

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Mobile Technology* sebagai sebuah produk yang paling mutakhir dari perkembangan teknologi informasi dewasa ini telah banyak memberikan kemudahan terutama dalam hal fleksibilitas penggunaan. Dengan pemanfaatan *Mobile Technology* kita tidak lagi terbatas dalam menggunakan dan mengakses informasi yang kita butuhkan bahkan sangat berguna bagi sebagian besar masyarakat tentunya yang memiliki aktifitas yang padat.

*Mobile technology* tentunya hal pertama yang menggambarannya adalah perangkat selular atau yang lebih kita kenal dengan *Handphone*. Kemajuan *mobile technology* memang tidak bisa dilepaskan dengan peranan *handphone* dan penggunaanya yang semakin hari semakin bertambah. Apabila beberapa waktu yang lalu *handphone* dengan kemampuan yang dimilikinya seperti berkirim pesan, berkirim gambar, *audio player* dan transfer *file* merupakan komoditas utama untuk perangkat telekomunikasi, namun tidak dengan sekarang.

Kemajuan *mobile technology* telah banyak menciptakan inovasi dalam hal telekomunikasi, baik secara metode telekomunikasi terlebih lagi dalam kemampuan perangkatnya. Kemajuan *mobile technology* dewasa ini dibuktikan dengan munculnya *Smartphone*, sebuah perangkat telekomunikasi yang memiliki kemampuan *computing* dan multimedia yang lebih tinggi dibanding generasi

sebelumnya, yakni *handphone*. *Smartphone* merupakan perangkat telekomunikasi yang telah dilengkapi dengan *hardware* yang mumpuni serta adanya sistem operasi yang menjadikan *smartphone* memiliki kemampuan yang lebih lengkap.

Kemampuan *smartphone* yang lengkap ini banyak mempengaruhi perusahaan-perusahaan besar yang bergerak dibidang telekomunikasi berlomba-lomba untuk membuat sebuah *smartphone* yang memiliki kemampuan lengkap untuk memberikan pelayanan yang sempurna bagi penggunanya. Hal ini bisa kita lihat dengan banyaknya *smartphone* dan *mobile operating system* yang muncul seperti, Windows Mobile, iPhone OS, Symbian, Blackberry RIM OS dan Android. Tentunya dari semua sistem operasi yang ada memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun ada beberapa hal yang menarik untuk sistem operasi Android.

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan oleh perusahaan sistem pencari terbesar yaitu Google Inc. Android yang berbasis Linux merupakan hal terpenting dalam pengembangan sistem operasi ini, dengan menggunakan basis yang bersifat *Open Source*, Android menjadi sebuah pilihan utama *developer* untuk mengembangkan lebih lanjut sistem operasi ini karena Android dapat digunakan oleh siapa saja secara bebas. Hal inilah yang menjadikan Android menarik bagi para *developer* karena dengan berbasis *open source* memungkinkan mereka untuk bereksplorasi untuk mengembangkan ide-ide dan menciptakan sebuah sistem operasi yang canggih.

Kemajuan *mobile technology* tentunya sangat bermanfaat bagi kegiatan sehari-hari kita dan tak jarang ada yang melihat potensi ke bidang bisnis. Penggunaan teknologi dalam bisnis adalah salah satu alternatif para perusahaan untuk meningkatkan kemampuan bersaing, baik meningkatkan layanan juga memperkuat produk mereka. Terutama potensi yang dimiliki *mobile technology*, semakin mengefisienkan dan mengefektifkan proses yang selama ini dilakukan secara manual oleh karyawan.

Selain itu juga semakin berkembangnya jejaring sosial media yang begitu pesat juga memiliki peranan penting dalam hal bisnis. Jejaring sosial media memberikan layanan yang sangat dekat dan membantu pengguna berinteraksi serta mendapatkan informasi yang berguna. Sebut saja, Facebook dan Twitter yang merupakan jejaring sosial media paling tren saat ini, untuk pengguna aktif di Indonesia sudah mencapai angka 42 juta pengguna untuk Facebook<sup>1</sup> dan 19,5 juta pengguna untuk Twitter<sup>2</sup>. Banyaknya pengguna dan layanan-layanan yang tepat guna inilah menjadikan sebuah jejaring sosial media menjadi sasaran para pebisnis untuk melakukan penawaran atau promosi bisnis mereka.

Dua hal diatas, yakni bisnis dan jejaring sosial media merupakan adalah komponen utama yang menjadikan penulis mencoba membuat sebuah aplikasi yang memanfaatkan hal-hal diatas menjadi sebuah layanan yang bermanfaat dan tentu saja bernilai secara bisnis, lebih spesifiknya bisnis kuliner atau makanan.

---

<sup>1</sup> <http://www.tribunnews.com/2012/05/16/pengguna-facebook-as-nomor-1-indonesia-nomor-4>

<sup>2</sup> <http://www.tempo.co/read/news/2012/02/02/072381323/Indonesia-Pengguna-Twitter-Terbesar-Kelima-Dunia>

Atas dasar ini penulis berinisiatif untuk membuat sebuah Aplikasi Katalog Warung dan Layanan Pesan Antar dengan Memanfaatkan Fitur LBS pada Android. Aplikasi ini mencoba memberikan layanan yang cepat dan mudah untuk melakukan pemesanan menu makanan dan memberikan estimasi waktu sampai pesanan yang telah di pesan kepada pengguna, selain itu juga pengguna juga diberikan pilihan untuk berbagi informasi di jejaring sosial media.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan menjadi tujuan penyusunan skripsi ini: Bagaimana membangun sebuah Aplikasi Katalog Warung dan Layanan Pesan Antar dengan Memanfaatkan Fitur LBS pada Android.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pengguna dan warung yang berada di wilayah kota Jogjakarta dan sekitarnya.
2. Aplikasi ini memperbolehkan pengguna melakukan pemesanan hanya pada 1 (satu) warung untuk sekali pesanan.
3. Aplikasi ini difokuskan pada layanan untuk antarmuka (*interface*) di pengguna (*user*).
4. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang stylish dan mudah untuk

dioperasikan.

5. Berikut *software* yang digunakan dalam perancangan aplikasi:
  - a. Program Editor : Eclipse
  - b. Database : MySQL

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan dan manfaat yaitu:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapat di perkuliahan dalam aplikasi nyata secara efektif dan interaktif guna mendukung dan mengaktualisasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memberikan aplikasi dan layanan yang mampu memberikan alternatif sekaligus terobosan dalam meningkatkan kemampuan layanan pesan antar dan penjualan.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam merancang aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode System Development Life Cycle yang meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi dan seleksi proyek
2. Perencanaan proyek

3. Analisis
4. Desain Proyek (Logikal dan Fisikal)
5. Implementasi
6. Pemeliharaan (*maintenance*)

Sedangkan metode yang diterapkan dalam pengumpulan data penelitian adalah:

1. Observasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang diteliti.

2. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penyusun menggunakan metode ini yang diterapkan dengan membaca dan memahami literatur-literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah:

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

## **BAB III     ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

## **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluaran.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang di dalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

### **Daftar Pustaka**

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan Proyek Akhir.