

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanah abang adalah salah satu kecamatan di wilayah kota administrasi Jakarta pusat provinsi DKI Jakarta, Indonesia. Disana terdapat pasar tekstil terbesar di asia tenggara. Pasar tersebut telah ada sejak 1735, pasar tanah abang merupakan pusat perdagangan pakaian dan tekstil utama ke berbagai wilayah di Indonesia dan juga asia serta dunia. Pasar tanah abang terbagi menjadi 3 wilayah gedung yang menjadi pusat perdagangan antara lain tanah abang metro, tanah abang lama dan tanah abang AURI. Tanah abang lama terbagi dalam beberapa blok antara lain blok A,B dan F yang berisikan kios-kios, sedangkan tanah abang AURI terbagi atas beberapa blok antara lain blok A,B,C,D,F.AA.BB,CC. seluruh blok di tanah abang AURI merupakan kumpulan ruko yang umumnya menjual tekstil.kecuali blok E yang merupakan kumpulan kios-kios yang menjual pakaian dalam bentuk eceran ataupun grosir.

Saat ini, di era industri 4.0, Pasar Tanah Abang belum memiliki sistem informasi yang dapat memudahkan konsumen untuk mencari informasi. Konsumen masih kesulitan dalam mencari informasi ketika ingin mencari barang yang ingin dibeli di Pasar Tanah Abang. Selain itu, banyak pedagang di pasar Tanah Abang yang belum menggunakan internet dalam memberikan informasi produknya kepada publik. Padahal, pedagang dapat meningkatkan penjualannya jika saja menggunakan internet dalam memberikan informasi produk sekaligus mengiklankan produknya. Dengan demikian, diperlukan adanya sistem informasi Pasar Tanah Abang yang dapat memberikan informasi bagi konsumen sekaligus sebagai tempat pengiklanan produk dan informasi kios bagi pedagang.

Sistem informasi Pasar Tanah Abang dapat dibangun dengan menggunakan media informasi yang populer, salah satunya adalah Aplikasi Android. Dengan teknologinya, aplikasi android dapat digunakan untuk membantu konsumen dalam mencari informasi produk, lokasi, kategori, dan informasi lainnya di Pasar Tanah Abang. Selain itu, pedagang dapat meningkatkan penjualannya dengan mengiklankan kiosnya agar konsumen mengetahui informasi kiosnya di tanah abang. Untuk

pengembangan aplikasi android Sistem Informasi Pasar Tanah Abang, pada awalnya, akan dikembangkan aplikasi android untuk mengetahui informasi toko atau kios yang berada di tanah abang blok A lantai 1 sehingga dapat mempermudah aktivitas masyarakat untuk mengetahui informasi tanah abang blok A lantai 1.

Dari pembahasan di atas, penulis mendapatkan ide yang sangat menarik yang dapat dibahas dalam penelitian Proyek akhir. Dalam permasalahan ini penulis mengangkat judul “**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TANAH ABANG BLOK A BERBASIS ANDROID**”. Dengan adanya aplikasi info tanah abang ini maka semua para masyarakat yang ingin berbelanja di tanah abang, dapat mendapatkan informasi mengenai toko-toko tekstil yang berada di blok A lantai 1.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah utama penelitian, yaitu:

1. Bagaimana cara mendapatkan informasi tentang pedagang yang berada di blok A lantai 1?
2. Bagaimana mengetahui toko-toko apa saja yang berada di blok A lantai 1?
3. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi informasi tanah abang?

1.3 Tujuan Proyek Akhir

Adapun tujuan dari penelitian proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan kemajuan teknologi Untuk membuat sebuah sistem informasi tanah abang blok A lantai 1.
2. Merancang sebuah sistem aplikasi informasi untuk memudahkan masyarakat yang ingin berbelanja di blok A lantai 1.
3. Untuk melihat tanggapan para pengunjung pusat grosir tanah abang dengan adanya aplikasi sistem informasi tanah abang tersebut.

1.4 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi informasi tanah abang ini menyediakan informasi mengenai toko-toko yang berada di blok A lantai 1

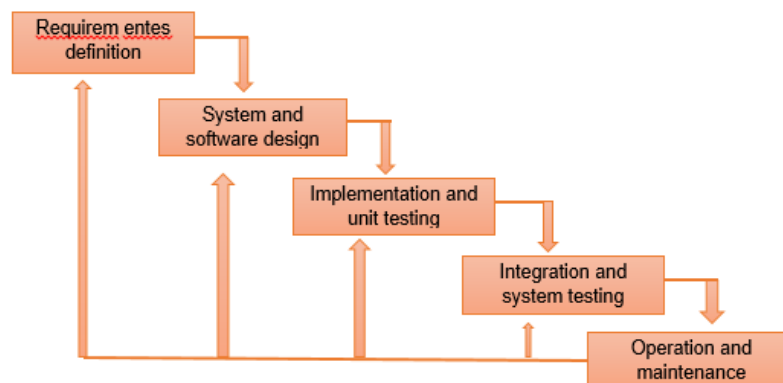
2. Program aplikasi yang di rancang ini menggunakan android studio
3. Data yang digunakan dari aplikasi tanah abang hanya di cantumkan satu tempat yaitu blok A lantai 1
4. Hanya admin yang memiliki hak akses input data
5. Penelitian ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) dari tahap 1-4
6. Hanya admin yang mengelolah data toko, User dan pengunjung

1.5 Manfaat Proyek Akhir

1. Bagi penulis: penelitian ini bermanfaat untuk mempelajari tentang Bahasa pemograman untuk membuat aplikasi android.
2. Bagi umum : lebih mudah dan efektif untuk mengetahui sistem informasi tanah abang.
3. Mendapatkan rekomendasi aplikasi yang dapat meminimalkan permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses sistem informasi tanah abang.

1.6 Metodologi Penelitian

Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut, ada beberapa macam metode yang dapat digunakan, diantaranya:



Gambar 1. 1 Metode penelitian Aplikasi – SDLC

Berikut ini adalah tahapan-tahapan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian pembangunan Aplikasi informasi tanah abang Blok A lantai 1.

1. Requirement Definition

Tahapan ini yaitu, system analys melakukan perolehan data sesuai dengan developer informasi tanah abang Blok A lantai 1. Pada fase perolehan data penelitian yang dilakukan di tanah abang, perolehan data melalui interview langsung kepada para pengunjung pusat perbelanjaan tanah abang di lakukan di fase pertama.

2. System and Software Design

Tahapan ini yaitu, sistem analys adalah mentransformasikan data dari requirement definition kedalam pemodelan. Yaitu, sistem analys akan di permudah dengan penggunaan software untuk pemodelan sistem seperti flowchart atau menggunakan teknik pemodelan system yang terbaru saat ini dengan menggunakan unifeed untuk merancang Modeling Laguage (UML). UML merupakan salah satu pendekatan untuk merancang dan menganalisis pendekatan berorientasi objek yang akan ditujuh.

3. Implementation and Unit Testing

Tahapan ini yaitu, setiap programmer mengambil peran dengan mentransformasikan hasil dari perancangan yang akan dibuat plen sistem analys kedalam Bahasa pemograman yang sudah ditentukan sebelumnya. Sangat tidak diinginkan sekali jika pendekatan menggunakan UML dalam perancangan dan analisis nya, maka implementasi pemograman berorientasi seperti Java, Phpmyadmin, MySQL, dan lain-lain.

4. Integration and Sistem Testing

Tahapan yang sebelumnya, programmer hanya melakukan proses pembuatan program (*coding*) sesuai dengan proses yang dilakukan dalam tahap requirement definition. Dalam tahapan ini, setiap program yang telah dibuat harus diuji coba dengan teknik pengujian yang dipilih, misalnya melakukan pencarian toko, apakah jalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan.

1.7 Sistematika penulisan

Secara umum sistematika penulisan Proyek Akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang penulisan, maksud dan tujuan penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika yang digunakan dalam penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini terdapat uraian tentang teori dasar yang dipergunakan dalam menyusun proyek akhir ini, seperti: database, internet dan pendukung lainnya yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini memberikan uraian di dalam pembuatan rancangan tampilan yang digunakan di dalam aplikasi tersebut serta langkah-langkah yang digunakan terkait dalam penelitian tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdapat uraian mengenai analisis dan pembahasan mengenai perkembangan terhadap aplikasi yang dibuat dalam proyek akhir ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan semua kesimpulan yang dilakukan dalam penelitian proyek akhir serta memuat tentang saran yang diberikan untuk perkembangan terhadap proyek akhir ini tersebut.