

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta adalah suatu wilayah yang terdiri dari banyak bangunan serta jalan raya. Seiring dengan perkembangan teknologi kita dapat melihat wilayah Yogyakarta dengan menggunakan peta digital maupun petunjuk arah agar mempermudah kita dalam mencari lokasi yang kita inginkan.

Bank adalah suatu badan usaha yang tugas utamanya sebagai lembaga perantara keuangan, yang menyalurkan dana dari pihak yang kelebihan dana kepada pihak yang membutuhkan dana atau kekurangan dana pada waktu yang ditentukan (Lukman Dendawijaya (2001:25)). Di Yogyakarta terdapat banyak bank yang seharusnya masyarakat luas tahu lokasinya sehingga dapat memanfaatkannya. Disamping itu bank mempunyai kode masing-masing, serta mata uang negara yang beragam nilainya. Akan lebih mudah jika ada aplikasi yang dapat memberikan peta lokasi bank yang ada di Yogyakarta. Menunjukkan arah, memberikan informasi kode bank untuk keperluan transfer antar rekening serta memberikan fasilitas konversi nilai mata uang asing yang dimiliki ke rupiah.

Kadaan ini mendorong suatu usaha untuk membuat suatu aplikasi pencarian lokasi bank di Yogyakarta, Informasi kode bank di Indonesia serta konversi mata uang menggunakan teknologi Android. Hal ini pula yang menjadi

latar belakang dalam melakukan penelitian yang di sajikan dalam skripsi yang berjudul

"Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Bank di Yogyakarta Dengan Location Based Service Untuk Android"

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang didapatkan oleh penulis sebagai salah satu rumusan pada penelitian skripsi ini adalah :

Bagaimana Merancang Aplikasi Pencarian Lokasi Bank di Yogyakarta Dengan Location Based Service Untuk Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak terlampaui jauh melewati batas apa yang akan dibahas dari permasalahan yang sebenarnya, maka dengan ini dilakukan pembatasan masalah dengan ruang lingkup, antara lain :

1. Aplikasi dapat menunjukkan lokasi bank, menunjukkan arah, dan mengetahui bank yang berada di posisi kita saat itu.
2. Aplikasi bersifat online.
3. Aplikasi berfokus pada lokasi bank yang ada di Yogyakarta.
4. Aplikasi dapat memberikan informasi kode-kode bank.

5. Aplikasi dapat memberikan fasilitas konversi mata uang asing yang dimiliki ke dalam bentuk rupiah.
6. Data bank, kurs dan admin dapat diubah secara online oleh admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi pencarian lokasi bank yang ada di Yogyakarta dengan location based service untuk android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa dalam penerapan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mempermudahkan pencarian lokasi bank yang ada disekitar Yogyakarta.
3. Dapat mengetahui kode bank serta nilai mata uang asing yang dimiliki ke dalam bentuk rupiah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode ini untuk membantu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini, maka dalam menganalisa masalah penulis menggunakan metode-metode penelitian sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode penelitian dengan cara mencari data atau keterangan langsung dengan terjun ke lapangan sebagai bahan penyusunan skripsi dan menentukan titik kordinat lokasi bank yang akan dicantumkan.

2. Interview

Interview dilakukan untuk memberikan tambahan informasi tentang sistem yang akan dibuat. Dengan adanya interview maka kebutuhan pendukung pembuatan sistem akan semakin terpenuhi.

b. Studi Pustaka (Literatur)

Studi Pustaka literatur dimaksudkan sebagai sumber pelengkap yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pencatatan data dilakukan dengan segera setelah mendapatkan informasi yang diinginkan.

c. Pengembangan Sistem

Waterfall adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak dilakukan secara sekuensial, dimana satu tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Adapun model ini dimulai dari tahap :

1. **Analisis**, pada tahap ini dibentuk domain masalah, membuat tabel keputusan dari gejala kerusakan tersebut.
2. **Desain**, pada tahap ini melakukan pembuatan tabel aturan, membuat basis pengetahuan serta membuat *interface* (Antarmuka).
3. **Kode**, pada tahap ini merupakan proses mengubah desain menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh komputer yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman.
4. **Testing**, pada tahap ini melakukan pengujian dari perangkat lunak, yaitu dengan menguji gejala-gejala kerusakan pada *aplikasi*.
5. **Implementasi** hasil perancangan dengan bahasa pemrograman yang nantinya akan digunakan pada penerapan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab yang disusun sedemikian rupa dengan materi pembahasan yang saling berhubungan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan dan menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian (pengumpulan data), sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dan menjelaskan teori dasar yang mencakup tentang Location based service, Konsep Dasar Sistem Informasi, Sejarah Android, Sejarah Eclipse, dan google maps.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan dan menjelaskan analisa dan perancangan sistem yang meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Relasi Antar Tabel (RAT), dan Perancangan Interface (Tampilan).

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembahasan dan penjelasan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.