

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang lebih maju dan semakin berkembangnya teknologi dari berbagai sisi, manusia semakin dimudahkan dalam beberapa hal di kehidupannya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah *Smartphone*. Awalnya, *Smartphone* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu, namun semenjak dengan adanya Android pangsa pasar (*market share*) sistem operasi *smartphone* di Indonesia mulai didominasi oleh *Android Market Share Mobile Operating System* atau pangsa pasar sistem operasi telepon genggam yang ada di Indonesia.

*Smartphone* seakan tidak bisa terlepas dari kegiatan sehari-hari tiap orang. Baik itu untuk sekedar berkomunikasi, hiburan sampai untuk mencari informasi. Berkas fisiknya yang tidak terlalu besar, *smartphone* juga sering dijadikan panduan untuk berpergian, seperti mencari objek wisata dan lain sebagainya.

Kabupaten Ponorogo berada di provinsi Jawa Timur yang terletak sebelah barat dari Provinsi Jawa Timur dan perbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis kota ini merupakan kota lintas antar provinsi baik masyarakat yang ingin menuju Jawa Timur maupun menuju Jawa Tengah. Seperti halnya dari arah Tulungagung atau Trenggalek yang mau menuju ke Jawa Tengah pasti melalui Kota Ponorogo.

Dibalik keanekaragaman budaya yang ada di Kabupaten Ponorogo, terdapat banyak oleh-oleh yang bisa dijadikan buah tangan untuk sanak saudara, mereka pasti akan mencari lokasi oleh di daerah tersebut. Namun terkadang

informasi yang menunjukkan suatu lokasi oleh-oleh yang didapat terbatas hanya pada nama jalan, ciri-ciri kawasan sekitar, sedangkan informasi tentang harga dan menu oleh-oleh kurang terperinci. Sehingga lokasi oleh-oleh tidak terinformasikan dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirasa perlu untuk membuat sebuah sistem dapat menginformasikan tempat oleh-oleh dengan lebih mendetail, agar dapat membantu pendatang atau wisatawan dalam memilih tempat oleh-oleh yang ada di kota Ponorogo.

Karenanya, penulis mengangkat judul “Pembuatan Aplikasi Pencarian Lokasi Oleh-oleh di Ponorogo Berbasis Android” dengan harapan dapat membantu pendatang atau wisatawan yang menggunakan *smartphone* berbasis android, dalam memilih tempat oleh-oleh yang ada di kota Ponorogo.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam pengerjaan skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang menunjukkan lokasi dan rincian oleh-oleh yang ada di kota Ponorogo sehingga dapat membantu pendatang atau wisatawan yang menggunakan *smartphone* berbasis Android dalam menemukan tempat oleh-oleh yang mereka inginkan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah didalam pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi ini berfokus pada pencarian lokasi oleh-oleh di kota Ponorogo.
2. Detail data yang ditampilkan pada aplikasi adalah rincian tempat oleh-oleh yang meliputi data lokasi, harga, dan menu.
3. Aplikasi ini berjalan pada Android minimal 5.0 ke atas.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi mobile yang menunjukkan oleh-oleh terdekat di kota Ponorogo.
2. Memudahkan pendatang atau wisatawan untuk mencari oleh-oleh terdekat do kota Ponorogo.
3. Memenuhi prasyarat kelulusan dari jenjang Strata I Teknik Informatika di Universita Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pendatang atau wisatawan yang sedang berada di kota Ponorogo, karena dapat membantu dalam pencarian oleh-oleh yang berada di kota Ponorogo. Sehingga hanya perlu mengaktifkan aplikasi tersebut dan memilih tempat oleh-oleh yang akan dituju.

2. Bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Juga menambah kemampuan dan pengetahuan tentang pemrograman aplikasi mobile berbasis Android.

## **1.6 Metode Penelitian**

Penulis menggunakan beberapa metode dalam menyusun skripsi ini. Metode-metode yang digunakan antara lain sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Kepustakaan**

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis melakukan pengumpulan informasi dan pengumpulan data melalui studi kepustakaan yang digunakan sebagai referensi. Terutama referensi yang digunakan antara lain buku, website dan jurnal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

#### **2. Observasi dan Wawancara**

Penulis melakukan tinjauan dan wawancara ke beberapa oleh-oleh yang berada di kota Ponorogo.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam membantu untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam pembuatan aplikasi ini, maka analisis permasalahannya adalah analisa kebutuhan dan analisa kelayakan.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan aplikasi ini meliputi interface serta output yang dihasilkan dan mencakup informasi yang tersedia.

### **1.6.4 Metode Uji Coba**

Pada metode ini akan dilakukan pengujian aplikasi untuk menguji kelayakan aplikasi tersebut.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

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

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan ataruka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangannya.