

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Frans M.Royan (2004), munculnya *cafe* atau *coffee shop* di berbagai kota besar rupanya tidak hanya menguntungkan si pemilik dan pencari kerja, hadirnya *cafe* juga melahirkan fenomena sosial dan budaya baru. *Cafe* bukan lagi sekedar tempat untuk minum teh, kopi, dan menyantap makanan ringan sembari melepas kejenuhan dan melewatkan waktu. Para pencinta *cafe* melihat ada banyak peluang dan manfaat yang mereka dapatkan saat berkunjung ke *café*. Mereka menjadikan *cafe* atau *coffee shop* sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi, bertukar pikiran, memperluas jaringan, berbisnis, dan lain-lain.

Ini dibuktikan dengan beberapa *coffee shop* khususnya yang ada di Yogyakarta, bersaing untuk menawarkan berbagai macam fasilitas, berbagai ragam makanan serta kualitas tempat yang selalu diperbaiki untuk mendapatkan banyak konsumen agar lebih unggul dari *coffee shop* yang lain. Banyaknya *coffee shop* di Yogyakarta, terkadang membuat orang bingung untuk memilih *coffee shop* mana yang akan dikunjungi, berada dimana lokasinya dan karena begitu banyak fasilitas yang ditawarkan di setiap *coffee shop* tanpa adanya informasi yang dipromosikan oleh masing-masing *owner*. Selain karena kurangnya informasi mengenai lokasi dan fasilitas, informasi mengenai suasana tempat *coffee shop* pun juga dibutuhkan oleh masyarakat, seperti *indoor* atau *outdoor seat* karena mereka cenderung memilih

tempat berdasarkan suasana yang nyaman menurut mereka. Pemilihan tempat *coffee shop* pun terkadang berdasarkan olahan biji kopi yang disajikan di setiap *coffee shop* tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spasial sangat berperan. Penerapan *GIS (Geographic Information System)* merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi-lokasi *coffee shop* di Yogyakarta, karena telah diakui *GIS* mempunyai kemampuan yang sangat luas, baik dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Selain itu, pemanfaatan *GIS* dapat meningkatkan efisiensi waktu dan ketelitian (akurasi).

Penggunaan perangkat mobile *Smartphone* saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat mobile *smartphone* menjadi media yang sangat tepat untuk diimplementasikan aplikasi *GIS* didalamnya. Kebutuhan masyarakat terhadap *Smartphone* sangat bervariasi, salah satu kebutuhan adalah kebutuhan akan ketersediaan layanan informasi bagi penggunanya. Pada penelitian ini penulis memilih mengembangkan mobile *smartphone* yang berbasis android dalam pembuatan aplikasi. Alasan penulis memilih android karena sistem bersifat *Open Source* karena pengembangan sistem operasi mobile ini menggunakan sistem kernel Linux. *Smartphone* Android memiliki GPS yang dipadukan dengan aplikasi google map, sehingga peta dan berbagai informasi di dalamnya sangat membantu dalam pencarian lokasi atau pencarian arah. Di Yogyakarta pengguna *Smartphone* Android sudah semakin banyak, sehingga memunculkan gagasan untuk membuat aplikasi Android untuk membantu masyarakat di Yogyakarta dalam memperoleh informasi mengenai tempat-tempat *coffee shop*.

Berdasarkan Uraian di atas penulis akan “Membangun Program Aplikasi Sistem Informasi Geografi (SIG) Coffee Shop di Yogyakarta Berbasis Mobile *Android*”. Aplikasi ini nantinya memberikan informasi lokasi, beberapa menu, detail informasi tempat-tempat *coffee shop* di Yogyakarta dan melakukan panggilan langsung ke *coffee shop* tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah program aplikasi Sistem Informasi Geografis *coffee shop* dan fasilitas pendukung *coffee shop* di Yogyakarta dengan memanfaatkan mobile *smartphone Android* ?
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur GPS yang ada di android dengan Google Maps sehingga dapat menghasilkan suatu aplikasi navigasi untuk mengetahui jalur ke lokasi *coffee shop*?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Informasi lokasi *coffee shop* dan informasi pendukung yang dihasilkan berupa informasi lokasi *coffee shop* berupa peta, deskripsi tempat, panggilan langsung ke *coffeeshop*, dan beberapa menu berdasarkan pada *coffee shop* yang ada di Yogyakarta.
2. Peta *virtual* yang digunakan adalah Google Map dan rute yang dilewati adalah jalan umum.

3. Penelitian ini tidak membahas lebih jauh mengenai koneksi internet jika terjadi gangguan dan tidak membahas web serta keamanannya.
4. Pengguna tidak dapat menambah lokasi *coffee shop* pada aplikasi ini, jumlah *coffee shop* dalam aplikasi ini adalah 40.
5. Perangkat *mobile* yang digunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis Android minimal 3.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulisan penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan sarjana Strata I (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat Program Aplikasi Sistem Informasi Geografis Coffee Shop di Yogyakarta berbasis Android yang berguna sebagai media informasi untuk masyarakat Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis:

- a. Dapat mengembangkan hasil pikiran dan karyanya, dengan mempermudah pencarian lokasi *coffee shop* yang ada di Yogyakarta.
- b. Mampu mencari, mengetahui, menganalisa dan mendata ke dalam bentuk laporan yang tersusun baik dan sistematis.
- c. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.

## 2. Akademis

Adapun manfaat penelitian ini bagi Akademis :

- a. Merupakan sumbangan pikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer.
- b. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penyusunan karya ilmiah untuk dijadikan bahan acuan.

## 3. Masyarakat

Adapun manfaat penelitian ini bagi Masyarakat :

Memberikan kemudahan memperoleh informasi dan keberadaan dari lokasi tempat-tempat *coffee shop* beserta fitur pendukung yang akan digunakan oleh masyarakat dengan menggunakan *mobile phone* berbasis *Android*.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data dalam pembuatan laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

## 2. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Observasi yang dilakukan penulis adalah melihat dan mengamati langsung tempat-tempat *coffee shop* yang ada di Yogyakarta.

## 3. Jelajah Jejaring

Metode ini dilakukan untuk mencari informasi tentang *coffeeshop* seperti pengambilan data berupa *title* dan *image* dalam bentuk format *html*, *pdf*, *png* dan *jpeg* dengan mencari referensi dari sebuah situs-situs yang berkaitan langsung dengan *coffeeshop* tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan program aplikasi Sistem Informasi Geografis Coffee Shop di Yogyakarta Berbasis Mobile Android.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan tentang analisis sistem, dan perancangan program.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan pembahasan yaitu : implementasi sistem, uji coba sistem, pembahasan sistem, dan lain lain.

### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan program aplikasi Sistem Informasi Geografis Coffee Shop di Yogyakarta dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

