

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar DHD atau Darsa Hakam Darussalam merupakan sebuah perusahaan yang bergerak melakukan penjualan barang-barang sembako kepada masyarakat khususnya warga kota Palembang. Pasar DHD juga memiliki aplikasi belanja sembako online yang dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakat, dengan menggunakan aplikasi berbasis *mobile*, Salah satunya dengan penggunaan aplikasi android. Maka dari itu, kita ingin mengajak masyarakat agar bisa belanja dari rumah dengan barang berkualitas dan harga yang murah.

Ide awal dari lahirnya aplikasi belanja sembako online ini berawal dari keinginan untuk membantu pihak petani dan para pedagang kecil yang ada di pasar Kota Palembang. Dimana para pedagang dan petani sering sekali dirugikan dengan permainan harga. Serta keinginan untuk membantu ibu rumah tangga yang sering kesulitan jika ingin belanja ke pasar yang harus menghadapi kerumunan orang lain jika ingin mencari barang-barang keperluan yang diinginkan. Maka dari itu aplikasi Bajolbae lahir ditengah-tengah masyarakat dengan menggunakan *smartphone* sebagai media tempat pemasangan aplikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu

setiap kalangan yang kesulitan dalam mencukupi kebutuhan bahan pokok terlebih lagi dimasa pandemi Covid-19 sekarang ini dilarang berkumpul dikeramaian ataupun bertemu tatap muka saat ini.

Aplikasi Bajolbae ini diharapkan juga dapat membantu pedagang-pedagang kecil untuk tetap konsisten memasarkan produk-produk mereka tanpa harus bertemu langsung dengan pelanggan. Permasalahan yang terjadi saat ini ialah bagaimana kita bisa tahu kalau aplikasi Bajolbae dapat diterima dikalangan masyarakat serta sejauh mana aplikasi ini tetap bisa eksis dan terus dapat digunakan oleh setiap masyarakat, apakah masih ada perlu pengembangan lebih lanjut terhadap penggunaan aplikasi, terutama pelanggan-pelanggan yang mencukupi kebutuhan sembako sehari-hari.

Guna untuk mendukung pengembangan aplikasi dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mencari tahu, sejauh mana aplikasi ini dapat diterima dikalangan masyarakat, maka penelitian ini akan melakukan *visualisasi data* terhadap aplikasi Bajolbae, dengan menggunakan bantuan *tool Tableau* untuk melakukan analisa berdasarkan *worksheet* yang telah disediakan. Kelebihan *tableau* dari *excel* ataupun *pentaho* ialah tampilan dari *features* aplikasi yang interaktif, *user friendly*, serta dapat mengelola banyak data. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pola data pengguna berdasarkan kelompok umur, jenis kelamin dan tempat tinggal pengguna. Dengan menggunakan *tableau* maka dapat membantu peneliti dalam melakukan *visualisasi data* serta hasilnya dapat untuk membantu pihak

perusahaan untuk meingkatkan pengguna dari sektor yang minor. Untuk membentuk setiap keputusan yang diinginkan terdapat ialah kebutuhan buat membawa akibat penemuan pengetahuan buat proses usaha serta di jalan saat yang sama akibat di banyak sekali dashboard, laporan serta analisis dispensasi yang sedang dipantau.(Hartama, 2018)

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik ingin mengukur tingkat Visualisasi pengguna terhadap aplikasi Bajolbae dengan melakukan penelitian yang berjudul "Analisa Visualisasi Data Pada Pengguna Aplikasi Bajolbae Menggunakan *Tableau*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini ada beberapa sebagai berikut:

- 1) Belum pernah dilakukan Visualisasi terhadap data pengguna aplikasi Bajolbae.
- 2) Melakukan evaluasi pengguna terhadap aplikasi Bajolbae dengan melihat hasil visualisasi dari *Tableau*.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, "Bagaimana melakukan Analisa Visualisasi Terhadap Pengguna Aplikasi Bajolbae Menggunakan *Tableau*?".

1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah yang dijalankan oleh peneliti,

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian akan melakukan analisa visualisasi data rekapitulasi data pengguna yang sudah melakukan registrasi pada aplikasi bajolbae menggunakan *tableau*.
- b. Data yang diambil adalah data dari Pasar DHD Palembang yang merupakan pengelola aplikasi di bajolbae.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan sebagai berikut ini:

1. Untuk melakukan analisa visualisasi terhadap aplikasi di Bajolbae yang dikembangkan oleh pihak Pasar DHD.
2. Untuk melakukan Visualisasi pengguna pada pemakaian Aplikasi di Bajolbae.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat penelitian yang dijalankan oleh peneliti,

Adapun manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah

- 1 Mengetahui perkembangan penggunaan aplikasi Bajolbae dikalangan pengguna aplikasi.
- 2 Memanfaatkan *tool Tableau* untuk mengetahui Visualisasi data pengguna dalam memakai aplikasi Bajolbae.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika ini secara garis besar dapat memberikan gambaran isi, yang berupa susunan bab dari hasil penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian skripsi, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori yang mendukung terhadap masalah yang dibahas dalam penyusunan penelitian skripsi ini yang terdiri dari pengertian teori sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang proses perancangan dalam analisa dari data yang telah dikumpulkan. Pada bagian ini peneliti akan merekapitulasi data pengguna yang melakukan registrasi pada aplikasi bajolbae.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil analisa baik data spasial dan non spasial. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen atau *tools* yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang beberapa kesimpulan dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya serta memberikan pengembangan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

