

BAB I

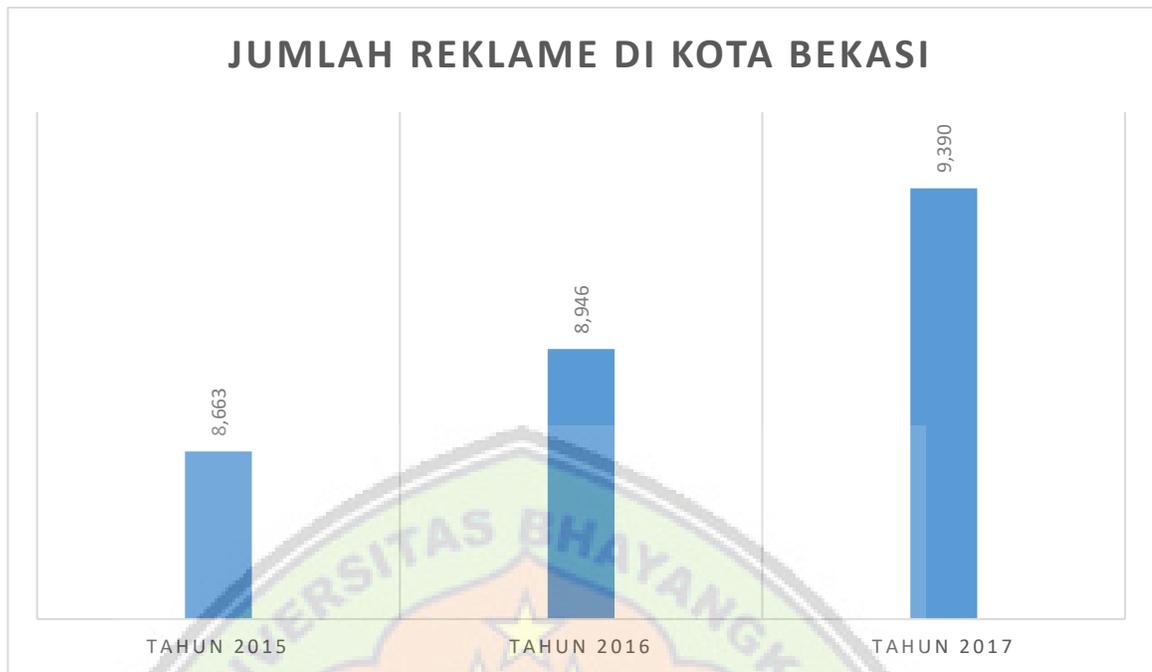
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan salah satu upaya dalam memperkenalkan suatu produk. Promosi dapat disajikan dalam alat, benda, maupun media. Salah satu contohnya seperti papan reklame. Saat ini Kota Bekasi banyak sekali terpasang papan-papan reklame terutama di daerah padat lalu lintas contohnya seperti reklame rokok, makanan, elektronik, otomotif, dan lain sebagainya. Terkadang pencari reklame atau petugas dinas sulit dan bingung untuk menentukan letak reklame yang cocok untuk iklan yang ingin mereka pasang karena penentuan tata letak reklame sangat penting agar iklan tepat sasaran seperti reklame yang dekat dengan pusat perdagangan, dekat dengan lokasi pendidikan, dan juga tingkat keamanan di sekitar lokasi reklame.

Sistem Informasi Geografis merupakan salah satu alat yang dapat dipakai untuk membantu dalam menganalisa kondisi suatu daerah dalam penempatan letak reklame agar tepat sasaran. GIS juga dapat menyampaikan informasi ukuran reklame dan perusahaan yang mengelolanya agar dapat mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi.

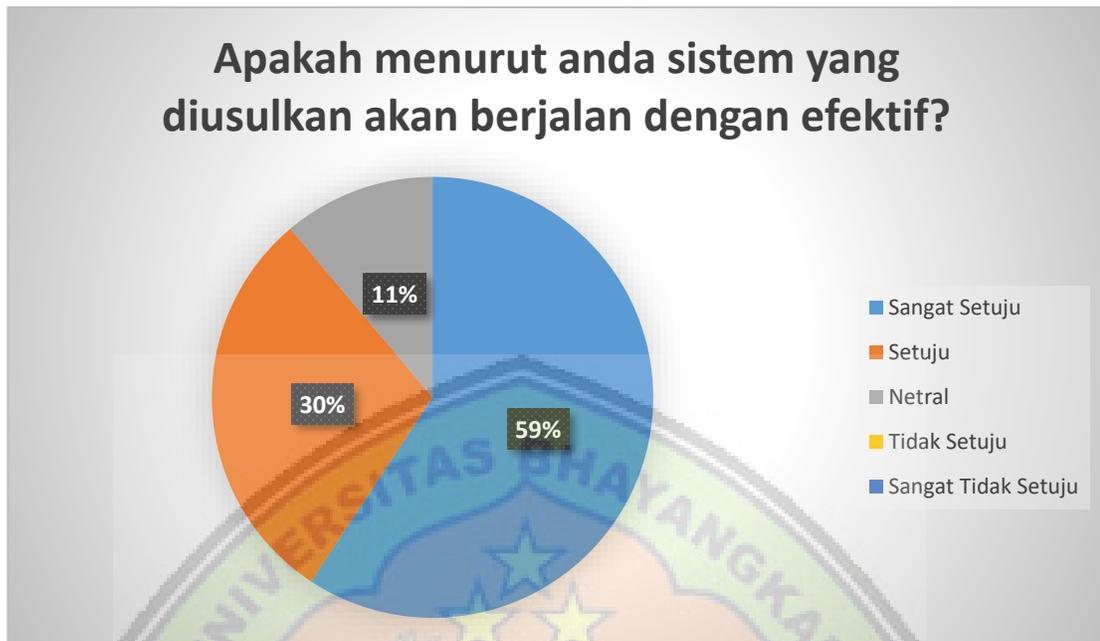
Sistem informasi reklame yang ada saat ini adalah sistem satu arah. Data Reklame di Kota Bekasi tersebut hanya diakses melalui petugas dinas. Pencari reklame tidak dapat mengakses data tersebut secara langsung. Hal ini memiliki kelemahan yaitu data tersebut tidak dapat ditampilkan dan diperoleh secara *real time*. Butuh waktu lama untuk memperoleh data tersebut.



Gambar 1.1 Grafik jumlah reklame di Kota Bekasi

Sumber : Badan Pusat Statistik

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa jumlah reklame dari tahun ke tahun semakin padat, diketahui hingga saat ini jumlah titik reklame yang terpasang di Kota Bekasi sekitar 10.000 titik. Beberapa permasalahan yang dihadapi Kota Bekasi karena kepadatan reklame adalah banyaknya reklame yang kurang pengawasan oleh pegawai dinas yang memantau reklame sehingga pemberian informasi lengkap dan penataan reklame menjadi pekerjaan yang sulit.



Gambar 1.2 Diagram hasil kuesioner sebelum perancangan sistem

Sumber : Penulis

Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat pada pertanyaan ke 4 pada kuesioner sebelum perancangan sistem banyaknya pencari reklame yang membutuhkan sistem ini. Hal ini dapat dilihat banyaknya yang memberi jawaban sangat setuju dan setuju maka berdasarkan data tersebut dapat terlihat bila pencari reklame sulit untuk mendapatkan informasi reklame.

Dengan rancangan sistem yang baru ini, di harapkan pencari reklame dapat mengakses informasi reklame yang terdapat di Kota Bekasi secara langsung melalui platform *mobile* dan juga mempermudah petugas dinas dalam melakukan pendataan. Sistem ini didesain berbasis android dan terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian datanya dapat dilihat dan ditampilkan dimana saja dan kapan saja dibutuhkan secara cepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Sulitnya mendapatkan informasi Reklame yang lengkap karena *user* tidak dapat informasi secara langsung,
2. Terkadang iklan yang di pasang pada reklame tidak tepat sasaran karena kurangnya informasi tatak letak reklame tersebut,
3. Sulitnya pegawai dinas dalam mendapatkan data pada saat di lapangan.

1.3 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Geografis untuk pemetaan reklame berbasis Android sehingga informasi tersebut dapat diakses dengan mudah dan efektif oleh masyarakat di Kota Bekasi.

1.4 Batasan Masalah

Agar diperoleh hasil pembahasan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu diberikan batasan-batasan masalah, yaitu:

1. Sistem yang dibuat ini merupakan Sistem Informasi Geografis (SIG) yang berbasis Android,
2. Sistem ini hanya membahas letak geografis reklame di Kota Bekasi, informasi ukuran reklame serta perusahaan yang mengelolanya,
3. Perancangan sistem Informasi Geografis ini menggunakan Bahasa pemrograman java dan software yang digunakan Google *maps* API dan android studio.

1.5 Tujuan Dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan informasi reklame yang dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk penentuan letak pemasangan iklan yang tepat sasaran.
2. Mempercepat pemberian informasi letak reklame yang terdapat pada kota Bekasi,
3. Memberikan informasi kepada pegawai dinas guna membantu pengambilan data yang sesuai dengan kebutuhan lapangan,

1.5.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini yaitu:

1. Membantu *user* untuk mencari informasi reklame secara cepat dan akurat tanpa harus *survey* lokasi,
2. Untuk membantu *user* untuk mengetahui tata letak yang tepat untuk menampilkan informasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam menyusun skripsi khususnya bagi perancangan sistem. Di dalam kegiatan penelitian penulis melakukan pengumpulan data melalui cara:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara lengkap dari sang narasumber dalam hal ini penulis melakukan sesi tanya jawab di Dinas Bina Marga.

2. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung tentang permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan.

3. Metode Kuesioer

Pada metode kuesioner ini akan menjadi data primer untuk penulis yang nantinya sangat berperan dalam proses penyusunan, yakni dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis kepada setiap responden untuk di jadwalkan.

1.7 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming*. Metode ini cocok digunakan untuk pengembangan sistem jangka pendek. Selain itu metode ini sangat cocok untuk pengembangan sistem yang bersifat *user oriented* (berorientasi pengguna) karena *developer* dan *client* bekerja sama selama pengembangan sistem berlangsung. Hal ini akan meningkatkan keberhasilan dalam implemetasi sistem.

Dalam metode *Extreme Programming* terdapat 4 tahapan berdasarkan penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. *Planning*

Pada tahap pertama ini dilakukan pembuatan *user story* (cerita) berdasarkan data yang diperoleh dari *client*. *User story* ini akan menjadi gambaran dasar dari sistem yang akan dikembangkan.

2. *Design*

Pada tahap *design* dilakukan perancangan alur kerja sistem dan perancangan aplikasi berdasarkan *user story* yang telah dibuat sebelumnya.

3. Coding

Merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam pembuatan sistem ini dilakukan oleh dua orang yaitu seorang *programmer* dan seorang *tester*. Tahap ini dapat dilakukan secara berulang-ulang (*refactoring*) apabila terdapat koreksi dari *client*.

4. Testing

Merupakan tahap pengujian sistem, setiap modul yang sedang dikembangkan akan terlebih dahulu mengalami pengujian. Apabila masih belum sesuai dengan permintaan, maka akan dilakukan perbaikan pada bagian yang dikoreksi. Jika sudah sesuai dengan permintaan maka sistem sudah dapat diimplementasikan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian tentang susunan penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini di bahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori sistem, data, informasi, sistem informasi, desain sistem informasi, komponen – komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang di angkat.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini membahas tentang penjelasan secara detail tentang pengembangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan sistem ini.

BAB IV Perancangan Sistem Dan Implementasi

Bab ini berisi tentang spesifikasi hardware dan software yang diperlukan langkah – langkah pengembangan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang baik.

