

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dalam membangun aplikasi, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata yang sekarang sedang mengalami perkembangan pesat adalah bidang kuliner yaitu yang berkaitan dengan penyediaan makanan dan minuman. *Trend* wisatawan sekarang adalah datang ke suatu daerah wisata untuk mencari atau berburu makanan khas daerah tersebut dan tidak segan-segan membayar mahal untuk menikmati suatu hidangan. Perubahan gaya hidup masyarakat juga telah terjadi, mereka makan tidak hanya untuk mengenyangkan perut saja, tetapi juga mencari suasana dan pelayanan sebagai bagian dari sajian makanan yang dipesan. Banyak restoran dan lokasi kuliner baru didirikan dengan kualifikasi dan ciri khas masing-masing. Beragam sajian ditawarkan mulai dari makanan khas daerah yang sifatnya tradisional sampai makanan-makanan cepat saji yang bersifat modern.

Untuk penduduk lokal mungkin hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang atau wisatawan. Dengan banyaknya tempat kuliner tersebut mungkin saja mereka menjadi bingung. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Sistem Layanan Berbasis Lokasi.

Location Based Service atau layanan berbasis lokasi (LBS) adalah layanan yang menyediakan informasi mengenai suatu tempat, dapat diakses dengan

perangkat mobile melalui jaringan selular dan memiliki kemampuan untuk menggunakan posisi geografis dari perangkat *mobile*. LBS dipelopori oleh penelitian *Active Badge system* (1989-1993), *Microsoft's Wi-Fi-based indoor location system RADAR* (2000), dan *MIT's Cricket project* (2000). Kemudian pada tahun 2001 di Switzerland layanan berbasis lokasi pertama kali diluncurkan oleh Swisscom dengan aplikasinya yaitu *Friendzone*, kemudian disusul oleh *Vodafone Jerman*, *Orange Portugal* dan *Pelephone* dari Israel. Hingga saat ini LBS banyak dipakai dan dikombinasikan dengan layanan lain.

Pengguna LBS di dunia sangatlah banyak, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua, dan jumlahnya semakin berkembang. Dengan LBS pengguna dapat mengetahui informasi tentang suatu lokasi. Pengguna hanya perlu menggunakan ponsel yang mempunyai kemampuan *GPS* atau internet untuk mendapatkan akses LBS dari posisi Lokasi Kuliner terdekat. Dalam hal ini yang digunakan adalah ponsel cerdas bersistem operasi Android.

Perkembangan *LBS* juga telah mempengaruhi perkembangan ekonomi. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian sangat kecil melalui pos atau telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui *LBS*. Pengguna tidak sulit lagi untuk mencari suatu jalan atau lokasi tertentu dengan adanya peta. Dalam hal ini lokasi yang akan dicari adalah lokasi kuliner.

Sistem Operasi Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh perusahaan Google pada tahun 2005. Sistem operasi ini merupakan sistem operasi yang berbasis Linux. Hingga saat ini Android sedang berkembang pesat dan

banyak yang menggunakannya. Hingga saat ini sudah berkembang hingga Android 4.0 dari awal mula sistem operasi versi 1.5.

Sebenarnya banyak ponsel cerdas yang menawarkan LBS ini. Dari yang bersistem operasi *Symbian*, *Java*, *Windows Mobile*, ataupun sistem operasi lainnya. Namun aplikasi yang ada pada Android memiliki satu keuntungan yaitu gratis dan tampilannya yang cukup menarik. Untuk itu mengapa penulis menggunakan sistem operasi Android, yaitu untuk membangun Sistem Layanan Berbasis Lokasi yang akan banyak dipakai orang. Dengan LBS diharapkan lokasi kuliner tersebut dapat diakses dengan mudah oleh pengguna yang berasal dari luar kota maupun dalam kota.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membangun sistem layanan berbasis lokasi dan mengelola data-data yang terkait dengan lokasi, seperti pencarian lokasi terdekat, mengetahui lokasi pengguna, menyimpan lokasi dan tampilan *driving direction* menuju lokasi tersebut berbasis *mobile* dengan Sistem Operasi Android 2.2?
- b. Bagaimana cara menanamkan sistem layanan berbasis lokasi yang menampilkan peta lokasi pada ponsel cerdas Android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Skripsi **MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN PENCARIAN LOKASI KULINER TERDEKAT BERBASIS ANDROID** ini, ruang lingkup permasalahan hanya akan dibatasi pada :

- a. Kriteria pencarian data, data yang dicari adalah nama tempat kuliner dan informasi lokasi yang berada di wilayah Yogyakarta yang terdekat dari lokasi pengguna saat itu berdasarkan jenis makanan.
- b. Fitur rekomendasi menu yang memiliki rating lima.
- c. Fitur menambahkan lokasi kuliner oleh user yang nantinya akan disetujui oleh admin.
- d. Langkah pengumpulan data yang digunakan adalah observasi lapangan.
- e. Fitur kelola data tempat kuliner, kelola tempat rekomendasi menu oleh admin.
- f. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah perangkat yang memakai sistem operasi Android 2.2 froyo.
- g. Peta yang digunakan adalah peta Google yang ada pada fitur android.
- h. Tampilan *driving direction* jalur terdekat menuju lokasi kuliner.
- i. Membutuhkan akses internet dan sinyal GPS.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

- a. Penelitian dimaksud untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membangun sistem layanan berbasis lokasi dan mengelola data-data yang terkait dengan lokasi, seperti pencarian lokasi terdekat, mengetahui lokasi pengguna, menyimpan lokasi, memberi saran menu dan tampilan *driving direction* menuju lokasi tersebut.
- c. Menanamkan sistem layanan berbasis lokasi yang menampilkan peta lokasi secara tepat guna pada ponsel cerdas Android.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi, yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung dan sistematis terhadap objek atau proses yang terjadi. Mengamati semua aspek yang bersesuaian dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi ini.
- b. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu dengan mempelajari literatur, buku, atau browsur yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti. Kegunaan metode ini diharapkan dapat

mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

- c. Metode Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang sebagian besar adalah materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.
- d. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan.
 - b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan.
 - c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
 - d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan Skripsi ini disusun menjadi 5 bab, yaitu Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan Integrasi Sistem, Implementasi dan pengujian Integrasi Sistem, dan Penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan Skripsi, metode yang digunakan, rencana waktu pelaksanaan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN INTEGRASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis permasalahan yang ada, perancangan sistem, dan mencari alternatif pemecahan masalah beserta implemenasinya.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN INTEGRITAS SISTEM

Pada bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**