

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Teknologi informasi yang terus berkembang sampai sekarang ini adalah *mobile phone*. Dahulu *mobile phone* hanya bisa digunakan untuk komunikasi suara antar manusia. Tetapi sekarang kemampuan *mobile phone* sudah sangat canggih, dimana yang dulunya hanya bisa dilakukan oleh komputer sekarang dapat dilakukan oleh *mobile phone*. *Mobile phone* jenis ini dikenal oleh masyarakat luas dengan sebutan *Smartphone*.

Smartphone adalah barang yang sedang tren pada saat ini. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* untuk kebutuhan sehari hari karena memiliki beragam fitur dan *Smartphone* merupakan komputer mini. Jenis-jenis sistem operasi *Smartphone* diantaranya Windows Mobile, Blackberry, Symbian, Iphone, dan lain-lain. Sistem operasi Android merupakan salah satu sistem operasi yang dewasa ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain sistem operasinya dapat diubah sesuai dengan keinginan kita sendiri, banyaknya aplikasi komputer yang sudah tersedia untuk *Smartphone* Android.

Kebutuhan masyarakat terhadap *Smartphone* sangat bervariasi, salah satu kebutuhan adalah kebutuhan akan ketersediaan layanan informasi bagi penggunanya. Di kota klaten pengguna *Smartphone* Android sudah

semakin banyak. Sehingga memunculkan gagasan untuk membuat aplikasi Android untuk membantu masyarakat kota klaten. Penyampaian informasi mengenai tempat kuliner dan hotel sangat kurang di masyarakat kota klaten. Selama ini, penyampaian informasi hanya sebatas dari mulut ke mulut dan melalui papan reklame ataupun selebaran. Untuk itu, penulis mencoba membuat Aplikasi Layanan Informasi Tempat Kuliner dan Hotel Kota Klaten berbasis Android.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* android merupakan solusi yang dapat menjawab permasalahan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk *mobile* android sangat efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi layanan informasi tempat kuliner dan hotel kota klaten ini pengguna diharapkan bisa terbantu menemukan tempat kuliner dan hotel kota klaten dengan memanfaatkan GPS dan internet. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul "Aplikasi Layanan Informasi Tempat Kuliner dan Hotel Kota Klaten Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi layanan tempat kuliner dan hotel kota klaten berbasis Android ?

2. Bagaimana cara mengoptimalkan fungsi handphone berbasis Android bukan hanya sebagai alat komunikasi, namun juga sebagai sarana penyampaian informasi ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Skripsi **APLIKASI LAYANAN INFORMASI TEMPAT KULINER DAN HOTEL KOTA KLATEN BERBASIS ANDROID** ini, ruang lingkup permasalahan hanya akan dibatasi pada :

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi tempat kuliner dan hotel kota klaten bersama peta lokasinya.
2. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal versi 2.2 (froyo).
3. Berlaku untuk wilayah kota klaten dan selama menjangkau layanan GPS.
4. *Software* yang digunakan Eclipse.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dimaksud untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mempermudah masyarakat untuk menemukan dan mengetahui informasi tempat kuliner dan hotel kota klaten.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Mempermudah masyarakat untuk menemukan tempat kuliner dan hotel terdekat.
2. Mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi tempat kuliner dan hotel kota klaten.

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat dijadikan contoh atau referensi dalam penyelesaian skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

Mencari dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi informasi tempat kuliner dan hotel kota klaten.

2. Metode Tanya Jawab

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang terkait dan orang – orang yang berkompeten di bidang IT khususnya Android *developer* sebagai sumber.

3. Merancang dan Mengimplementasi Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *Smartphone*.

4. Studi Pustaka

Metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *Smartphone*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

