

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat, teknologi elektronikpun semakin canggih. Sehingga manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang ini. Dalam media komunikasi saat ini yang paling cepat kemajuannya adalah telepon selular(*handphone*). Saat ini kemajuan yang terlihat adalah banyak sekali bermunculan aplikasi *mobile* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan. Untuk saat ini aplikasi *mobile* yang sedang ramai dibicarakan adalah aplikasi dalam format **Android OS**.

Yogyakarta merupakan kota pelajar, selain itu Yogyakarta merupakan Daerah Istimewa dimana memiliki banyak obyek wisata. Oleh sebab itu Yogyakarta menjadi tujuan para pelajar yang ingin meneruskan pendidikan yang lebih tinggi dan sebagai tujuan wisatawan domestik maupun wisatawan asing untuk berwisata bersama rekan maupun keluarga. Kurang lengkap rasanya berwisata ke Yogyakarta tanpa membawa buah tangan sebagai kenang –kenangan maupun oleh- oleh untuk sanak saudara. Namun, banyak dari mereka yang bingung dalam mencari alternatif tempat belanja di Yogyakarta.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi dalam aplikasi *mobile* bisa dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Banyak keuntungan yang bisa didapat, diantaranya sebagai media yang dapat membantu masyarakat kota Yogyakarta, pendatang atau wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta yang

ingin mencari informasi tempat perbelanjaan, seperti pusat oleh –oleh, pusat kerajinan, pasar modern/ mall, ataupun pasar tradisional yang ada di Yogyakarta. Karena latar belakang tersebut, maka penulis membuat skripsi dengan judul **“Aplikasi Mobile Informasi Tempat Belanja Di Yogyakarta Berbasis Android OS”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

"Bagaimana membangun Aplikasi Mobile Informasi Tempat Belanja Di Yogyakarta Berbasis Android OS"?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan – batasan masalah dalam membangun aplikasi mobile informasi tempat belanja ini. Dimana untuk materi yang disajikan dan termuat dalam aplikasi ini terbatas pada:

1. Ruang Lingkup Penelitian:

1. Aplikasi ini membahas tentang informasi lokasi tempat perbelanjaan yang ada di Yogyakarta.
2. Aplikasi ini mencakup pusat oleh –oleh, pusat kerajinan, pasar modern/ mall, dan pasar tradisional yang ada di Yogyakarta.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.2(*froyo*) atau versi yang lebih baru.

2. Software yang dipergunakan

1. Script Editor : Eclipse Juno
2. Android sdk

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sosialisasi teknologi *Android mobile* pada semua pihak.
3. Mengatasi masalah pada masyarakat yang berada di Yogyakarta pada saat mencari tempat belanja.
4. Mengaplikasikan kecanggihan teknologi, seperti *Google Maps* dan GPS pada dunia nyata yaitu untuk mencari lokasi tempat perbelanjaan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata I Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Sebagai solusi yang mudah, praktis, dan efisien.
2. Aplikasi diperoleh secara gratis.

3. Memberikan informasi tempat belanja yang ada di Yogyakarta.
4. Memberikan kemudahan dalam mencari tempat belanja di Yogyakarta

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa tahap atau proses penelitian, yang meliputi :

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1) Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung dengan obyek pengamatan untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan

2) Metode kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada.

3) Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses melalui media internet.

2. Perancangan aplikasi
Merancang aplikasi informasi tempat belanja menggunakan Google Maps yang berbasis android. Perancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan perancangan *inteface*.
3. Implementasi aplikasi
Membuat aplikasi informasi tempat belanja menggunakan Google Maps yang berbasis android menggunakan perangkat lunak Eclipse.
4. Evaluasi aplikasi
Melakukan evaluasi mengenai aplikasi yang telah di implementasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah agar penulisan skripsi menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai teori yang digunakan berkaitan dengan topik skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem. Dalam bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari aplikasi yang akan dibuat, yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan aplikasi *mobile* yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur - literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program atau yang lainnya, jika ada.