

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogya Group adalah sebuah perusahaan ritel dengan format supermarket dan *Departement Store*. Gerai ini umumnya menjual berbagai produk makanan, minuman dan barang kebutuhan hidup lainnya. Lebih dari 200 produk makanan dan barang kebutuhan hidup lainnya tersedia.

Promosi yang selama ini telah dilakukan supermarket Yogya yaitu dengan cara memasang spanduk disekitar jalan utama dekat supermarket maupun di depan halaman toko yang mencantumkan beberapa harga item produk murah, memasang papan harga yang mencantumkan beberapa harga kebutuhan pokok, mengadakan bazaar di depan halaman toko, serta memberikan brosur–brostur harga beberapa produk ke konsumen. Beberapa cara promosi tersebut juga sama–sama dilakukan oleh supermarket lainnya.

Dengan beberapa cara promosi yang sama dilakukan supermarket lainnya tersebut memberikan dampak tersendiri bagi Supermarket Yogya yaitu persaingan. Kondisi persaingan ini harus dianstisipasi oleh pihak Supermarket Yogya. Jadi untuk menanggulangnya dibutuhkan strategi baru dalam melakukan promosi yaitu dengan menggunakan metode *mobile marketing*.

Berdasarkan uraian diatas dibuatlah sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu konsumen dalam mencari informasi kebutuhan sehari–hari yang ada di Supermarket Yogya. Di aplikasi ini juga terdapat informasi promo yang sedang berlangsung, Berita di Supermarket Yogya, catat belanja, lokasi Supermarket Yogya, dan aplikasi ini menyediakan peta lokasi yang mana dapat memberikan rute dengan pemanfaatan *Google APIs*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menampilkan informasi barang kebutuhan sehari-hari dan berita seperti *event*, bazar dan acara – acara yang ada di supermarket Yogya.
- b. Bagaimana menampilkan fungsi *direction* untuk rute gerai Supermarket Yogya.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan tujuan proyek akhir ini adalah:

- a. Merancang Aplikasi yang menyediakan fitur informasi daftar–daftar produk promo dan berita untuk memudahkan Konsumen dalam melihat promo produk dan berita yang berlangsung di supermatket Yogya.
- b. Merancang Aplikasi yang menyediakan fitur *Direction* yang memanfaatkan teknologi dari layanan *Google* untuk memudahkan Konsumen melihat rute supermarket Yogya .
- c. Merancang Aplikasi yang menyediakan fitur catatan belanja yang berfungsi menyimpan data produk yang dipilih oleh konsumen .

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan dan implementasi aplikasi ini adalah:

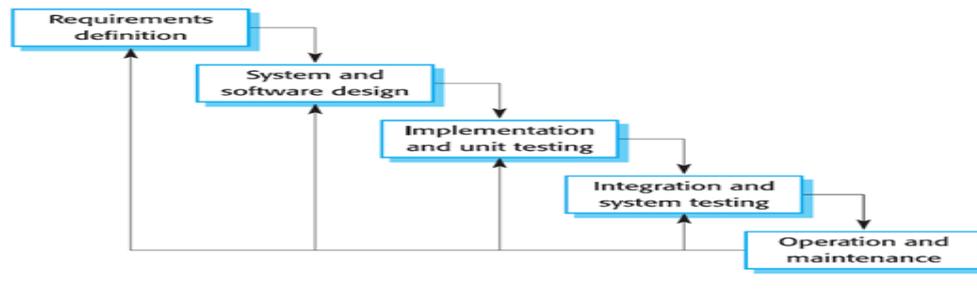
- a. Aplikasi ini berbasis *client server*.
- b. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *Java Android*, Bahasa pemrograman *PHP, CSS, MySql*.
- c. Dalam metode pekerjaan yang digunakan adalah *waterfall model* dan pada tahap terakhir hanya melakukan *Integration and System Testing*.
- d. Informasi produk sesuai dengan keterangan yang ada supermarket Yogya.
- e. Menggunakan format *JSON* dalam pertukaran data.
- f. Aplikasi ini tidak terdapat pemesanan produk.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi promo supermarket Yogya berbasis *web* dan *android* adalah. Aplikasi yang berisikan informasi berita dan promo produk yang ada di supermarket Yogya, informasi lokasi supermarket Yogya, dan aplikasi memiliki fitur catat belanja yang mana dapat memudahkan konsumen dalam mencatat informasi produk yang didapat. Aplikasi ini juga memudahkan bagi supermarket dalam mempromosikan produk–produk ke konsumen. publikasi yang digunakan untuk mempromosikan produk dan layanan yang berisikan daftar harga, deskripsi, Berita seperti *bazar, event* dan acara – acara lain yang ada di supermarket Yogya.

1.6 MetodePengerjaan

Metode yang dipergunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan *waterfall model*. Tahapan tersebut meliputi :



Gambar 1- 1
Model Waterfall Ian Sommervill [1]

1. Requirements Definition

Pada tahap ini dilakukan kegiatan *observasi* ke lapangan, wawancara dengan salah satu pegawai di kantor Yogya dan mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan. Dengan demikian, analisis proses bisnis dan analisa kebutuhan sistem yang hendak dibangun sesuai dengan kebutuhan konsumen.

2. System and software design

Pada tahap ini semua kebutuhan konsumen yang sudah diseleksi pada proses analisa kebutuhan, selanjutnya diterjemahkan ke dalam bentuk gambar teknis yang siap untuk di implementasikan. Dari analisa yang ada harus dapat menghasilkan dokumen teknis.

3. Implementation and unit testing

Mengimplementasikan desain yang telah dibuat sebelumnya kedalam bahasa pemrograman dan menentukan bahasa pemrograman untuk pengerjaan desain tersebut serta menyiapkan databasenya. Untuk *aplikasi mobile* ini, programmer menggunakan bahasa pemrograman *Android, PHP, HTML 5, Javascript, CSS*.

4. Integration and system testing

Setelah sistem berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengujian untuk melihat apakah sistem telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini, pengujian menggunakan model *Black box dan White Box* yang bertujuan untuk memastikan aplikasi terbebas dari *error* dan sesuai dengan kebutuhan.