

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang tahun 2016 sebuah survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet, survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet dengan persentase setengah dari penduduk Indonesia yang tercatat sebanyak 256,2 juta orang dengan jumlah pengguna *mobile* 63,1 juta orang, *mobile* dan komputer 67,2 juta orang, dan komputer 2,2 juta orang[1]. Tak terlepas dari hal ini, mayoritas masyarakat Yogyakarta merupakan pengguna *smartphone*.

Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata di Indonesia yang ramai kunjungan wisata dari para turis mancanegara maupun nusantara dengan banyaknya destinasi kuliner dan wisata yang mempesona sehingga banyak bermunculan usaha-usaha kecil dan menengah tak terkecuali kedai-kedai kuliner yang banyak bermunculan di Yogyakarta. Sayangnya dengan membludaknya kedai-kedai kuliner justru berakibat banyak kedai kuliner mengalami gulung tikar disebabkan tidak mampu bersaing dalam pasar padahal teknologi saat ini sudah sangat maju untuk membantu proses pemasaran.

Pelancong-pelancong yang datang ke Yogyakarta untuk berwisata dan ingin menikmati beragam kuliner-kuliner di Yogyakarta harus berkeliling dan mengamati sekitar Yogyakarta untuk menemukan lokasi tempat makan yang menyediakan

kuliner yang diinginkan serta dipusingkan dengan banyaknya kedai-kedai kuliner yang ada di Yogyakarta.

Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk dikembangkan sebuah aplikasi pencarian lokasi Kedai kuliner yang memberikan layanan informasi kedai kuliner di Yogyakarta untuk mempermudah proses usaha serta memenuhi kebutuhan manusia modern.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana memberikan informasi kedai kuliner dengan menambahkan fitur pencarian lokasi kedai kuliner di Kota Yogyakarta dan sekitarnya.

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dikembangkan menggunakan *software* "Android Studio versi 2.3.1".
2. Aplikasi hanya beroperasi pada *smartphone* dengan *Android* versi 4.1 (JellyBean) atau di atasnya.
3. Aplikasi hanya berisi informasi dari hasil penelitian tentang kedai-kedai kuliner di daerah Yogyakarta berdasarkan hasil survei atau observasi penulis
4. Aplikasi tidak memiliki *payment system* yang built-in.

5. Aplikasi hanya dapat beroperasi secara sempurna jika dijalankan menggunakan koneksi internet.
6. Aplikasi membutuhkan koneksi internet untuk mengunduh data Google Maps API dari server dan akses GPS (*Global Positioning System*).
7. Seluruh data informasi perusahaan kedai kuliner tersimpan di *database server*.
8. Aplikasi ini berisi informasi mengenai pelayanan kedai kuliner, kontak resmi kedai kuliner, harga kuliner yang ditawarkan dan lokasi kedai kuliner dalam lingkup kota Yogyakarta dan sekitarnya.
9. *Software* keseluruhan yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :
  - a. *Android Studio* versi 2.3.1 sebagai *software development* untuk membuat aplikasi *mobile*.
  - b. *Android SDK Build-tools* 25.0.3, *Android SDK Platform* 23.0.3, dan *Jdk-8u121-macosx-x64* sebagai library
  - c. *Photoshop cc 2015* untuk membangun desain layout tampilan *android*
  - d. *Android Emulator Nexus 5x Api 25* sebagai *emulator* untuk melakukan percobaan aplikasi yang di buat.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan teknologi A-Gps dalam pencarian lokasi kedai kuliner beserta informasi yang terkait tentang tentang kedai kuliner di Yogyakarta.

#### 1.4.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai sarana startup dalam menangkap peluang usaha yang ada.
2. Dapat merancang wadah informasi yang dibutuhkan tentang kedai kuliner dengan sarana aplikasi *mobile* berbasis *Location-Based Service* (LBS) pada *platform android*
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program strata 1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Merancang dan Membangun inovasi sebuah aplikasi *Android* yang lebih efisien dan praktis guna memenuhi salah satu kebutuhan manusia modern.
5. Membuat sistem yang dapat menampilkan data lokasi kedai kuliner berdasarkan koordinat, yang dipetakan dalam sebuah peta dari Google Maps, serta dapat menemukan rute yang dapat menuntun pengguna untuk sampai ke lokasi kedai kuliner yang hendak dituju.
6. Dapat mengetahui posisi pengguna pada saat itu berada maupun bergerak dengan menggunakan teknologi GPS.

7. Memberikan informasi tentang kedai kuliner yang dapat diakses oleh pengguna (*user*) melalui aplikasi *mobile* berbasis *android* dan dapat diperbarui (*update*) oleh administrator.
8. Dapat menyediakan informasi yang valid dan benar-benar mampu membantu memenuhi kebutuhan informasi akan kedai kuliner di Yogyakarta.
9. Menjadi pengalaman yang berharga tentang gambaran atas suatu proyek nyata.
10. Dapat menyediakan sarana promosi dan informasi yang efektif dan praktis bagi pengusaha kedai kuliner.
11. Dapat menjadi dokumentasi karya ilmiah serta memberikan sumbangsih pengetahuan sebagai salah satu sumber referensi penulisan karya ilmiah.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan beberapa metode, antara lain sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah :

### 1.5.1.1 Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak perusahaan kedai kuliner serta beberapa orang yang berkunjung ke kota Semarang dan sekitarnya.

### 1.5.1.2 Metode Observasi

Melakukan peninjauan secara langsung di lapangan dalam mengumpulkan informasi mengenai lokasi kedai kuliner, sajian kulinernya beserta harga.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode untuk mendapatkan konsep-konsep teori menggunakan buku, jurnal dan internet sebagai bahan referensi dalam pembuatan aplikasi agar dapat menjadi aplikasi yang mudah digunakan (*user friendly*).

### 1.5.3 Metode Perancangan

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah perancangan basis data, perancangan *Unified Modelling Language* (UML) dan perancangan antarmuka sistem (*interface*).

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus hidup pengembangan sistem dalam merancang dan membangun sistem informasi.

### 1.5.5 Metode Implementasi

Proses implementasi dilakukan dengan memasang aplikasi langsung di perangkat *mobile android* agar mengetahui keadaan nyata secara langsung ketika di jalankan. Pemasangan aplikasi pada *smartphone* dengan menggunakan ADB (*Android Debug Bridge*).

### 1.5.6 Metode Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan setelah implementasi sistem selesai. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak yang telah dibuat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

### BAB I Pendahuluan

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

### BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan aplikasi Pencarian Keda Kuliner di Yogyakarta berbasis *android*.

### BAB III Analisis dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas mengenai hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoreksian aplikasi *android* dan hasil implementasi dari aplikasi *android* yang sudah dibuat.

#### BAB IV Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan aplikasi Pencarian Kedai Kuliner di Yogyakarta berbasis *android* serta beberapa saran untuk perbaikan serta pengembangan aplikasi ke depannya.

