

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputersasi saat ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat khususnya dibidang *Smartphone* hal ini membuat manusia tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* untuk kebutuhan sehari hari karena memiliki beragam fitur dan *Smartphone* merupakan komputer mini. Diantara banyak *Smartphone* yang beredar sekarang ada beberapa sistem operasi yang mendukung *Smartphone*, yaitu *Windows Mobile*, *Blackberry*, *Symbian*, *Iphone*, *Android* dan lain lain. *Android* merupakan salah satu sistem operasi *Smartphone* yang sedang berkembang saat ini. *Android* mempunyai banyak keunggulan dibanding sistem operasi lain. Antara lain sistem operasi dapat diubah sesuai dengan keinginan sendiri dan banyak aplikasi komputer yang tersedia untuk *Smartphone Android*.

Perangkat *Smartphone* seperti *BlackBerry*, *Android* dan *iPhone* sudah seperti teman setia yang dapat memberikan banyak informasi bagi penggunanya. Di kota Bumiayu penggunaan *Smartphone Android* mulai banyak. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi *Android* guna membantu masyarakat untuk mengetahui lokasi hotel atau pom bensin terdekat. Bagi penduduk lokal mungkin hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang yang mengalami masalah pada saat ingin mencari hotel atau pom bensin di daerah yang baru didatangi. Untuk itu, penulis mencoba merancang

Aplikasi *Mobile* Berbasis Android Tentang Pencarian Hotel dan Pom Bensin di Kota Bumiayu.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* android merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk *Mobile* mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi pencarian hotel dan pom bensin kota Bumiayu ini diharapkan pengguna bisa terbantu menemukan hotel serta pom bensin di sekitar kota Bumiayu. dengan memanfaatkan GPS dan internet. Untuk itu penulis membuat skripsi judul "Perancangan Aplikasi *Mobile* Berbasis Android Tentang Pencarian Hotel dan Pom Bensin di Kota Bumiayu".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada pada skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimana Merancang Aplikasi *Mobile* Berbasis Android Tentang Pencarian Hotel dan Pom Bensin di Kota Bumiayu yang memudahkan pengguna untuk menemukan hotel dan pom bensin di kota Bumiayu?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah.

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah eclipse.
2. Aplikasi ini untuk Smartphone Android Versi 4.0

3. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi hotel dan pom bensin bersama peta lokasinya.
4. Berlaku untuk wilayah kota Bumiayu dan selama menjangkau layanan GPS.
5. Pengurutan daftar hotel berdasarkan lokasi terdekat.
6. Pencarian hotel berdasarkan rentang biaya.
7. Rute yang ditampilkan adalah jalan raya.
8. Pembuatan rute mengabaikan rambu lalu lintas.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian dimaksudkan untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Peneliti mampu merancang aplikasi *mobile* berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu serta menambahkan fitur pada aplikasi tersebut.
3. Peneliti mampu membangun aplikasi *mobile* berbasis android tentang pencarian hotel dan pom bensin yang dapat memetakan lokasi hotel atau pom bensin secara interaktif serta mudah dioperasikan oleh pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah di dapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi Masyarakat Umum

1. Mempermudah masyarakat untuk menemukan lokasi tempat terdekat.
2. Mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi hotel atau pom bensin kota Bumiayu.

c. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian Dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

a. Tahap Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

Mencari dan mengumpulkan data data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi pencarian hotel dan pom bensin di kota Bumiayu.

b. Metode Tanya jawab

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak pihak yang terkait dan orang orang yang berkompeten di bidang IT khususnya Android *developer* sebagai sumber.

c. Merancang dan Mengimplementasi aplikasi.

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *Smartphone*.

d. Studi Pustaka

Metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi .

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

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

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *Smartphone*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

