

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dunia, khususnya di Indonesia begitu pula pesatnya perkembangan sistem informasi yang sudah hampir menjadi kebutuhan seluruh kalangan anak muda, yang menjadi dasar diciptakannya aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan orang atau pun bagi yang ingin mencari informasi. Hal ini ditunjukkan banyaknya aplikasi-aplikasi baik yang berskala besar maupun kecil dan tidak sedikit aplikasi yang telah digunakan mempunyai kesan tersendiri bagi penggunaannya.

Perkembangan suatu aplikasi diperlukan suatu sistem dan teknologi komputer guna menunjang efektifitas dan efisiensi. Dengan kemajuan sistem informasi tersebut, maka hal ini menjadi tantangan untuk menciptakan aplikasi tersebut yang bergerak didalam bidang informasi atau dalam bidang yang lainnya, yang sekarang berkembang di kalangan remaja sampai orang tua. Hal tersebut mendorong sistem informasi yang lebih modern untuk menunjang perkembangan tersebut.

Pada saat ini sudah banyak masyarakat kota Yogyakarta yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing dan kucing. Kebanyakan masyarakat merasa tertarik untuk memelihara anjing dan kucing karena hewan ini memiliki karakter dan fungsi yang beragam misalnya anjing dapat membantu manusia untuk menjaga

rumah, menuntun orang buta, pencarian jejak orang bagi kepolisian, penyelamat, dan anjing juga bisa menjadi sahabat setiap, menyenangkan.

Yogyakarta merupakan kota yang banyak dikunjungi oleh pendatang baru dari berbagai daerah karena Yogyakarta merupakan Kota Pelajar. Seringkali pendatang baru dan masyarakat setempat sendiri belum mengenal letak petshop yang ada disekitar tempat dimana mereka tinggal. Sehingga untuk mempermudah pendatang baru dan masyarakat setempat tersebut dalam mendapatkan informasi mengenai lokasi petshop terdekat maka dapat menggunakan Aplikasi Mobile ini untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi petshop terdekat di Yogyakarta yang ada di sekitar mereka.

Aplikasi Mobile pencarian petshop terdekat di Yogyakarta ini adalah aplikasi pencarian lokasi petshop terdekat yang berada di sekitar pengguna tersebut, posisi dari pengguna tersebut ditentukan melalui GPS (Global Positioning System) yang ada di smartphone pengguna tersebut. GPS sistem navigasi berbasis satelit yang memberikan informasi mengenai koordinat posisi.

Sistem Informasi menempati peranan utama dalam fenomena ini, sebagian besar dalam mengantisipasi dan memenangkan persaingan global. Kurang seimbangannya sistem informasi akan memperlambat kemajuan pengembangan aplikasi ini dalam mencapai tujuannya. Dilihat dari segi kebutuhannya aplikasi ini mungkin bisa menjadi alternatif bagi para penggunanya agar dapat mempermudah mendapatkan informasi yang diinginkan.

Sistem Informasi Geografis (SIG) mempunyai kemampuan untuk dapat mengubah suatu sistem dari yang semula menggunakan konvensional yaitu sistem

yang hanya dapat menampilkan data atribut saja menjadi sistem yang mempunyai basis grafis atau gambar berikut dengan data keruangan beserta atributnya. Dalam perkembangannya Sistem Informasi Geografis dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam mengambil keputusan, salah satu contohnya adalah untuk memetakan lokasi petshop yang ada di Yogyakarta.

Begitu juga dengan persaingan yang belum begitu ramai untuk menjadi persaingan usaha, karena itulah aplikasi ini berguna bagi masyarakat. Sebagai sarana untuk mencari informasi petshop terdekat. Sistem inilah yang akan kami rancang agar berguna dan bermanfaat bagi kalangan masyarakat pengguna android, sehingga kami mengambil judul **"SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PENCARIAN LOKASI PETSHOP DI YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisa, merancang dan mengimplementasikan aplikasi *mobile* untuk mencari *petshop*, memberikan informasi dan menunjukan lokasi *petshop* di Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibutuhkan beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Lokasi petshop yang digunakan dalam penelitian ini hanya dalam lingkup kota Yogyakarta.
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android, sehingga aplikasi khusus berjalan pada *smartphone* yang berbasis Android.
3. Aplikasi dirancang untuk minimal Android versi 2.3 (Gingerbread).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat aplikasi petshop dalam bentuk aplikasi android.
2. Memudahkan pengguna mencari petshop di Yogyakarta.
3. Memberikan informasi-informasi antar pengguna dan tempat lokasi petshop yang dituju.
4. Aplikasi ini menyediakan informasi-informasi seperti kontak telepon dan layanan yang diberikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Membantu pengguna mencari dan menemukan lokasi petshop terdekat.
2. Membantu pengguna untuk memperkirakan jarak lokasi petshop.
3. Memandu pengguna untuk menuju lokasi petshop yang akan dituju.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, metode yang dilakukan adalah observasi yaitu mengumpulkan referensi dari buku, internet maupun sumber lain.

2. Analisa Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap permasalahan bagaimana aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna *smartphone* berbasis android.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini proses perancangan system disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dari aplikasi ini dapat tercapai.

4. Pemrograman

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program aplikasi pencarian petshop terdekat di Yogyakarta menggunakan Eclipse.

5. Uji Coba dan Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi pencarian petshop apakah sudah dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Aplikasi yang telah melalui uji coba dan berhasil diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan aplikasi pencarian *petshop* adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi yang dibuat. Terdiri dari teori umum yaitu teori yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan dan teori yang berkaitan dengan objek penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisa terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja system yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi.

