

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah perkembangan teknologi yang semakin lama semakin banyak didapati teknologi yang baru ataupun yang diperbaharui sedemikian rupa demi sebuah kebutuhan. Terutama pada bidang teknologi yang sedang berkembang pesat yaitu Smartphone berbasis android yang menjadikan teknologi tersebut memiliki berbagai pengembangan yang dapat diterapkan untuk berbagai kepentingan yang bermanfaat untuk penggunaannya. Dengan perpaduan antara Sistem Informasi Geografis sebuah peta dengan menampilkan lokasi tertentu untuk sebuah pencarian. Dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis pada sebuah aplikasi android, kita dapat mencari lokasi yang kita inginkan dengan berbekal gadget atau mobile phone.

Batam adalah kota industri dan juga kota pariwisata yang berdekatan dengan Negara Singapura. Banyak turis mancanegara atau turis lokal tidak mengetahui lokasi-lokasi kuliner batam. Dengan peluang dimana tidak banyaknya wisatawan mengetahui tempat kuliner – kuliner di batam. Dengan melihat permasalahan ini maka muncul peluang untuk wisatawan mancanegara dan lokal untuk menemukan kuliner-kuliner batam tersedekat dengan user .

Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Kullner Batam Menggunakan Google Maps Berbasis Mobile”** yang diharapkan dapat sangat memberikan manfaat bagi pengguna

android dalam melakukan pencarian lokasi kuliner di batam yang terdekat dari user dan informasi tentang kuliner batam tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang "*Aplikasi Pencarian Lokasi Kuliner Batam Menggunakan Google Maps Berbasis Mobile*" sehingga user dapat menemukan lokasi kuliner batam.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar pada rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas dapat dibuat suatu batasan masalah untuk memberikan pengarahannya terhadap pembahasan yang terfokus dan tidak melebar dan keluar dari apa yang dibahas, maka peneliti membuat batasan-batasan permasalahan yang menyangkut antara lain :

1. Aplikasi yang dibuat ini merupakan aplikasi dengan platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada mobile phone dengan basis android.
2. Pengguna Smartphone android dapat menggunakan aplikasi pencarian lokasi kuliner batam ini dengan menggunakan sistem operasi android 4.0 (Ice Cream Sandwich) ke atas.
3. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi android ini adalah Android Studio, Android SDK, dan SQLite.
4. Proses yang dilakukan sebagai berikut:
 - a. Pencarian kuliner batam.
 - b. Pencarian kuliner batam terdekat.

- c. Menampilkan daftar kuliner-kuliner batam.
- d. Menampilkan peta jalan dari lokasi user ke lokasi kuliner batam dengan google maps.
- e. Menambah informasi tentang kuliner batam dan beberapa daftar menu makanan melalui smartphone android dengan GPS serta menginputkan data berupa informasi kuliner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Dapat membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna atau user dalam melakukan pencarian lokasi kuliner batam.
2. Memberikan informasi kepada user tentang lokasi mulai dari alamat penjual kuliner batam buka, informasi dan menu, dan kuliner batam terfavorit.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai penerapan ilmu yang telah didapat di dalam perkuliahan.
- b. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

1.5.2 Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya tulis ilmiah mahasiswa dalam bentuk format laporan skripsi.

- b. Dijadikan sebagai sumber referensi karya tulis ilmiah bagi mahasiswa yang sedang menempuh skripsi dalam bentuk format laporan skripsi.

1.5.3 Bagi Pengguna Aplikasi

- a. Mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi tempat kuliner-kuliner batam.
- b. Mempermudah pengguna dalam mencari informasi tempat kuliner-kuliner batam.
- c. Memberikan informasi bagi pengguna seperti harga kuliner batam, kuliner batam terfavorit.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Studi Kepustakaan

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur- literatur seputar pustaka yang digunakan antara lain *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang Sistem Informasi Geografis.

2) Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

3) Penelitian

Dalam proses penelitian dan perancangan dilakukan penelitian yang dapat mendukung pembuatan Aplikasi Pemetaan Lokasi Kuliner Batam Kepulauan Riau Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis kebutuhan sistem.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dan User Interface.

1.6.4. Metode Testing

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode Black Box Testing dan White Box Testing.

1.6.5. Metode Implementasi

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan pada sistem bahwa sistem siap untuk diaplikasikan dengan fungsi yang sesungguhnya. Dengan implementasi, maka dapat diketahui apakah sistem berjalan dengan seharusnya sesuai dengan fungsinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih

teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan Software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat smartphone.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi referensi dalam langkah dan proses penyusunan skripsi ini.

