

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* di era globalisasi saat ini sangatlah cepat. Teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk membantu para pengguna untuk mendapatkan informasi dan memenuhi kebutuhan dengan lebih cepat dan tepat. Seiring dengan perkembangan *smartphone* saat ini, sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* semakin berkembang. Ada beberapa sistem operasi yang berjalan pada *smartphone* saat ini seperti *Android*, *Blackberry*, *IOS*, *Microsoft Windows Mobile*, dan *Symbian*. Saat ini sistem operasi *Android* adalah yang paling digemari oleh pengguna *smartphone*. *Android* merupakan sistem operasi yang bersifat *open source* atau setiap orang diberi kebebasan untuk mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak pengembang memilih *android* sebagai sistem operasi aplikasinya.

Kota Kudus adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah. Selain dikenal sebagai kota penghasil rokok, kota ini memiliki keanekaragaman kuliner yang menyebabkan banyaknya rumah makan, cafe, dan pusat oleh-oleh. Lokasi kuliner yang semakin bertambah banyak di daerah kudus mengakibatkan para penikmat kuliner itu sulit mencari informasi tempat kuliner yang sesuai dengan yang diinginkan. Selama ini para penikmat kuliner menggunakan cara manual untuk mencari lokasi kuliner yaitu dengan cara mengunjungi langsung, cara ini

merupakan cara yang kurang efektif bagi penikmat kuliner karena akan menghabiskan banyak waktu.

Berdasarkan masalah diatas penulis berusaha untuk merancang sebuah aplikasi Android “Kudus Culinary” yang mampu menampilkan lokasi dan informasi tempat kuliner untuk membantu para penikmat kuliner untuk menemukan lokasi dan informasi tempat kuliner di Kota Kudus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana merancang Aplikasi *Mobile* “Kudus Culinary” sebagai media informasi kuliner kota Kudus berbasis Android dan dapat diakses pada *smartphone*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi tersebut berwujud Aplikasi Mobile “Kudus Culinary” Berbasis Android.
2. Aplikasi yang dibuat hanya mencakup daerah Kudus.
3. Software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini, antara lain:
 - a. Android Studio
 - b. Android SDK
 - c. Xampp

d. Sublime

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Membantu dan mempermudah masyarakat mencari lokasi tempat kuliner di Kota Kudus.
2. Memberikan informasi mengenai jam buka, menu, dan lokasi tempat kuliner.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari proses penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA serta bukti keikutsertaan dalam pengembangan teknologi.
2. Bagi pengguna aplikasi, mendapatkan informasi dan lokasi tempat kuliner.

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain jurnal, website atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang Sistem Informasi Geografis.

2. Metode Observasi

Melakukan tinjauan langsung ke lokasi kuliner yang berada di wilayah Kota Kudus.

3. Metode Kearsipan

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari tempat yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Metode analisa SWOT merupakan penelitian sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan ekonomi dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat. Selain itu, yang dilakukan pada tahap perancangan sistem ini adalah merancang *interface*.

1.6.4 Pembuatan Sistem

Pada tahap pembuatan sistem, yang dilakukan adalah menerjemahkan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dan *interface* yang sudah dirancang ke dalam bahasa pemrograman.

1.6.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan dua pengujian, yaitu pengujian per modul (*white box*) dan pengujian sistem secara terintegrasi (*black box*).

1. Uji White Box

Uji coba white box menggunakan struktur control rancangan untuk memperoleh *test cas*. Didasarkan padad pengamatan yang teliti tahap detail prosedur dan jalur logika yang melewati perangkat lunak diuji dengan memberikan tase case yang menguji serangkaian kondisi atau *loop* tertentu.

2. Uji Black Box

Uji coba black box yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Pada bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini penulis menjelaskan landasan teori yang digunakan untuk perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis pembuatan dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan aplikasi yang telah disusun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab yang telah disusun oleh penulis dan saran untuk pengembang aplikasi guna melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang cantuman sumber-sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi.

