

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke 21 merupakan abad yang dikenal dengan era digital, karena hampir semua aspeknya menggunakan piranti elektronik, salah satunya adalah komunikasi. Alat komunikasi yang mulanya hanya dapat mengirimkan pesan berupa teks dan suara dikembangkan menjadi suatu alat yang sekarang disebut *smartphone*. Perkembangan teknologi *smartphone* begitu pesat terutama pada pengembangan spesifikasi (*hardware*) dan aplikasi (*software*). Dengan berkembangnya spesifikasi dan aplikasi maka dapat dimungkinkan bahwa *smartphone* tidak hanya berguna pada bidang komunikasi saja.

Untuk dapat menjalankan aplikasi pada *smartphone* dibutuhkan sebuah sistem operasi. Sistem operasi android dan aplikasi-aplikasinya bersifat *open source* sehingga memungkinkan *developer* secara leluasa mengembangkan sistem operasi dan aplikasinya bisa dikembangkan guna mempermudah kerja manusia. Banyaknya pengguna android di Indonesia menyebabkan para *developer* berlomba untuk membuat aplikasi seperti aplikasi pengolah pesan dan permainan, padahal sangat dimungkinkan untuk membuat aplikasi yang berguna untuk para penyuka kuliner.



Gambar 1. 1 Market OS

Perhatian dunia akan kuliner sebagai komoditas potensial dalam industri kreatif semakin meningkat di abad 21. Sejak tahun 2005, UNESCO melalui program Creative City Network (CCN), dimana industri kuliner termasuk dalam salah satu industri kreatifnya. Karena kuliner merupakan sebuah industri yang sangat berperan penting dalam pembangunan perkotaan yang berkelanjutan [1].

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perlu adanya sebuah penelitian yang mendasari terciptanya sebuah aplikasi untuk dapat digunakan sebagai fasilitas untuk meningkatkan potensi kuliner yaitu "Aplikasi Pencari Caffe dan Tempat Makan pada Kabupaten Temanggung".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang menampilkan informasi tentang kuliner daerah Temanggung.
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur GPS dengan Google Maps sehingga menghasilkan Aplikasi pencarian Caffe dan Tempat makandi Kabupateen Temanggung menggunakan *android*.

1.3 Batasan Masalah

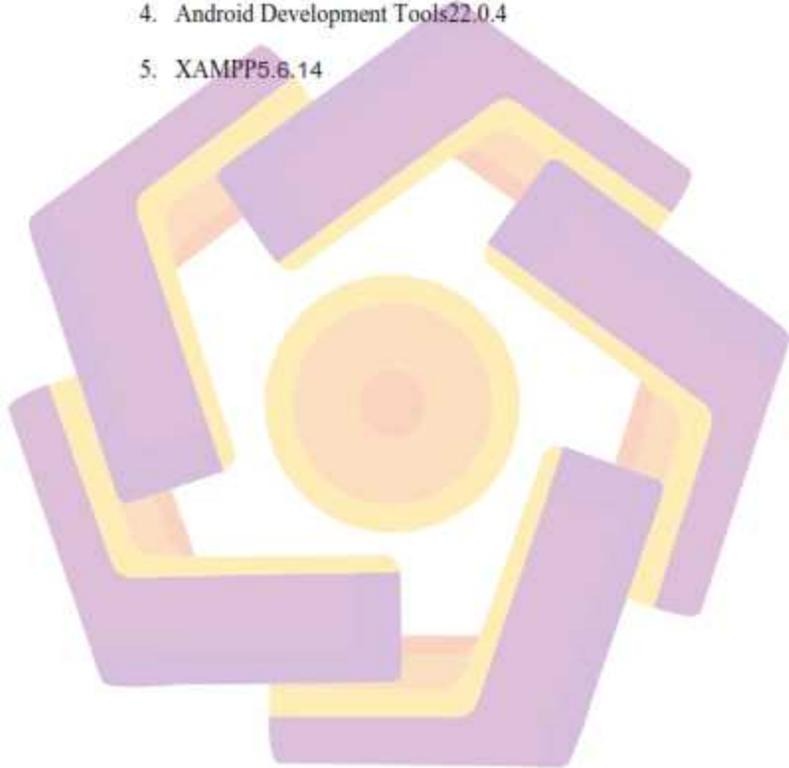
Agar pembahasan lebih terfokus, maka penulisan skripsi dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

a) Ruang Lingkup Penelitian

1. Aplikasi ini menggunakan Android sebagai Front end dan web base sebagai Back end.
2. Informasi yang ditampilkan berupa gambar, deskripsi produk hingga titik kordinat dari masing masing *outlet*.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan *outlet* yang bisa di *update* serta memiliki *rating* sehingga dapat digunakan sebagai perbandingan dalam memilih *outlet*.
4. Aplikasi ini hanya berfokus pada kabupaten Temanggung.
5. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *smartphone* atau tablet yang bersistem operasi Android minimal 4.4.

b) Software yang digunakan :

1. Android Studio3.2
2. Java Development Tools (JDK)8 (1.8)
3. Android Software Development Kit (SDK) 26.1.1
4. Android Development Tools22.0.4
5. XAMPP5.6.14



1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah memudahkan pengguna *smartphone* android untuk mencari maupun mencari informasi tentang lokasi lokasi kuliner di kabupaten Temanggung secara rinci.

1.4.2 Tujuan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Membuat aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat memberikan informasi panduan untuk pencarian *caffé* dan Tempat makan pada Kabupaten Temanggung.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat meningkatkan potensi kuliner di wilayah kabupaten Temanggung.
3. Menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat baik di luar kota maupun di wilayah kabupaten Temanggung agar dapat mengetahui keberadaan lokasi *caffé* dan tempat makan di sekitar kabupaten Temanggung.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi yang berjudul Aplikasi pencarian Caffe dan Tempat Makan di Kabupateen Temanggung berbasis *Android*, maka penulis akan mengumpulkan data serta membuat perancangan sistem dengan menggunakan metode penelitian sebagaiberikut.

1.5.1 Pengumpulan Data.

Pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan berbagai data serta informasi untuk penelitian ini adalah melalui

1. Studi literatur.

Penulis melakukan studi literatur dengan mencari referensi serta membaca literatur dan karya ilmiah tentang *android* yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi serta pengembangan aplikasi.

2. Observasi.

Penulis mengumpulkan data-data dengan cara melihat dan mengamati langsung lokasi-lokasi yang berkaitan dengan informasi Caffe dan Tempat makan di kabupaten Temanggung.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data maupun informasi melalui narasumber Sebagai acuan dan validitas data dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan.

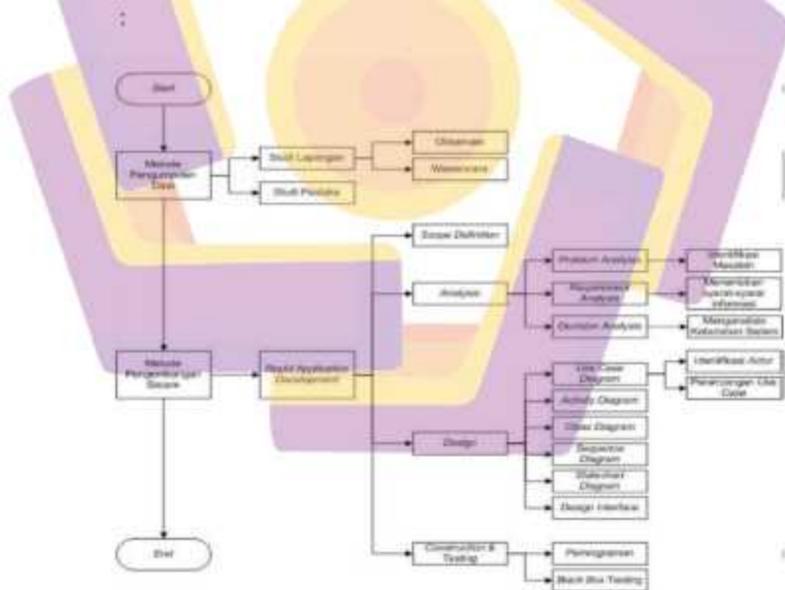
1.5.2 Metode Anallsis

Menerapkan hasil studi literatur untuk menentukan metode yang akan dipakai serta analisis cara kerja aplikasi yang akan dibuat untuk mempermudah

proses pembuatan aplikasi. Analisis yang digunakan peneliti adalah Analisa Data, Analisis fungsional dan non-fungsional, analisis kebutuhan informasi, analisis kebutuhan pengguna, analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan hukum, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan ekonomi.

1.5.3 Metode Pengembangan

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi coding, dan serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi. Metode pengembangan yang digunakan peneliti dalam membuat aplikasi adalah SDLC (System Development Life Cycle) [2]



Gambar 1. 2Metode SDLC

1.5.4 Metode Perancangan

mengacu pada hasil dan analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan. Maka metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini yaitu perancangan *UML*(Undified Modeling Language).

1.5.5 Metode Pembuatan dan pengujian

Untuk pembuatan aplikasi ini akan dilakukan sesuai dengan proses sebelumnya yaitu perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahap pembuatan aplikasi ada beberapa proses yang dibahas, yaitu *coding*, implementasi algoritma, serta implementasi dari hasil yang didapat. Sedangkan metode yang digunakan untuk pengujian yaitu Black Box Testing dan White Box Testing.

1.5.6 Metode Evaluasi

Pada hasil pengujian kita mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi tersebut yang sesuai dengan tujuan dan perancangan sistem. Selanjutnya kita dapat mengetahui kekurangan yang harus diperbaiki dari aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Yang merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini bersifat berisi tentang tinjauan pustaka, tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi dan pengetahuan tentang sistem layanan berbasis lokasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem dan *interface* atau tampilan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas bagaimana aplikasi digunakan dan apakah berfungsi dengan baik. Serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan aplikasi, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun pengguna lain yang ingin mempelajari.