

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak *device* yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Penggunaan *handphone* sebagai *device* akses informasi telah berkembang pesat pada era ini. Terlebih lagi, banyak aplikasi *mobile* yang diciptakan, membuat informasi-informasi yang dibutuhkan mudah untuk didapat. Para pengembang *operating system* pada *handphone* pun telah berhasil membuat *device* komunikasi tersebut menjadi sebuah *smartphone* dengan fungsionalitas lebih baik. Perbedaan antara aplikasi *mobile* dengan aplikasi *desktop* adalah aplikasi *mobile* memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna di manapun mereka berada (Ciuera, 2010).

Riset yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang berjudul Profile Internet Indonesia (Desember 2012) menghasilkan bahwa 67% pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan *smartphone*, 52% menggunakan PC, 45% menggunakan laptop, dan 1,9% menggunakan tablet (MCM, 2013).

Android merupakan salah satu *operating system* pada *smartphone* yang sedang banyak digemari saat ini Android adalah sistem operasi *open source* berbasis linux (Openhandsetalliance.com) yang dikembangkan oleh Android Inc kemudian dibeli dan dibiayai oleh Google Inc (<http://www.businessweek.com/>). Dalam perkembangannya, aplikasi Android

termasuk salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna Sistem Operasi Android dan kebutuhan pasar (Holla, 2012). Sedangkan riset dari IDC Indonesia yang di-*posting* oleh Jakarta Post pada Januari 2013. 53% pengguna *smartphone* di Indonesia menggunakan *operating system* Android, 35% menggunakan Blackberry, 9% menggunakan Windows Phone, dan 4% menggunakan iOS (MCM, 2013).

Riset yang dilakukan MMA & VSERV mobi yang berjudul The Mobile Internet Consumer Indonesia yang dirilis pada tahun 2013 menjelaskan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia 70%-nya kebanyakan mengunduh Game/App, 49% menonton/mengunduh video, 44% menonton/mengunduh lagu, dan 33% mengunduh *themes* (MCM, 2013).

Infrastruktur internet di Indonesia sendiri dapat dikatakan kurang baik untuk saat ini. Hal ini terbukti dengan adanya riset dari Netindex.com yang menyatakan Indonesia masuk peringkat 139 dalam hal kecepatan internet di dunia (Netindex.com).

Dalam lingkup acara (*event*). Perencanaan sebuah *event* perlu memilih hiburan, lokasi, daftar tamu, speaker, dan konten. Setelah semuanya diatur, hal kecil yang harus diperhatikan untuk *set-up* acara adalah makanan/snack, minuman, musik, daftar tamu, anggaran, iklan, pemasaran, dan dekorasi (Bowdin, Allen, O'Toole, Harris, McDonnell 2012).

Dari riset diatas adalah alasan penulis melakukan penelitian dan pengembangan aplikasi *mobile* di *platform* Android yang dapat membantu para *event organizer* untuk memenuhi kebutuhan pencarian informasi penjual

makanan/*snack* di Daerah lain yang tidak mereka kuasai. Terutama informasi telepon dan informasi detail pada penjual makanan/*snack* tersebut. Toko roti/*bakery* adalah tempat yang tepat untuk mencari makanan/*snack*. Bakery (atau baker's shop) adalah sebuah bidang usaha yang memproduksi dan menjual makanan berbahan dasar tepung yang dipanggang di dalam oven seperti roti, cake, kue kering, dan pie (Ashokkumar, 2009).

Pada dasarnya, aplikasi *mobile* yang cocok untuk memenuhi kebutuhan *event organizer* maupun bidang kerja lainnya yang membutuhkan informasi toko roti / *bakery* di seluruh Indonesia adalah dengan membuat sebuah direktori. Kebanyakan direktori yang ada sekarang adalah direktori yang berbasis website/*web directory*. *Web directory* adalah sebuah direktori di World Wide Web. Direktori web berisi pranala ke situs web lain dan mengatur pranala-ranala ke dalam sistem kategori dan hirarki (Yourmaindomain.com).

Yang pasti, sebuah *directory* baik di *web* maupun *mobile* membutuhkan banyak data. Tujuannya adalah untuk diolah menjadi informasi pada direktori tersebut. Dari sisi teknis, pencarian data banyak metode yang dapat digunakan. Salah satunya adalah metode *parsing* JSON. JSON adalah format standar terbuka yang menggunakan teks yang mudah dibaca manusia untuk mengirimkan objek data yang terdiri dari pasangan atribut-nilai. Hal ini digunakan terutama untuk mengirimkan data antara server dan aplikasi web, sebagai alternatif untuk XML (Json.org).

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin mencoba membuat aplikasi *mobile* pada *platform* Android yang memiliki fungsi untuk mencari

nomor telepon toko roti atau *bakery* secara cepat dan dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet (*offline*). Kedepannya aplikasi ini juga dapat digunakan bagi semua orang dan bukan hanya kalangan *event organizer*. Penelitian ini juga sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi pada program S1 Teknik Informatika dengan judul **“Perancangan Aplikasi Informasi Toko Roti Di Indonesia Pada Platform Android Menggunakan Metode Parsing JSON”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari ulasan yang terdapat pada halaman latar belakang, maka didapat rumusan masalah, yaitu : Bagaimana merancang dan membangun aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android menggunakan metode parsing JSON.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat dunia teknologi informasi memiliki cakupannya yang sangat luas, maka dalam pembuatan aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android perlu adanya semacam batasan-batasan, agar mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dan hanya dapat berjalan di *platform* Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
2. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Android Development Tool (Eclipse & Android-SDK).

3. Pengambilan data untuk direktori ini mem-*parsing* sebuah file JSON.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu sistem aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android untuk para pengguna *smartphone* pada *platform* ini yang membutuhkan informasi toko roti atau Bakery secara cepat.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis  
Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.
2. Bagi Masyarakat  
Diharapkan mampu mengurangi *effort* para pengguna dalam hal mencari informasi toko roti atau *bakery* terdekat. Aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android, digunakan beberapa langkah atau metode, antara lain :

1. Metode Studi Pustaka, Mempelajari referensi yang berasal dari internet, CD literatur dan buku literatur.
2. Metode analisis dan perancangan, melakukan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android.
3. Melakukan pengujian terhadap aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini dibagi ke dalam 5 bab. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berasal dari studi *literature* yang berasal dari internet atau buku. Dimana studi *literature* tersebut , penulis jadikan acuan dalam perancangan dan

pembangunan aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android.

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

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan system, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android. Selain itu pada bab-bab ini juga dijelaskan mengenai rule perancangan system.

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

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara pembuatan dan penggunaan aplikasi mobile direktori informasi toko roti di Indonesia pada *platform* Android. Serta pembahasan mengenai aplikasi tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.