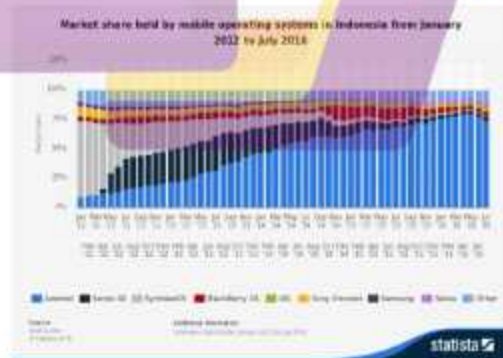


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman ke arah lebih maju dan semakin berkembangnya teknologi dari berbagai sisi, manusia semakin dimudahkan dalam beberapa hal di kehidupannya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah *Smartphone*, dimana dengannya berbagai masalah dalam kehidupan teratasi, seperti pencarian informasi dan lain sebagainya. Awalnya, *Smartphone* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu, namun semenjak diluncurkannya Android pangsa pasar (*market share*) sistem operasi *smartphone* di Indonesia mulai didominasi oleh Android *Market share Mobile Operating Systems* atau pangsa pasar sistem operasi telepon genggam yang ada di Indonesia dari tahun 2012 sampai 2016 terdapat pada gambar 2.1. Pada September 2014, sistem operasi Android memegang pangsa pasar sebesar 60,71%. [1]



Gambar 1.1 Market Share Mobile OS

Kini hampir seluruh lapisan masyarakat memilikinya. Pada versi android yang beredar yang dipakai oleh pengguna lebih banyak pada versi android Jelly Bean(4.1) ke atas.[2]



Gambar 1.2 Distribusi Versi Android

Smartphone seakan tidak bisa terlepas dari kegiatan sehari-hari tiap orang. Baik itu untuk sekedar berkomunikasi, hiburan, sampai untuk mencari informasi. Berkat fisiknya yang tidak terlalu besar, *smartphone* juga sering dijadikan panduan untuk bepergian, seperti mencari objek wisata dan lain sebagainya.

Kota Sragen berada di provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan kota Surakarta dan kota Ngawi. Secara geografis kota ini merupakan kota lintas antar provinsi baik masyarakat yang ingin menuju Jawa Timur maupun menuju Jawa Tengah melalui jalur Surakarta-Sragen-Ngawi dan sebaliknya. Sehingga kota Sragen sering disinggahi banyak pendatang dari berbagai macam daerah. Tentunya ketika seseorang mengunjungi suatu daerah tertentu, mereka pasti akan mencari lokasi kuliner di daerah tersebut. Namun terkadang informasi yang

menunjukkan suatu lokasi kuliner yang didapat terbatas hanya pada nama jalan, ciri-ciri kawasan sekitar, sedangkan informasi tentang harga dan menu kuliner kurang terperinci. Sehingga lokasi kuliner tidak terinformasikan dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirasa perlu untuk membuat sebuah sistem dimana dapat menginformasikan tempat kuliner dengan lebih mendetail, agar dapat membantu pendatang dalam memilih tempat kuliner yang ada di kota Sragen.

Karenanya, penulis mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Kuliner di Sragen Berbasis Android” dengan harapan dapat membantu pendatang atau wisatawan yang menggunakan *smartphone* berbasis android, dalam memilih tempat kuliner yang ada di kota Sragen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam pengerjaan skripsi ini yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi yang menunjukkan lokasi dan rincian kuliner yang ada di kota Sragen sehingga dapat membantu pendatang atau wisatawan yang menggunakan *smartphone* berbasis Android dalam menemukan tempat kuliner yang mereka inginkan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah didalam pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi ini berfokus pada pencarian lokasi kuliner di kota Sragen.
2. Detail data yang ditampilkan pada aplikasi adalah rincian tempat kuliner yang meliputi data lokasi, harga, dan menu.

3. Aplikasi ini berjalan pada Android minimal 4.1 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi mobile yang menunjukkan kuliner terdekat di kota Sragen.
2. Memudahkan pendatang atau wisatawan untuk mencari kuliner terdekat di kota Sragen.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan dari jenjang Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pendatang atau wisatawan yang sedang berada di kota sragen, karena dapat membantu dalam pencarian kuliner yang berada di kota sragen. Sehingga hanya perlu mengaktifkan aplikasi tersebut dan memilih kuliner yang akan dituju.

2. Bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta. Juga menambah kemampuan dan pengetahuan tentang pemrograman aplikasi mobile berbasis Android.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode dalam menyusun skripsi ini. Metode-metode yang digunakan antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis melakukan pengumpulan informasi dan pengumpulan data melalui studi kepustakaan yang digunakan sebagai referensi. Terutama referensi yang digunakan antara lain buku, website dan jurnal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

2. Observasi dan Wawancara

Penulis melakukan tinjauan dan wawancara ke beberapa kuliner yang berada di kota Sragen.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam membantu untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam pembuatan aplikasi ini, maka analisis permasalahannya adalah analisa kebutuhan dan analisa kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi ini meliputi interface serta output yang dihasilkan dan mencakup informasi yang tersedia.

1.6.4 Metode Uji Coba

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi untuk menguji kelayakan aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.