

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, khususnya perkembangan *smartphone*. *Smartphone* telah menjadi suatu hal yang tidak pernah lepas dari penggunaannya, tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi *smartphone* juga telah menjadi gaya hidup. Terdapat banyak *platform smartphone* pada saat ini, dilihat dari sistem operasi dan spesifikasi hardware yang digunakan. Misalnya *platform* Symbian, RIM, Windows Phone, iPhone, dan Android. Android merupakan *platform* lengkap mulai dari sistem operasi, aplikasi, *tool developing*, *market* aplikasi bahkan dari dukungan komunitas *open system*. Dengan melihat perkembangan saat ini, android telah menjadi kekuatan yang luar biasa.

Pada era digital saat ini, banyak perangkat yang dibuat untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia. Hal ini dikarenakan semakin meningkatnya kebutuhan akan hal-hal yang praktis dan cepat. Demikian juga dalam kasus sulitnya mencari informasi dan lokasi dari kafe yang melayani konsumen hingga 24 jam. Biasanya orang menggunakan *search engine* untuk mencari informasi dan lokasi melalui notebook atau PC.

Kafe merupakan sebuah bisnis yang menjanjikan di era teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini. Permasalahannya tidak banyak bisnis kafe ini yang didukung dengan program promosi yang optimal, sehingga masyarakat atau target konsumen kurang mengenal produk yang ditawarkan dan

juga lokasi dari kafe. Kafe merupakan tempat yang sering dikunjungi anak muda yang ingin makan dan minum bersama teman, pasangan maupun keluarga. Di Yogyakarta banyak terdapat kafe yang sering digunakan anak muda untuk berkumpul. Dan juga terdapat kafe yang melayani hingga 24 jam.

Oleh sebab itu perlu adanya aplikasi berbasis *smartphone* yang ditujukan untuk memudahkan dalam mencari informasi dan lokasi kafe di Yogyakarta. Dari permasalahan diatas, tercipta ide untuk membuat aplikasi yang dapat membantu dalam mencari informasi dan lokasi kafe yang dapat dilihat melalui handphone yang menggunakan sistem operasi Android. Sehingga memudahkan dalam mencari informasi dan lokasi dimana saja dan kapan saja. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil judul Aplikasi *Mobile* Informasi Kafe 24 Jam di Yogyakarta Berbasis Android.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dalam pembuatan aplikasi ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi *mobile* informasi yang dapat memberikan informasi mengenai kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta dengan menggunakan sistem operasi android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar aplikasi *mobile* informasi ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diperuntukan kepada user pengguna *smartphone* android untuk mengetahui informasi dan lokasi kafe di Yogyakarta.

2. Daftar kafe yang diketahui yaitu kafe dengan layanan 24 jam yang ada di wilayah kota Yogyakarta.
3. Pembuatan dan pengembangan aplikasi menggunakan *software* Eclipse.
4. Penambahan data atau update data disertakan pada update versi aplikasi berikutnya.
5. Minimal versi android yang digunakan adalah Android 2.2 (*froyo*).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan aplikasi *mobile* berbasis android yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta.
2. Mengenalkan kepada masyarakat aplikasi *mobile* pencarian informasi kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta.
3. Sebagai wahana untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang selama ini diajarkan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a) Bagi User :
  1. Memberikan informasi kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta.
  2. Memudahkan *user* dalam mencari informasi kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta.

3. Memudahkan *user* dalam mencari lokasi kafe dengan layanan 24 jam di Yogyakarta.

b) Bagi Penulis :

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android.
2. Lebih mengenal lokasi dan informasi kafe di wilayah Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan dan penyusunan skripsi. Tahapan – tahapan dari metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

##### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data bermanfaat untuk dasar acuan untuk mendukung skripsi ini dan untuk perancangan aplikasi. Untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini, penulis harus melakukan tahapan dengan metode kepustakaan dan metode survey lapangan.

##### **2. Analisis Data**

Melakukan analisis lebih mendetail dari data – data yang telah didapatkan dari tahap pengumpulan data.

##### **3. Perancangan Program**

Perancangan program dilakukan untuk memberikan gambaran awal dari desain aplikasi yang akan dibuat, sehingga dapat dijadikan dasar dan acuan dalam pembuatan aplikasi.

#### 4. Pembuatan Laporan

Secara sistematis pembuatan laporan skripsi diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

#### 5. Uji Coba Program

Uji coba program dilakukan untuk memastikan program aplikasi berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari penulisan skripsi ini.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori yang mendasari analisis permasalahan dan berhubungan dengan topik yang dibahas.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai analisis dan perancangan sistem pembuatan aplikasi *mobile* berbasis android.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang proses dan implementasi pembuatan aplikasi dari analisis dan perancangan yang telah dibuat, serta pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem ini kearah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat referensi-referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

