

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *smartphone* saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Banyak informasi yang di dapatkan masyarakat hanya dengan membuka *smartphone* yang sudah terkoneksi ke internet. Android merupakan salah satu sistem operasi untuk *smartphone* yang dibuat berbasis kernel Linux dan bersifat *open source* sehingga mempermudah bagi *programmer* untuk mengembangkan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Penggunaan *smartphone* dapat menunjang kebutuhan masyarakat dalam hal melakukan transaksi pembelian aneka makanan khas Bangka Belitung pada sebuah Toko Xyz. Dalam hal ini penulis memfokuskan pada kebutuhan masyarakat dalam hal aneka jajanan khas makanan Bangka Belitung, Sering kali ketika membicarakan atau juga menunjukkan makanan khas di Toko Xyz keterangan yang di dapatkan terkadang terbatas pada nama makanan Khas dan transaksi. Sedangkan kejelasan di mana tepatnya makanan khas tersebut berada tidak terpetakan dengan baik. Selain itu informasi lain seperti fasilitas dan bagaimana layanan yang diberikan jarang bisa kita dapatkan. Padahal factor dalam menentukan tujuan masyarakat yang *notabene* adalah seseorang umum sebuah Toko Xyz yaitu tempatnya yang strategis, mudah dijangkau dengan cepat, ketersediaan fasilitas dan layanan yang di tawarkan. Salah satu yang dapat di jadikan sebagai solusia dalah dengan membuat transaksi yang dinamis.

Keterbatasan yang lainnya adalah makanan khas Bangka Belitung yang kurang *update*. Hal ini disebabkan makanan khas tersebut sudah dicetak di atas kertas sehingga informasi tersebut bersifat statis. Keterbatasan tersebut pada dasarnya bisa di atasi dengan teknologi yang ada sekarang ini. Sebuah aplikasi yang dapat menampilkan makanankhas dinamis dan *up date* dapat menjadi solusi dari masalah sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa persoalan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat sebuah alat bantu yang berupa aplikasi, Aplikasi ini dibangun menggunakan metode *waterfall* dan pemrograman berorientasi objek yang berplatform *mobile android* yang dapat membantu memudahkan untuk memperoleh informasi. Hal inilah yang mendasari penulis untuk membuat sebuah aplikasi dengan judul “**RANCANGBANGUN APLIKASI PEMBELIAN JAJANAN KHAS BANGKA BELITUNG PADA TOKO XYZ BERBASIS ANDROID**”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan dasar, diantaranya :

1. Bagaimana membangun aplikasi informasi dan transaksi khas jajanan makanan Bangka Belitung agar bisa berjalan di perangkat dan platform *android* ?
2. Bagaimana cara melakukan transaksi pembelian masyarakat dalam membangun aplikasi khas jajanan makanan Bangka Belitung berbasis *android* ?
3. Bagaimana memberikan kemudahan bertransaksi bagi konsumen ?
4. Bagaimana agar setiap konsumen memilih produk dan membelinya tanpa harus datang ke Toko langsung ?

1.3 Batasan masalah

Dalam penulisan laporan pengembangan dan pengerjaan perangkat lunak aplikasi informasi dan transaksi Toko Xyz ini, peneliti memberikan batasan dari masalah yang diambil agar tidak melebar dan diharapkan dapat lebih fokus pada objek yang diteliti.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman *Java*.
2. Aplikasi hanya diperuntukkan untuk *smartphone* dengan platform *android v 4.0*.

3. Data yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah transaksi pembelian hanya berada Bangka Belitung, berdasarkan data yang didapatkan dari Toko Xyz.

1.4 Metodologi penelitian

Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Object Oriented Programming* dengan metode penelitian pengembangan perangkat lunak metode berorientasi objek. Perangkatbantu (*tools*) untuk mendukung proses dan metode adalah *Unified Modelling Language* (UML) antara lain adalah sebagai berikut;

1. *Deployment*,
2. *Usecase diagram*,
3. *Class diagram*,
4. *Commponent*,

1.5 Tujuan dan manfaat penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi berbasis *smobile* untuk membantu memberikan informasi kepada pengguna mengenai produk-produk yang di jual dalam bentuk tampilan aplikikasi yang diharapkan dapat lebih menarik untuk di lihat dan memudahkan pengguna dalam mencari menu jajanan khas Bangka Belitung.

Dengan adanya aplikasi informasi pembelian makanan khas bangka belitung ini, pengguna atau dalam hal ini masyarakat umumnya dan khususnya bagi para pendatang dapat membeli dan melakukan transaksi dengan cepat dan mudah .

1.6 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini di harapkan peneliti dapat melihat perbedaan antara penelitian yang sudah di lakukan dengan penelitian yang di lakukan.


Nama penelitian	Judul peneliti	Hasil peneliti
YUSUFAGUNG PRAMONO,2002	SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN DISTRO DENGAN APLIKASI ANDROID	berbasis Android ini dapat dijalankan pada smartphone yang compatible dengan Android OS dengan spesifikasi OS Gingerbread, Jelly Bean dan Kitkat. Aplikasi Android pemesanan pakaian distro ini bisa membantu user dalam melakukan pemesanan barang, tampilan dari aplikasi juga menarik, berfungsi dengan baik di 10 macam <i>smartphone</i> Android yang berbeda serta mudah dalam penggunaannya.
Perbedaan: penelitian yang di lakukan oleh yusuf penginputan barang atau produk di lakukan secara manual tanpa ada menu admin web		

Nama penelitian	Judul peneliti	Hasil peneliti
Muhamad Faisal Widad , 2003	SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID DI TOKO BUSANA FAISAL COLLECTION (SIPITON)	Untuk merancang sistem informasi Penjualan di Toko Faisal Collection. Melakukan pengujian pada sistem informasi Penjualan Toko Faisal Collection. Pengimplementasian sistem informasi Penjualan di Toko Faisal Collection.
Perbedaan: penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Agung ini lebih mengkonstruksikan pada penjualan yang itemnya terbatas tidak bisa mengkonter database yang banyak		


Nama penelitian	Judul peneliti	Hasil peneliti
Wahyu Priadi ,2003	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN ROTAN BERBASIS ANDROID	Untuk merancang sistem Berdasarkan perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan kerajinan rotan berbasis android telah selesai dibuat dan telah dilakukan pengujian dengan mengambil sample sebanyak 12 orang yang terdiri dari 2 penjual dan 10 pembeli
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu pribadi menggunakan metode pencarian barang berdasarkan nama barang dan pencariannya tidak akurat		

Nama penelitian	Judul peneliti	Hasil peneliti
DewiRosmala , 2009	IMPLEMENTASI ALGORITMA BINARY TREE PADA SISTEM INFORMASI MULTILEVEL MARKETING	Algoritma Binary Tree untuk mendukung sistem dalam melakukan pembentukan pohon jaringan serta perhitungan komisi, sehingga hirarki jaringan yang terbentuk pada bisnis multilevel marketing ini terstruktur dengan baik dan sistem dapat mengintegrasikan data sesuai ketentuan multilevel marketing.
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan oleh dewi rosmala ini lebih kepada pengembangan sistem berdasarkan algoritma tetapi implementasinya kata kunci yang didapat tidak ditemukan jika tidak tepat		

Nama penelitian	Judul peneliti	Hasil peneliti
Pasko Dusla Apriyadi , 2004	PENERAPAN MESIN PENCARI DOKUMEN MENGGUNAKAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH PADA APLIKASI DATA MANAJEMEN AIPT	dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi mesin pencari dokumen berbasis web yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman

		<p>php dan bootstra ps sebagai tampilan web agar lebih menarik dan responsive jika digunakan device apapun. Fungsi fusionchart berguna menampilkan data informasi dokumen berupa grafik, javascript juga digunakan untuk membuat tampilan, array digunakan untuk menyimpan tabel hasil pencarian dokumen.</p>
<p>Perbedaan: Penelitian ini lebih mengedepankan data</p>		

Nama peneliti an	Judul peneliti	Hasil peneliti
Rahma ddeni , 2000	ANALISA PERBANDINGAN ALGORITMA PENCARIAN 	Didalam kompute risasi, suatu pekerjaa n dapat diselesai kan dengan menggu nakan algoritm a. Terutam a dalam hal Pencaria n (Searchi ng) data dengan menggu nakan metode yang meliputi Metoda Pencaria n Linier (Linier / Sequenti al Search), Pencaria n Biner (Binary Search), dan Pencaria n Interpola

		<p>si (Interpolation Search). Dengan menggunakan ketiga metode tersebut maka dapat dibandingkan proses pengalisan algoritma, kemudian dapat ditentukan juga metoda mana yang lebih efisien, cepat dan mudah dalam</p>
<p>Perbedaan: proses pengumpulan algoritma</p>		