

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan tingkat kecerdasan manusia. Saat ini telah banyak sistem informasi yang digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan. Begitu juga dalam bidang Sistem Informasi Geografis (SIG) atau Geographic Information System (GIS) yaitu teknologi yang menjadi alat bantu dan sangat esensial untuk menyimpan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan kembali kondisi kondisi alam dengan bantuan data atribut dan keruangan.

Letak Indonesia sangat ideal bagi iklim mikro untuk pertumbuhan dan produksi kopi. Karena itu masyarakat Indonesia sudah tidak asing lagi dengan kopi bahkan minum kopi sudah menjadi budaya masyarakat Indonesia. Banyak kedai kopi yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia termasuk daerah Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis berusaha merancang website sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna. Website ini diharapkan dapat memudahkan pencarian lokasi dan keadaan kedai kopi di wilayah Yogyakarta sesuai dengan harapan, serta dapat membantu pemilik usaha kedai kopi di wilayah Yogyakarta untuk mempromosikan usaha kedai kopi miliknya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "PERANCANGAN WEB PENYEDIA INFORMASI KEDAI KOPI BERBASIS GOOGLE MAP DI WILAYAH YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendapatkan dan menyampaikan informasi kedai kopi kepada pengguna website secara tepat dan cepat?
2. Bagaimana membangun GIS berbasis website berdasarkan data-data yang didapat sehingga bisa memberikan informasi dengan tepat mengenai kedai kopi di wilayah Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengetahui begitu pentingnya penambahan metode baru ini, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi :

Aplikasi ini mempunyai halaman admin, yang dapat mengatur data-data dari pengguna website, sehingga memudahkan pemilik website untuk mengoperasikannya.

Aplikasi dalam bentuk website ini menyajikan lokasi kedai kopi di wilayah Yogyakarta disertai dengan keterangan, informasi serta penilaian atau rating kedai kopi untuk mempermudah pencarian kedai kopi sesuai

keinginan. Perangkat lunak yang digunakan adalah XAMPP dan Adobe Dreamweaver.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai sarana untuk membuat sistem informasi lokasi kedai kopi di wilayah Yogyakarta, bagi para pemilik usaha kedai kopi agar semakin mudah memberikan informasi tentang letak dari kedai kopi miliknya, sedangkan bagi para pembeli agar semakin mudah untuk mendapatkan informasi letak serta informasi lain dari kedai kopi.

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam skripsi ini adalah dengan aplikasi dan metode yang baru ini, diharapkan dapat membantu dan mempermudah para pemilik usaha kedai kopi untuk mempromosikan kedai kopi secara detail kepada pembeli dan sistem ini diharapkan dapat mempermudah bagi para pembeli untuk menemukan lokasi kedai kopi yang diinginkan..

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Yaitu metode dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

1.5.1.2 Kepustakaan (Literatur)

Yaitu metode pencarian data dari buku, *browsing* internet, dan literatur-literatur lain yang berkaitan dengan teori dasar dari aplikasi yang sedang dibuat dan dokumen yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan aplikasi.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai factor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan *strength* (kekuatan) dan *opportunities* (peluang), namun secara bersamaan dapat meminimalkan *weaknesses* (kelemahan) dan *threats* (ancaman).

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti, context diagram, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode SDLC (System Development Life Cycle) yang merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi fase fase identifikasi dan seleksi proyek, inisiasi dan perencanaan proyek, analisis, desain, implementasi, dan yang terakhir

pemeliharaan. Tahapan ini adalah tahapan dimana sistem yang sedang berjalan, masalah, dan kesempatan didefinisikan, dan rekomendasi umum untuk bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan.

1.5.5 Metode Testing

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan Web Penyedia Informasi Kedai Kopi Berbasis Google Map Di Wilayah Yogyakarta serta hasil dan analisa cara kerja aplikasi yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan penjelasan tentang proses pembuatan Web Penyedia Informasi Kedai Kopi Berbasis Google Map Di Wilayah Yogyakarta mulai rancangan yang telah dibuat yaitu perancangan interface layout, proses pengolahan lokasi kedai kopi yang memanfaatkan Google Maps API 3, dan proses pengelolaan database user hingga akhirnya terbentuk “Web Penyedia Informasi Kedai Kopi Berbasis Google Map Di Wilayah Yogyakarta”.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil perancangan “Web Penyedia Informasi Kedai Kopi Berbasis Google Map Di Wilayah Yogyakarta”.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam perancangan “Web Penyedia Informasi Kedai Kopi Berbasis Google Map Di Wilayah Yogyakarta”.

