

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini telah memungkinkan penyebaran suatu informasi menjadi semakin cepat dan mudah. Informasi sekarang ini dikemas kedalam bentuk elektronik sehingga membantu dalam penyebaran dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Teknologi informasi dan komunikasi akan memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tingkat konektivitas antar manusia juga antar mesin pun semakin tinggi.

*Smartphone* merupakan media yang banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa. Aktifitas seseorang akan dimudahkan melalui berbagai macam aplikasi yang dapat diinstal dalam *smartphone* mereka.

Kos, kontrakan dan tempat penginapan adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan di daerah-daerah perkotaan. Yogyakarta merupakan salah satu tujuan utama untuk pariwisata dan pendidikan di Indonesia. Hal ini membuat jasa sewa rumah dan kos berkembang pesat di Yogyakarta. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibangun suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi pencarian kos, rumah yang disewakan.

Berdasarkan uraian diatas, dengan memanfaatkan *platform* Android yang banyak digunakan masyarakat, maka penulis mengambil judul untuk skripsi “Analisis dan Implementasi Location Based Services Pada Aplikasi Cozykost Berbasis Android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi informasi kos, kontrakan dan tempat penginapan yang disewakan berbasis Android dengan Implementasi Location Based Services?.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang ditinjau tidak melenceng dari pokok-pokok pembahasan dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka penulis akan membahas ruang lingkup aplikasi :

1. Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.4 (*Kitkat*) dan Android diatasnya.
2. Daftar list kos, kontrakan dan tempat penginapan yang ada di Yogyakarta yang sudah terdaftar pada sistem.
3. Update data hanya bisa dilakukan oleh admin, pemilik kos dan member.
4. Aplikasi hanya dapat dijalankan secara online.
5. Aplikasi diimplementasikan menggunakan software Android Studio dan Android SDK (*Software Development Kit*).

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penulis membuat tujuan penelitian yaitu untuk membangun media informasi berbasis

Android mengenai informasi kost, kontrakan dan tempat penginapan di Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Untuk Pengguna :
  - a. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna mendapatkan informasi kost, kontrakan dan tempat penginapan di Yogyakarta.
  - b. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media informasi.
2. Manfaat Untuk Penulis:
  - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata Satu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Menerapkan sebagian ilmu yang didapat diperkuliahan kedalam aplikasi Android.
  - c. Meningkatkan pengetahuan tentang pemrograman aplikasi *mobile* berbasis Android.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan akurat sesuai yang dihadapi dalam pembuatan sistem ini, maka digunakan pengumpulan data sebagai berikut:

a. Primer

Sumber data Primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari tempat kos berada.

b. Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan melalui perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang bersifat dokumen, arsip, brosur, dan data browsing melalui internet.

### 1.6.2 Metode Analisis

Tahap mengidentifikasi masalah diperlukan dalam membangun sebuah sistem untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Dengan menerapkan analisis ini maka dalam penerapannya akan memaksimalkan kekuatan kemudian mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan dan mencegah ancaman. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT yang terdiri dari *strength* (Kekuatan), *weakness* (Kelemahan), *opportunity* (Peluang), dan *threat* (Ancaman).
2. Analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan sistem. Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan perancangan dengan model UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari *use case*

*diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram* yang digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan aplikasi yang akan dibuat.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem yang dihasilkan dapat maksimal. Metode pengembangan System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk membangun sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Metode SDLC yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model SDLC waterfall.

#### **1.6.5 Metode Testing**

Metode testing dilakukan dengan White Box dan Black Box Testing.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa BAB yang akan dijabarkan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan detail berupa penjelasan, definisi-definisi teori dan konsep yang berkaitan dengan aplikasi.

## BAB III : ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisis masalah dan perancangan tampilan aplikasi secara umum maupun secara rinci.

## BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi, uji coba program, dan pembahasan tentang hasil uji coba aplikasi.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber referensi yang telah menjadi acuan dalam penulisan skripsi.