

**PENERAPAN LOCATION BASED SERVICES BERBASIS ANDROID  
UNTUK PENCARIAN GAMENET DI YOGYAKARTA  
SEBAGAI PANDUAN MARKETING CANVASSER**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ibnu Fajar Yunardi**

**10.11.4261**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PENERAPAN LOCATION BASED SERVICES BERBASIS ANDROID  
UNTUK PENCARIAN GAMENET DI YOGYAKARTA  
SEBAGAI PANDUAN MARKETING CANVASSER**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ibnu Fajar Yunardi**

**10.11.4261**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN LOCATION BASED SERVICES BERBASIS ANDROID  
UNTUK PENCARIAN GAMENET DI YOGYAKARTA  
SEBAGAI PANDUAN MARKETING CANVASSER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Fajar Yunardi**

**10.11.4261**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Maret 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom**

**NIK. 190302037**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN LOCATION BASED SERVICES BERBASIS ANDROID  
UNTUK PENCARIAN GAMENET DI YOGYAKARTA  
SEBAGAI PANDUAN MARKETING CANVASSER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Fajar Yunardi**

**10.11.4261**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom**  
**NIK. 190302037**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
**NIK. 190302207**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Maret 2014

**Ibnu Fajar Yunardi**

10.11.4261

## MOTTO

- ❖ Barang siapa yang suka berbuat kebaikan maka nantinya akan dibangkitkan juga dengan kebajikannya di hari akhir kelak. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Sedikit mengeluh, perbanyak usaha
- ❖ Jangan menjelek-jelekan orang yang jelek karena belum tentu orang yang menjelek-jelekan lebih baik daripada orang yang jelek.
- ❖ Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan & takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa (QS Al-Ma'idah:2).
- ❖ Bersyukurlah apa yang telah anda dapat selama ini entah itu nikmat yang kecil maupun besar. Karena, “sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu (QS Ibrahim:7)”.
- ❖ Berlomba-lombalah dalam (berbuat) kebaikan." (QS. Al-Maidah: 48).
- ❖ Jadilah orang yang ketiadaanya di cari, kehadirannya di nanti, kepergiannya di rindui, kematiannya di tangisi, jangan menjadi sebaliknya.
- ❖ Dalam melakukan kebaikan kadang-kadang hal yang buruk turut menyertai, Namun saat melakukan keburukan, tidak ada kebaikan bersamanya.
- ❖ Kita harus selalu berkhushudon kepada Takdir Allah. Iklas dan berfikir positif dalam menjalani kehidupan. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Berikan musuhmu seribu kesempatan untuk menjadi temanmu tetapi jangan berikan satu kesempatanpun temammu untuk menjadi musuhmu. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Jangan merasa sedih manakala kamu tidak dihargai, tetapi nersedihlah ketika kamu tidak berharga. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Ambilah ikan di sungai sebanyak mungkin asal tidak membuat air keruh, ambilah manfaat di dunia sebanyak mungkin ini asal tidak merugikan orang lain. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)

## PERSEMBAHAN

- ✓ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, sehat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
- ✓ Terima kasih kepada kedua orang tua saya , bapak dan ibu yang selalu mendoakan tiada henti dan mendukung demi kelancaran saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- ✓ Terima kasih kepada keluarga besar saya , simbah , budhe , pakhde, bulik, om, dan sepupu-sepupu saya yang telah member support dan doa.
- ✓ Terima kasih kepada Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom yang sudah memberi masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
- ✓ Terima kasih juga untuk wanita yang saya cintai, Riztha Naragitha Putri , untuk semangat, motivasi, doa, kasih sayang , kue-kue dan yang waktu yang telah kamu luangkan untuk menemani merampungkan Skripsi ini ☺ .
- ✓ Teman-teman S1.TI. J dan S1.TI.08 angkatan 2010 yang banyak memberikan suasana suka, duka, ceria, bangga, haru ketika belajar bersama di Kampus Ungu.
- ✓ Teman-teman KT , untuk semua tawa dan canda yang kalian berikan.
- ✓ Teman-teman BRONES untuk waktu kebersamaan kita demi kebanggaan yang sama.
- ✓ Teman-teman AM3 yang sudah saya sita waktunya demi Skripsi ini.
- ✓ Dan masih banyak teman-teman dari Kampus lain dan pihak-pihak lain yang terkait, yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- ✓ Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat .

**Ibnu.fy@gmail.com**

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr, Wb* Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, dan hidayah-Nya. sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, M.T, Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ema Utami, Dr.,S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Kedua orang tua yang telah membimbing dan memberikan banyak dukungan moral, spiritual dan motivasi selama penulisan skripsi ini sampai dengan selesai.
5. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini. Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.

*Wassalamualaikum Wr, Wb*

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis

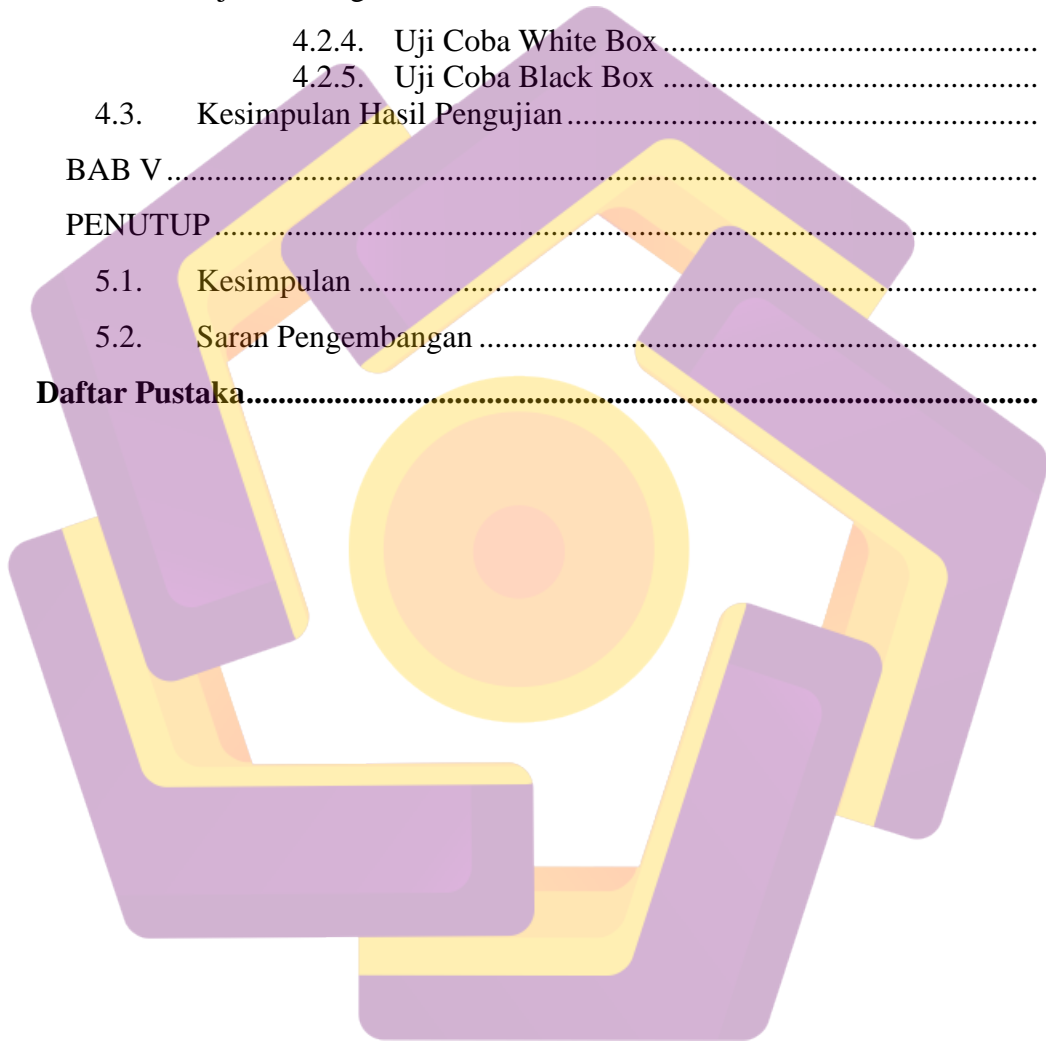


## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>Intisari</b> .....	<b>xvi</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
1.2. Rumusan Masalah .....	<b>3</b>
1.3. Batasan Masalah.....	<b>4</b>
1.4. Tujuan Penelitian .....	<b>4</b>
1.5. Manfaat Penelitian .....	<b>5</b>
1.5.1. Manfaat Bagi Penyusun .....	<b>5</b>
1.5.2. Manfaat Bagi Marketing Canvasser.....	<b>5</b>
1.5.3. Manfaat Bagi Masyarakat Umum dan Pembaca.....	<b>5</b>
1.6. Metodologi Penelitian .....	<b>6</b>
1.7. Sistematika Penulisan .....	<b>7</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>1</b>
<b>DASAR TEORI</b> .....	<b>1</b>
2.1. Android .....	<b>1</b>
2.1.1 Sejarah Android .....	<b>1</b>
2.1.2 Versi Android.....	<b>2</b>
2.1.3 Arsitektur Android .....	<b>8</b>

2.2.	Marketing .....	13
2.3.	Sistem LBS .....	13
2.4.	GPS .....	15
2.5.	A-GPS ( <i>Assisted Global Positioning Sistem</i> ) .....	19
2.6.	Google Map API .....	22
2.7.	UML.....	24
2.8.	Android SDK (Software Development Kit).....	34
2.9.	Eclipse .....	34
2.10.	Android Development Tools.....	35
2.11.	PhpMyAdmin.....	35
2.12.	Xampp.....	36
2.13.	Web Browser.....	37
2.14.	Dreamweaver .....	38
2.15.	Adobe Photoshop .....	40
2.16.	Connectify Hotspot Pro.....	41
BAB III.....		50
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		50
3.1.	Tinjauan Umum .....	50
3.2.	Rancangan Konsep Kerja Aplikasi .....	51
3.3.	Analisis.....	52
3.3.1.	Analisis Sistem .....	52
3.3.2.	Identifikasi Masalah .....	53
3.3.3.	Analisis SWOT.....	53
3.3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	55
3.3.5.	Analisis Kelayakan Sistem.....	60
3.4.	Perancangan Sistem .....	62
3.4.1.	Konsep Arsitektur Sistem.....	62
3.4.2.	UML (Unified Modeling Language).....	63
3.5.	Perencanaan Data Base .....	78
3.4.3.	Tabel Lokasi .....	78
3.4.4.	Tabel Kota .....	79
3.4.5.	Tabel Kategori lokasi gamenet.....	79
3.4.6.	Tabel Genre Game online.....	80
3.4.7.	Tabel sub Jenis <i>Game Online</i> .....	81
3.4.8.	Tabel icon .....	82

3.4.9. Tabel Jadwal <i>Roadshow</i> .....	83
3.6. Perancangan Interface/Antarmuka .....	84
BAB IV .....	87
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	87
4.1. Implementasi Sistem .....	87
4.2. Ujicoba Program .....	128
4.2.4. Uji Coba White Box .....	128
4.2.5. Uji Coba Black Box .....	135
4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian .....	173
BAB V .....	174
PENUTUP .....	174
5.1. Kesimpulan .....	174
5.2. Saran Pengembangan .....	176
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>177</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram .....	34
Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram.....	37
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram .....	39
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram .....	41
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer .....	57
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Handphone .....	58
Tabel 3.3 Spesifikasi Software .....	58
Tabel 3.4 Lokasi Gamenet .....	78
Tabel 3.5 Database Area Gamenet .....	79
Tabel 3.6 Database Jenis Gamenet.....	79
Tabel 3.7 Database Jenis Game .....	80
Tabel 3.8 Database sub Jenis Game .....	80
Tabel 3.9 Icon .....	81
Tabel 3.10 Jadwal Roadshow .....	82
Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka pada Web Service .....	94
Tabel 4.2 Implementasi Antarmuka pada Android .....	106
Tabel 4.3 Rencana Pengujian Web Service .....	135
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Web Service .....	139
Tabel 4.5 Rencana Pengujian Android .....	157
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Android .....	160
Tabel 4.2 Implementasi Antarmuka pada Android .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	16
Gambar 2.2 Sistem Kerja GPS.....	24
Gambar 2.3 Sistem Kerja A-GPS.....	27
Gambar 2.4 Xampp .....	45
Gambar 2.5 Mozila Firefox.....	46
Gambar 2.6 Adobe Dreamweaver.....	47
Gambar 2.7 Adobe Photoshop CS3 .....	48
Gambar 2.8 Connectify Hotspot Pro .....	49
Gambar 3.1 Konsep Arsitektur Sistem .....	62
Gambar 3.2 Use Case Diagram .....	64
Gambar 3.3 Activity Diagram Web Service .....	65
Gambar 3.4 Activity Diagram Aplikasi Android .....	65
Gambar 3.5 Activity Diagram Lokasi .....	66
Gambar 3.6 Activity Diagram Jadwal Roadshow .....	67
Gambar 3.7 Activity Diagram Panduan .....	68
Gambar 3.8 Activity Diagram Tentang .....	68
Gambar 3.9 Rancangan Class Diagram .....	69
Gambar 3.10 Sequence Diagram Login Admin.....	70
Gambar 3.11 Sequence Diagram Olah Data Gamenet .....	71
Gambar 3.12 Sequence Diagram Daftar Gamenet .....	72
Gambar 3.13 Sequence Diagram Tampil Detail Lokasi .....	73
Gambar 3.14 Sequence Diagram Tampil Rute .....	74
Gambar 3.15 Jadwal Roadshow .....	75
Gambar 3.16 Sequence Diagram Tentang .....	76
Gambar 3.17 Sequence Diagram Petunjuk Aplikasi.....	76
Gambar 3.18 ERD.....	77
Gambar 3.19 Menu.....	83
Gambar 3.20 List Kota .....	83

Gambar 3.21 List Kategori Lokasi.....	84
Gambar 3.22 List Lokasi.....	84
Gambar 3.23 Detail Lokasi .....	85
Gambar 3.24 Tampilan Maps.....	85
Gambar 4.1 Perangkat Lunak phpMyAdmin .....	87
Gambar 4. 2 <i>Create Database</i> .....	87
Gambar 4. 3 <i>Create Database Query</i> .....	88
Gambar 4. 4 Struktur Tabel <i>Admin</i> .....	88
Gambar 4. 5 Struktur Tabel Lokasi .....	89
Gambar 4. 6 Struktur Tabel Jadwal.....	89
Gambar 4. 7 Struktur Tabel Genre.....	90
Gambar 4. 8 Struktur Tabel Icon.....	90
Gambar 4. 9 Struktur Tabel Kategori Lokasi .....	91
Gambar 4. 10 Struktur Tabel Kota .....	91
Gambar 4. 11 Struktur Tabel Game .....	92
Gambar 4. 12 Relasi Antar Tabel .....	93
Gambar 4. 13 Adobe Dreamweaver CS3 .....	94
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Login .....	96
Gambar 4. 15 Source Code Halaman Login .....	97
Gambar 4. 16 Halaman Beranda .....	97
Gambar 4. 17 HalamanTambah Jadwal .....	98
Gambar 4. 18 Source Code Tambah Jadwal .....	99
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Lokasi .....	100
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Tambah Lokasi .....	101
Gambar 4. 21 Source Code Tambah Lokasi .....	101
Gambar 4. 22 List Game .....	102
Gambar 4. 23 Source Code List .....	102
Gambar 4. 24 Eclipse Kepler .....	103
Gambar 4. 25 SDK Google Play Service .....	104
Gambar 4. 26 Pembuatan Aplikasi.....	104
Gambar 4. 27 Library Google Play Service .....	105

Gambar 4. 28 Command Prompt Keystore .....	109
Gambar 4. 29 Command Prompt SH1 .....	110
Gambar 4. 30 Google Apis .....	111
Gambar 4. 31 Api Key .....	111
Gambar 4. 32 Google Maps ON .....	112
Gambar 4. 33 Android Manifest .....	113
Gambar 4. 34 Android Manifest Edit.....	114
Gambar 4. 35 Beranda Aplikasi.....	115
Gambar 4. 36 Kota .....	116
Gambar 4. 37 Tampilan Kategori Lokasi.....	117
Gambar 4. 38 Tampilan List Lokasi .....	118
Gambar 4. 39 Tampilan Detail Lokasi .....	119
Gambar 4. 40 Tampilan My Location.....	120
Gambar 4. 41 Tampilan Posisi dan Jarak Gamenet .....	121
Gambar 4. 42 Tampilan Antar Lokasi User dan Gamenet .....	121
Gambar 4. 43 Tampilan Genre Game .....	122
Gambar 4. 44 Tampilan List Game .....	123
Gambar 4. 45 Detail Jadwal .....	124
Gambar 4. 46 Tampilan Panduan Aplikasi .....	125
Gambar 4. 47 Tampilan Tentang Aplikasi .....	126
Gambar 4. 48 Error Geopoint .....	128
Gambar 4. 49 Import Google APIs .....	128
Gambar 4. 50 Fix Import Google APIs.....	129
Gambar 4. 51 Error Penulisan Tanda .....	129
Gambar 4. 52 Fix Penulisan Tanda .....	130
Gambar 4. 53 Kesalahan Proses Google Play Service .....	130
Gambar 4. 54 Fix Kesalahan Proses Google Play Service .....	131
Gambar 4. 55 Kesalahan Tidak Terdapat Koneksi .....	132
Gambar 4. 56 Setting Koneksi Emulator .....	133
Gambar 4. 57 Setting Koneksi Smartphone .....	133
Gambar 4. 58 Ujicoba Admin .....	145

Gambar 4. 59 Ujicoba Menu Utama .....	146
Gambar 4. 60 Uji Coba User .....	147
Gambar 4.61 Uji Coba Tambah User.....	147
Gambar 4. 62 Hasil Uji Coba Tambah User .....	148
Gambar 4. 63 Uji Coba Edit User .....	148
Gambar 4. 64 Hasil Uji Coba Edit User .....	149
Gambar 4. 65 Uji Coba Lokasi .....	149
Gambar 4. 66 Uji Coba Tambah Lokasi .....	150
Gambar 4. 67 Hasil Uji Coba Tambah Lokasi .....	151
Gambar 4. 68 Uji Coba Edit Lokasi.....	151
Gambar 4. 69 Hasil Uji Coba Edit Lokasi .....	152
Gambar 4. 70 Uji Jadwal Roadshow.....	153
Gambar 4. 71 Uji Tambah Jadwal Roadshow .....	154
Gambar 4. 72 Hasil Uji Tambah Jadwal Roadshow .....	154
Gambar 4. 73 Uji Edit Jadwal Roadshow .....	155
Gambar 4. 74 Hasil Uji Edit Jadwal Roadshow .....	156
Gambar 4. 75 Uji Instalasi Emulator.....	164
Gambar 4. 76 Uji Instalasi Smartphone .....	164
Gambar 4. 77 Uji Tampilan Beranda Emulator .....	165
Gambar 4. 78 Uji Tampilan Beranda Smartphone .....	165
Gambar 4. 79 Uji Tampilan Kota .....	166
Gambar 4. 80 Uji Tampilan Katlok .....	166
Gambar 4. 81 Uji Tampilan List Gamenet .....	167
Gambar 4. 82 Uji Tampilan Detail Gamenet .....	167
Gambar 4. 83 Uji Tampilan Genre .....	168
Gambar 4. 84 Uji Tampilan List Game .....	168
Gambar 4. 85 Uji Tampilan Detail Jadwal .....	169
Gambar 4. 86 Uji Tampilan Maps Emulator .....	170
Gambar 4. 87 Uji Tampilan Maps Smartphone .....	170
Gambar 4. 88 Uji Tampilan Nilai Lokasi User Smartphone .....	171
Gambar 4. 89 Uji Tampilan Nilai Lokasi Gamenet Smartphone .....	171



## Intisari

Android adalah system operasi yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak, untuk itu pengembang sangat dituntut jeli melihat peluang agar apa yang dibuatnya bermanfaat bagi orang lain. Pengguna android menginginkan kemudahan dalam segala bentuk aktivitas mereka tidak terkecuali untuk kemudahan dalam kegiatan pemasaran atau marketing.

Dalam masalah ini aplikasi yang menggunakan layanan berbasis lokasi adalah suatu bentuk layanan yang perkembangannya saat ini digunakan sebagai sarana untuk mempermudah dalam pencarian lokasi serta informasi yang terkandung di daerah tertentu. Pada penerapan aplikasi berbasis lokasi pencarian lokasi Gamenet di Yogyakarta adalah sebuah aplikasi yang menyediakan fasilitas rute jalan, alamat, nomor telephone owner dan operator. Hal ini akan memberikan kemudahan kepada Canvasser untuk membuat rute plan event kegiatan yang akan dijalankannya.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Implementasi aplikasi ini dibangun dengan menggunakan SDK Android, Android Development Tools, MySql, PHP dan Eclipse IDE. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan PHP.

**Kata Kunci** : Android, Gamenet, Basis Lokal, Canvasser,



## **ABSTRACT**

*Android is an open source operating system for developers to create their own applications for use by a variety of mobile devices, the developer is highly demanded to be alert to opportunities that he made what is beneficial to others. Android users want ease in any activity they are no exception to the ease in marketing or marketing activities.*

*In this issue of applications that use location-based services is a form of service that its development is currently used as a means to simplify the search for the location as well as information contained in a particular area. In the application of location-based applications location search Gamenet in Yogyakarta is an application that provides the facility street, address, telephone number owner and operator. This will provide convenience to Canvasser to make the event plan activities that will be run.*

*Therefore the writer are interested in doing this research. The implementation of these applications are built using the Android SDK, Android Development Tools, MySQL, PHP and Eclipse IDE. While the programming language used is Java and PHP.*

**Keywords :** *Android, Gamenet, Location, Marketing*

