

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima. Perkembangan teknologi saat ini telah mencapai tingkat yang sangat mengagumkan. Dampak utama penggunaan teknologi informasi adalah tingginya volume penggunaan internet dan jaringan mobile.

Teknologi mobile terus berkembang dan diminati karena fungsinya yang memudahkan komunikasi dan ukurannya yang mudah dibawa. Dengan dukungan internet, teknologi mobile juga membantu kita mengakses segala macam informasi. Teknologi mobile yang dipadukan dengan GPS juga dapat memberikan petunjuk lokasi bagi pengguna.

GPS adalah sebuah system navigasi berbasis radio yang menyediakan informasi koordinat posisi, kecepatan dan waktu kepada pengguna dengan bantuan sinkronisasi satelit. Sistem ini didesain untuk memberikan posisi dan kecepatan tiga dimensi serta informasi mengenai waktu, secara kontinyu di seluruh dunia tanpa tergantung waktu dan cuaca, kepada banyak orang secara simultan. Sistem ini menggunakan satelit yang berfungsi sebagai pengirim sinyal yang berisi informasi koordinat lokasi, kecepatan, arah dan waktu pada alat penerima sinyal GPS (receiver) di permukaan bumi.

Saat ini kebutuhan akan informasi merupakan kebutuhan pokok masyarakat. Salah satu informasi yang dibutuhkan masyarakat adalah informasi

kuliner, baik lokasi, jenis kuliner dan harganya. Namun informasi ini masih sulit didapatkan. Untuk mendapatkan informasi kuliner masyarakat biasanya bertanya langsung pada warga sekitar. Informasi kuliner dapat juga dicari menggunakan browser desktop pada laptop atau computer namun hal tersebut masih kurang efektif dan efisien karena tidak semua orang punya fasilitas pendukung serta informasi kuliner yang tersedia masih belum lengkap.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan solusi untuk menjawab kebutuhan masyarakat terhadap informasi kuliner. Maka perlu dibuat aplikasi yang dapat mencari lokasi kuliner dan mudah dibawa. Aplikasi pencari kuliner berbasis android dapat menjadi solusi untuk masalah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi android yang dapat mencari lokasi kuliner terdekat berdasarkan nama makanan dan tempat sehingga dapat membantu user dalam menemukan lokasi kuliner.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus dengan tujuan yang akan dicapai maka analisis dan perancangan aplikasi android ini dibuat dengan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Data yang diolah dalam aplikasi ini diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Data master yang meliputi : data menu kuliner, data kategori, data tempat kuliner.
 - b. Data member.

2. Proses yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Pendaftaran member.
- b. Pencarian kuliner terdekat.
- c. Pencarian tempat kuliner terdekat.
- d. Menampilkan peta jalan dari lokasi user ke lokasi kuliner.
- e. Menambah informasi tempat kuliner dan daftar menu makanan melalui smartphone android dengan GPS serta menginputkan data berupa informasi kuliner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi android yang digunakan untuk mencari kuliner dan tempat kuliner terdekat berdasarkan kata kunci pencarian dan menampilkan penunjuk jalan dari lokasi user ke lokasi kuliner yang dipilih. Sehingga dengan adanya aplikasi android pencari lokasi kuliner terdekat diharapkan dapat membantu user dalam menentukan pilihan kuliner dan mencari lokasi kuliner.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Penerapan ilmu yang diperoleh saat perkuliahan
- b. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

1.5.2 Bagi STMIKAmikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
- b. Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

1.5.3 Bagi Pengguna Aplikasi

- a. Membantu pengguna dalam mencari informasi kuliner terdekat dan menentukan pilihan kuliner.
- b. Membantu pengguna menemukan lokasi kuliner dengan adanya fasilitas penunjuk jalan.
- c. Memberikan fasilitas untuk berbagi informasi kuliner.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, digunakan beberapa tahap penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel, dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.6.1.2 Metode Observasi

Yaitu dilakukan proses pengamatan terhadap beberapa aplikasi android berbasis lokasi yang sudah ada sebelumnya, diantaranya 4square dan path. Pengamatan yang dilakukan diutamakan terhadap fitur-fitur yang disediakan.

1.6.2 Tahap Analisis

Tahap analisis yang penulis gunakan meliputi :

a. Teknik analisis SWOT

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam proses pembuatan website jual beli berbasis media sosial yang akan dibangun nanti.

b. Teknik analisis studi kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

c. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

d. Analisis biaya dan manfaat

Analisis terhadap biaya dalam pembuatan sistem serta manfaat yang akan diperoleh dari sistem.

1.6.3 Tahap Perancangan

Perancangan desain sistem dilakukan dengan berpedoman pada hasil analisis. Rancangan sistem yang diusulkan meliputi :

a. Perancangan Model

b. Perancangan Tabel

c. Perancangan Interface / Antar Muka

1.6.4 Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari implementasi diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab. Sistematika penyusunan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan perancangan aplikasi android berbasis lokasi berupa pengertian android secara umum, dasar pembuatan aplikasi android berbasis lokasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini di uraikan tentang bagaimana menganalisa dan merancang sistem aplikasi android berbasis lokasi, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pengimplementasian dari proses analisis dan perancangan sistem yang berwujud aplikasi android berbasis lokasi serta

pembahasan dari aplikasi android yang telah penulis buat.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan situs jual beli berbasis media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini

