

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat cepat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi ini maka segala sesuatu dapat dikerjakan dengan lebih cepat, sehingga dapat membuat kinerja manusia lebih efektif dan efisien. Kemajuan teknologi ini telah terjadi hampir pada semua aspek kehidupan. Dari sisi pendidikan dapat dilihat dari penggunaan mesin *proyektor* sebagai media untuk menampilkan pelajaran yang sedang diajarkan. Sedangkan pada sisi komunikasi, dulu manusia hanya bisa menerima panggilan telepon jika sedang dirumah, namun sekarang semua orang dapat melakukan komunikasi seperti itu dimanapun dan kapanpun.

Bahkan sekarang perangkat telekomunikasi yang dipakai kebanyakan manusia tidak hanya terbatas hanya dipakai telepon dan SMS (short message system) saja, namun juga bisa digunakan untuk browsing , chatting, bermain game, video call dan masih banyak lagi. Terutama perangkat *android*, *android* nyaris bisa disebut sebagai mini komputer karena nyaris semua hal yang dapat dilakukan komputer dapat dilakukan juga oleh perangkat android ini.

Dengan perkembangan teknologi dan telekomunikasi ini kini banyak dimanfaatkan para pelaku bisnis untuk menunjang bisnis mereka. Contohnya saja bisnis kuliner. Kini sudah semakin menjamur sistem pemesanan makanan

“pesan antar” atau yang sering disebut dengan istilah *delivery order*. Yaitu ketika seorang pemesan makanan tidak sedang berada pada rumah makan tersebut, namun makanan tersebut dapat diantarkan ketempat dimana mereka inginkan. Pada umumnya proses ini menggunakan media telepon untuk proses pemesanannya.

Namun pada kasusnya di kehidupan nyata sistem ini masih memiliki beberapa kekurangan, terutama pada proses pengantaran makanan tersebut. Seorang petugas pengantar makanan tentu saja suatu waktu akan mengalami dimana mereka kebingungan untuk menemukan letak atau posisi suatu alamat pemesan, sehingga hal ini dapat berakibat kepada lamanya waktu pengiriman makanan.

Dengan kemajuan teknologi komunikasi sekarang ini kekurangan pada sistem tersebut dapat lebih di minimalisir. Salah satu halnya adalah menggunakan perangkat *mobile* yang memiliki sistem informasi Android. Dengan memanfaatkan perangkat Android yang diintegrasikan dengan *GPS (Global Positioning System)* maka dapat dibuat sebuah aplikasi sistem pesan antar makanan yang apabila ada seorang pemesan maka koordinat pemesan makanan tersebut akan terlihat, sehingga akan memudahkan petugas pesan antar untuk menemukan alamat seorang pelanggannya.

Dari uraian diatas maka penulis mengangkat topik **“Implementasi Google Maps Application Programming Interface pada Perancangan Sistem Pesan Antar dengan Memanfaatkan Platform Android”** sebagai tema penelitian yang akan dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi sistem pesan antar yang mengimplementasikan *google maps application programming interface* dengan memanfaatkan platform android?
2. Bagaimana memanfaatkan GPS untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *android* agar mempermudah dalam proses pengiriman makanan?

1.3 Batasan Masalah

1. Objek penelitian dilakukan pada Yogya Chicken yang beralamat di Jl.Affandi Pelemkecut No.36B Sleman Yogyakarta.
2. Menggunakan *eclipse*, dan *Android SDK (software development kit)* sebagai tool untuk membuat aplikasi berbasis android.
3. Pengguna aplikasi adalah perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi *Android*.
4. Sistem menggunakan prinsip client dan server.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat aplikasi sistem pesan antar yang mengimplementasikan *google maps application programming interface* dengan memanfaatkan platform android.
2. Memanfaatkan GPS untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *android* agar mempermudah dalam proses pengiriman makanan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Merupakan syarat utama dalam mencapai kelulusan serta dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses pendidikan.
2. Dapat membuat aplikasi berbasis android yang bermanfaat bagi masyarakat banyak.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pesan antar
2. Mengurangi resiko keterlambatan dalam pengiriman pemesanan.
3. Petugas pesan antar akan lebih mudah dalam proses pencarian posisi alamat untuk mengantar pesanan

1.5.3 Bagi Pelanggan

1. Mempermudah proses pemesanan, karena tidak harus menggunakan proses pemesanan via telepon yang cenderung berbelit – belit.
2. Konsumen akan lebih cepat menikmati pesanan, karena makanan lebih cepat sampai ke alamat tujuan.

1.6 Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tentang perancangan sistem pesan antar berbasis android yang mengimplementasikan *Google Maps Application Interface Programming* ini penulis melakukan pengumpulan dan penganalisaan data. Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara membaca teori – teori, buku – buku, dan materi perkuliahan yang telah disampaikan, artikel, jurnal penelitian, dan internet untuk menjadi dasar teori dalam penyusunan skripsi ini.

2. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen – dosen dan teman – teman mahasiswa untuk mendapatkan pemecahan suatu masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan aplikasi pada skripsi ini, terlebih dahulu akan diterangkan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang gambaran umum penulisan skripsi, adapun isi yang terkandung dalam bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi – definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen – komponen lain yang digunakan pada penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua masalah maupun peluang yang ada, apabila disitu terdapat masalah maka akan dicari solusinya dan diselesaikan melalui penelitian, dan apabila ditemukan peluang maka peluang tersebut akan diraih menggunakan penelitian ini. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail tentang mekanisme perancangan yang akan dilakukan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan gambaran secara umum tentang aplikasi, prosedur operasional, analisis sistem, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi hardware maupun software yang digunakan untuk membuat dan menjalankan sistem pesan antar ini.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi laporan Skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dicantumkan sumber – sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan Skripsi.