

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi berkembang sangat dinamis khususnya dibidang *software*. Semakin banyaknya aplikasi yang dibuat oleh para *developer* untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aplikasi yang beredar terdiri dari berbagai macam *platform* os dan bahasa pemrograman. Aplikasi yang beredar saat ini memiliki bermacam fungsinya sendiri, seperti aplikasi yang berfungsi untuk hiburan, sebagai media pembelajaran, dan lain-lain.

Angkringan adalah salah satu tempat penjual makanan yang dapat diperoleh dengan harga yang sangat terjangkau. Di Yogyakarta sendiri banyak Angkringan yang menyediakan beraneka ragam jenis makanan dan minuman yang dapat dinikmati dengan sanak saudara dan teman teman, namun tidak semua orang tahu lokasi-lokasi tersebut terutama orang dari luar Yogyakarta.

Untuk mempermudah menginformasikan kepada wisatawan ataupun masyarakat lokal dimanapun yang sedang membutuhkan informasi Angkringan di Yogyakarta beserta letaknya, maka sistem informasi geografis berbasis android sangat tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul : **"Pembuatan Aplikasi Untuk Pencarian Angkringan di Jogja Berbasis**

Android™. Sehingga mempermudah pengguna untuk menemukan Angkringan di Yogyakarta dengan lebih cepat dan mudah

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat luas untuk menemukan Angkringan di Yogyakarta dengan cepat dan mudah

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat skripsi ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat yang ingin menemukan Angkringan di Yogyakarta
- b. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 4.0 ICS: (*Ice Cream Sandwich*) ke atas dan minimal dengan resolusi layar 4 *inches*
- c. Software yang digunakan Eclipse, Corel Draw X6 dan SQLite Browser.
- d. Aplikasi ini dibatasi hanya untuk wilayah Yogyakarta bagian utara dan sekitarnya

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika “STMIK Amikom Yogyakarta”

- b. Membangun aplikasi berbasis android yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu masyarakat yang ingin menemukan Angkringan di Yogyakarta dengan cepat dan mudah
- c. Mengimplementasikan ilmu yang di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pemrograman *mobile* khususnya pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memudahkan masyarakat dalam mencari Angkringan di Yogyakarta
- b. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

c. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

d. Perancangan Sistem

Metode ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

e. Pembuatan Program

Metode ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

f. Pengujian Program

Pada metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai ataupun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.