplikasi *mobile* pencarian dan informasi *mall* yang dimana menjadi topik utama dalam tugas akhir penulis. Dibawah ini adalah gambaran keseluruhan atau *overview* dalam sistem *mall*.



Gambar 1.1 Overview Sistem Mall

Pada penelitian ini akan menggunakan metode *Fishbone* yang digunakan untuk mengidentifikasi kemungkinan permasalahan sebab dan akibat dalam pembuatan aplikasi dan dibuat dengan model *Waterfall* lalu menggunakan *RESTfull* API dan JSON untuk mempermudah komunikasi antara server dan aplikasi.

Sehubungan dengan adanya masalah-masalah dan keterbatasan seperti yang telah dibahas diatas, dibutuhkan adanya suatu solusi. Tujuan utama dari solusi ini adalah memberikan informasi yang tepat, interaktif dan menarik bagi pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencarian dan informasi *mall* menggunakan *android* ?.
2. Bagaimana mencari sebuah *mall* yang terdekat dari pengunjung dan mengetahui informasi, *store*, promo dan *event* dalam *mall*?
3. Bagaimana menemukan petunjuk rute perjalanan menuju *mall* dengan memanfaatkan *google maps* ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang dan membangun Aplikasi Pencarian dan Informasi *Mall* Berbasis Android.
2. Mencari sebuah *mall* yang terdekat dari pengguna.
3. Memberikan informasi, *store*, promo dan *event* dalam *mall* kepada pengguna.
4. Memberikan informasi arahan (navigasi) *mall* kepada pengguna ketika menggunakan aplikasi.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

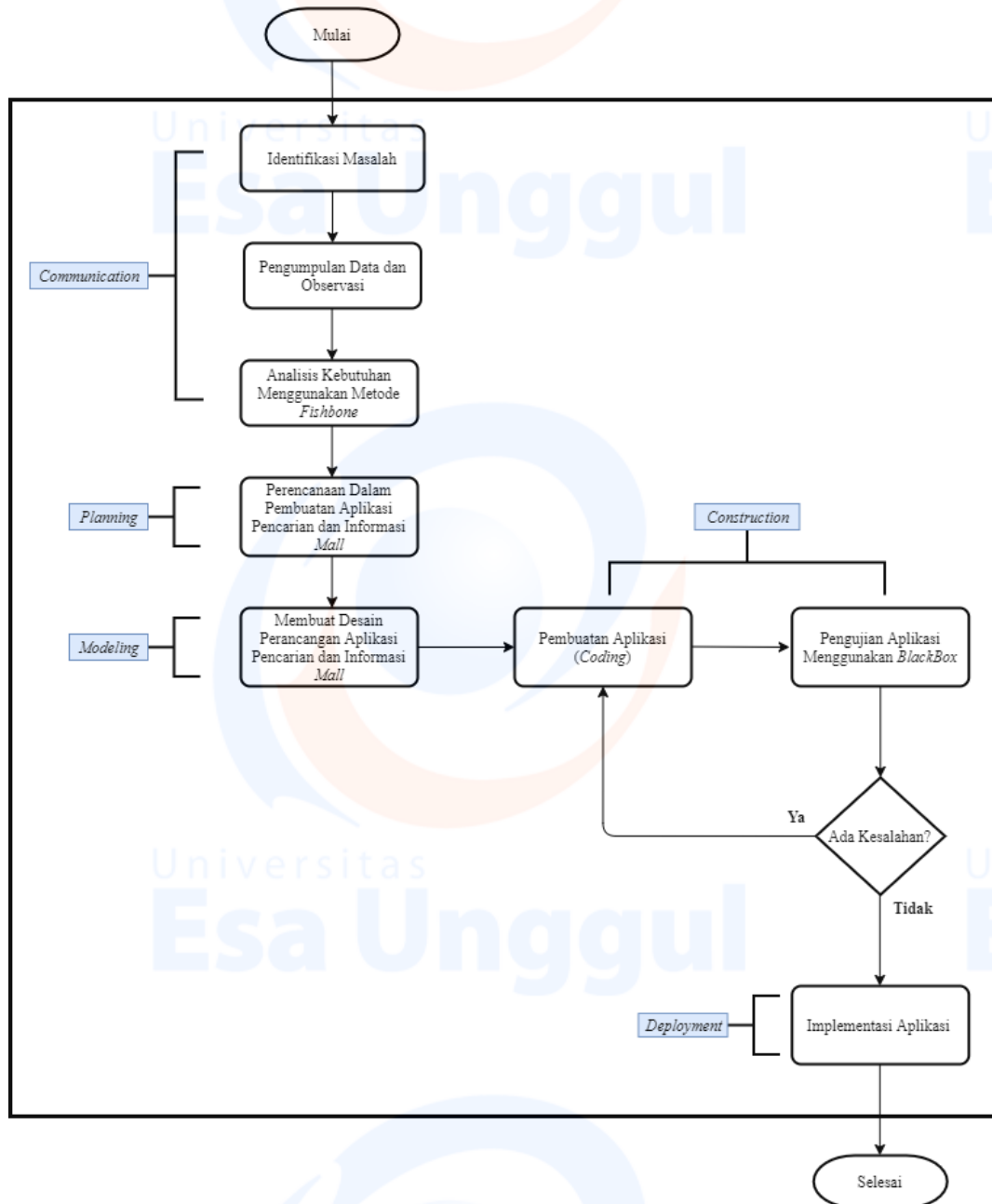
1. Dapat memperlihatkan pencarian dan informasi *mall* secara detail (mengetahui informasi, *store*, promo dan *event* dalam *mall*)
2. Memberikan kemudahan dan mempercepat waktu untuk masyarakat yang ingin mengunjungi *mall* dengan menggunakan perangkat *mobile* masing-masing.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

1. Sistem ini hanya mencakup *mall* yang terdekat dari pengunjung dan menunjukan rute jalan.
2. Sistem ini hanya menampilkan informasi, *store*, promo dan *event* dalam *mall*.

1.6 Kerangka Berpikir

Penelitian tugas akhir ini menggunakan metode *Waterfall* (Pressman, 2015), maka kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Dari kerangka berpikir di atas, dijelaskan bahwa :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini akan diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada pada informasi *mall* saat ini.

2. Pengumpulan Data dan Observasi

Pada tahap ini melakukan penggalian data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan tugas akhir. Lalu mengadakan *questionnaire* kepada mahasiswa/mahasiswi yang sering mengunjungi *mall* dan melakukan pengamatan langsung kepada mahasiswa/mahasiswi mengenai informasi *mall*.

3. Analisis Kebutuhan Menggunakan Metode *Fishbone*

Merumuskan dan menganalisis penyebab adanya masalah dari permasalahan yang ada menggunakan Metode *Fishbone*.

4. Perencanaan Dalam Pembuatan Aplikasi Pencarian dan Informasi *Mall*

Pada tahap ini dilakukan untuk estmasi waktu pengerjaan aplikasi dan penjadwalan agar aplikasi dapat selesai tepat waktu.

5. Membuat Desain Perancangan Aplikasi Pencarian dan Informasi *Mall*

Pada tahap ini dilakukan proses desain pencarian dan informasi mall berdasarkan analisis yang ada dan dibuat dalam perancangan berorientasi objek menggunakan UML (*Unified Model Language*) dan melakukan desain tampilan *user interface*.

6. Pembuatan Aplikasi (*Coding*)

Pada tahap ini aplikasi akan dibuat secara langsung menggunakan Android Studio yang akan menghasilkan aplikasi pencarian dan informasi *mall* dan dilakukan pengecekan terhadap kode program yang di implementasikan.

7. Pengujian Aplikasi Menggunakan *BlackBox*

Metode yang digunakan dalam tahap pengujian sistem ini adalah metode pengujian *BlackBox*. Metode ini digunakan untuk melakukan pengecekan atau mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan benar atau tidak.

8. Implementasi Aplikasi

Pada tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan aplikasi. Setelah dilakukan analisis, desain, dan pengkodean maka aplikasi sudah jadi dan bisa digunakan oleh *user*.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II menguraikan tentang tinjauan pustaka teori yang mendasari, baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang terkait dengan subyek dan permasalahan yang dihadapi dalam penyusunan laporan tugas akhir.

BAB III METODELOGI

Pada BAB III berisi metode analisis yang digunakan, rencana penelitian, obyek penelitian, dan rancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV menjelaskan tentang alur sistem aplikasi, perancangan sistem, desain *interface*, pengujian aplikasi menggunakan *BlackBox*, dan hasil penilaian responden.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V berisi kesimpulan dari apa yang dibahas dari BAB I sampai dengan BAB IV dan saran.