

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sampai saat ini, tidak dapat dipungkiri teknologi informasi yang semakin berkembang dan merambah keberbagai aspek kehidupan berpengaruh terhadap gaya hidup manusia zaman sekarang di mana hampir semua kegiatan dapat dilakukan melalui teknologi khususnya *smartphone*, salah satunya perdagangan *online* berbasis *smartphone* atau yang dikenal dengan *m-commerce*.

Proses perdagangan menggunakan *mobile commerce* tidak memuaskan tanpa adanya jasa pengiriman dengan jasa pengiriman sangat dibutuhkan oleh masyarakat maupun organisasi atau perusahaan. Jasa pengiriman menjadi pelengkap bagi bisnis *m-commerce* pada saat ini. Pesanan berupa (makanan, barang, dan lain-lainnya) yang di pesan di aplikasi dapat diantar langsung oleh kurir ke alamat pelanggan. Maka dari itu sangat perlu dalam usaha untuk membuat sistem jadwal pengiriman. Sistem jadwal pengiriman sangat memudahkan bagi kurir agar tidak perlu bersusah payah mencari alamat dan mengatur pengiriman pesanan.

FikFish merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang perdagangan yang menjual ikan hias berbagai macam jenis seperti ikan cupang, ikan badut, dan ikan hias lainnya. FikFish berawal dari usaha kecil pada februari tahun 2020 yang bertempat di Cipinang Muara Jakarta Timur. Perusahaan Fikfish memiliki kendala dalam mengatur jadwal pengiriman pesanan, sehingga barang pesanan yang harus di kirim

seringkali tertunda karena masalah waktu. Selain itu Fikfish mengandalkan kemampuan kurir itu sendiri untuk mencari titik terdekat hingga terjauh dari lokasi pengantaran sehingga pengiriman sering kali memakan waktu lama.

Masalah-masalah yang dialami oleh Fikfish saat ini, maka dirancanglah Aplikasi berbasis android yang nantinya diharapkan bermanfaat bagi perusahaan karena melengkapi proses bisnis dengan adanya sistem jadwal pengiriman yang berfungsi mengatur jadwal pengiriman pesanan yang sudah di *order* oleh pelanggan dan melacak alamat pelanggan untuk dikirimkan pesannya ke alamat tersebut. Sistem ini juga akan memberi tahu apakah barang yang dikirim sudah sampai dan diterima atau masih dalam proses pengiriman. Kemudian sistem ini juga dilengkapi dengan penerapan metode *haversine* untuk mengatur pengiriman dengan mencari jarak terdekat dari titik awal maka pengiriman akan di lakukan pertama kali ke alamat terdekat dari kurir tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android sebagai bahan penulisan tugas akhir dalam bentuk tulisan yang berjudul: **“RANCANG BANGUN APLIKASI JADWAL PENGIRIMAN IKAN HIAS MENGGUNAKAN METODE HAVERSINE PADA FIKFISH BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam proses jadwal pengiriman masih memiliki kendala dalam mengatur jadwal pengiriman pesanan, sehingga barang pesanan yang harus di kirim seringkali tertunda karena masalah waktu.
2. Dalam proses pengiriman masih mengandalkan kemampuan kurir itu sendiri untuk mencari titik terdekat hingga terjauh dari lokasi pengantaran sehingga pengiriman sering kali memakan waktu lama.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi jadwal pengiriman ikan hias yang memudahkan kurir dalam mengatur jadwal pengiriman pesanan ikan hias.
2. Membangun aplikasi jadwal pengiriman ikan hias menggunakan metode haversine untuk membantu kurir menentukan titik terdekat hingga terjauh dari lokasi pengantaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulis laporan skripsi ini diharapkan dapat:

1. Memudahkan dalam mengatur jadwal pengiriman pesanan ikan hias.
2. Memudahkan dalam memperoleh informasi titik terdekat hingga terjauh dari lokasi pengantaran.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan agar tidak menyimpang dari tujuan, maka berikut ini adalah beberapa pembatasan masalah yang perlu dibuat, diantaranya:

1. Membangun aplikasi jadwal pengiriman ikan hias pada FikFish.
2. Menerapkan metode *Haversine* untuk mencari titik lokasi terdekat.
3. Aplikasi berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, XML, PHP, HTML, CSS, JavaScript dan MySQL sebagai databse.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diuraikan menjadi enam bab yang secara garis besar isi dari setiap bab tersebut saling berhubungan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan teori – teori pendukung dimana akan dikemukakan mengenai konsep dasar sistem. Untuk peralatan pendukung tersebut adalah penjelasan mengenai *Unified Modelling Language* (UML) merupakan pembahasan dari bab ini.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan mengenai kerangka pemikiran, teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem, waktu dan pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian, dan alat serta bahan penelitian.

BAB IV Analisis Sistem

Bab ini menguraikan mengenai sejarah singkat berdirinya spesifikasi bentuk dokumen, permasalahan pokok yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan dan cara pemecahan masalahnya.

BAB V Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan pembahasan mengenai tampilan aplikasi berdasarkan dari kategori akses level. Kemudian akan dijelaskan juga uji coba aplikasi berdasarkan uji coba struktural, fungsional, validasi.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dari semua pembahasan setiap bab sebelumnya, serta memberikan saran-saran yang diharapkan akan dapat berguna bagi pengembangan sistem informasi dimasa yang akan datang.

