

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari – hari kita sering melakukan berpergian ke daerah tertentu dengan berbagai alasan yaitu, rekreasi, sekedar jalan, atau melakukan aktifitas formal seperti: sekolah, kerja dan lain sebagainya. Dari salah satu kegiatan berpergian diatas juga terdapat aktifitas berpergian dengan mengacu pada suatu daerah khusus atau suatu daerah wisata dan berpergian dilakukan dengan banyak orang seperti: sanak-saudara, teman, ataupun rekan kerja. Salah satu dari sanak-saudara, teman, atau rekan kerja mungkin tidak tahu atau belum mengetahui suatu tempat yang akan dituju tersebut. Maka dari itu mereka yang tersebut diatas akan melakukan suatu pertemuan disuatu tempat lain untuk berkumpul dan atau langsung menuju tempat yang akan dituju untuk melakukan pertemuan di tempat yang akan dituju.

Sebelum melakukan pertemuan mereka tersebut akan melakukan sebuah komunikasi untuk menentukan tempat yang akan dituju. Setelah itu mereka akan membutuhkan peta untuk menuju tempat tujuan, jika mereka belum mengetahui, Dan akan bertanya kepada penduduk yang berada dijalar mereka untuk menuju ke suatu tempat. Dengan menggunakan *peta offline* dan bertanya kepada penduduk sekitar maka, mereka telah menghabiskan lumayan banyak waktu untuk menuju ke sebuah tempat tujuan.

Pada masa globalisasi dan *modern* ini sudah banyak alat atau *device* yang multifungsi dan juga dapat memenuhi sebagian kebutuhan manusia, seperti pada *device* yang bernama *smartphone* atau dalam Bahasa Indonesia dapat juga disebut dengan telepon pintar. Smartphone atau telepon pintar memiliki arti adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, kadang – kadang memiliki fungsi menyerupai komputer.

Smartphone juga memiliki sistem operasi. Sistem operasi yang memiliki teknologi tinggi dan harga masih terjangkau dengan rakyat adalah *Smartphone* dengan *platform Android*. Smartphone android juga telah terdapat include device A-GPS (*Global Positioning System*). A-GPS berguna untuk menentukan posisi, arah, kecepatan dan, waktu. Dengan adanya smartphone yang memiliki fungsi A-GPS ini mampu membantu kebutuhan manusia seperti menentukan posisi seseorang dengan menggunakan device yang bernama smartphone yang berada pada genggamannya.

Permasalahan untuk menentukan suatu tujuan dan posisi keberadaan suatu tempat juga dapat dibantu dengan bantuan GPS. Dengan adanya suatu masalah yang nyata diatas dan adanya suatu device smartphone android yang telah terintegrasi GPS maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dan Perancangan Aplikasi “Meet 2 U” Untuk Melakukan Pertemuan Di Suatu Tempat Dengan Bantuan GPS Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat diperoleh dan diambil suatu rumusan masalah bagaimana membangun aplikasi Meet 2 U untuk melakukan pertemuan disuatu tempat dengan bantuan GPS berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan dan menghindari keluarnya dari pokok permasalahan yang bersangkutan dengan judul yang disajikan oleh penulis maka pembahasan mengenai Analisis Dan Perancangan Aplikasi "Meet 2 U" Untuk Melakukan Pertemuan Di Suatu Tempat Dengan Bantuan GPS Berbasis Android meliputi :

- a. Aplikasi Meet 2 U dibuat menggunakan teknologi android 2.3.
- b. Aplikasi Meet 2 U hanya dapat digunakan pada smartphone minimal pada platform android 2.3.
- c. Aplikasi Meet 2 U dibuat menggunakan software utama yaitu, IDE Eclipse Galileo, Android SDK (Software Development Kit), Android Development Tools.
- d. Aplikasi Meet 2-U mampu menunjukkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi tempat tujuan.
- e. Aplikasi Meet 2 U mampu melakukan sharing lokasi via sms kepada pengguna lain.
- f. Aplikasi Meet 2 U juga mampu untuk berkomunikasi dengan pengguna lain dengan fitur chatting.

- g. Aplikasi Meet 2 U hanya dapat digunakan dengan adanya koneksi internet serta *built-in* A-GPS.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam analisis dan perancangan aplikasi Meet 2 U ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini bertujuan sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana strata 1 (S1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta).
- b. Penelitian ini juga bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan mengerti bagaimana membangun dan merancang sebuah aplikasi mobile berbasis android mulai dari proses perancangan, penelitian, serta pembuatan aplikasi yang pada nantinya dapat menjadi sebuah kemampuan khusus atau kemampuan tambahan bagi mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin ketat.
- c. Penelitian juga bertujuan untuk membuat aplikasi Meet 2 U untuk melakukan pertemuan disuatu tempat dengan bantuan GPS.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah perancangan dan pembuatan aplikasi ini selesai serta tercapainya tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah penulis dapat memahami dan menerapkan serta mengembangkan ilmu dan teori yang telah didapatkan saat penelitian untuk menghadapi dunia kerja.

2. Bagi Masyarakat

Manfaat yang diharapkan penulis bagi masyarakat adalah agar supaya aplikasi ini dapat sebagai fitur pengaya *smartphone* android dan dapat membantu para pengguna *smartphone* android dalam melakukan aktifitas pertemuan atau *meeting*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Penelitian dilakukan dengan berbagai tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar acuan dalam perancangan aplikasi dan untuk mendukung skripsi ini. Untuk mendapatkan data – data, penulis harus melakukan beberapa tahap metode yaitu, metode literatur dan metode kepustakaan serta metode eksperimen.

2. Analisis Data

Menganalisis lebih detail data – data yang telah didapat.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi secara sistematis diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Uji coba Program

Untuk memastikan program aplikasi berjalan dengan lancar dan sesuai keinginan diperlukan uji coba.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi agar lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik maka akan disajikan dalam 5 (lima) bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori, keuntungan menggunakan platform android, bahasa pemrograman yang digunakan, serta membahas mengenai gambaran umum teknologi android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa yang menjelaskan tentang aplikasi smartphone dan perancangan aplikasi Meet 2 U menggunakan IDE Eclipse.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai pengujian serta implementasi aplikasi Meet 2 U pada smartphone android.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran.