

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan cafe di wilayah Jogjakarta dari tahun ke tahun semakin meningkat. Oleh karena itu semakin banyak juga orang-orang yang bingung untuk memilih cafe mana yang cocok untuk mereka kunjungi, karena semakin menjamurnya cafe dengan berbagai fasilitas seperti wi-fi, tempat yang nyaman dan tentunya buka 24 jam.

Terutama wilayah Jogjakarta saat ini sedang berkembang banyak tempat *hang-out* di hampir setiap jalan utama kota, berupa cafe biasa untuk sekedar *hang-out* anak-anak muda hingga cafe mewah yang menawarkan aneka hiburan untuk para penikmat dunia malam Jogjakarta. Cafe-cafe tersebut hadir dengan konsep dan tampilan masing-masing yang sangat kreatif dan inovatif dan juga setiap cafe mempunyai ciri khas dan variasi produk sendiri yang dapat memanjakan para pengunjung yang datang

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti e-mail

(surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Semakin maraknya cafe yang bermunculan pemanfaatan teknologi berbasis android mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan lebih mudah dan tepat, karena hampir semua orang menggunakan android untuk aktivitas sehari-hari.

1.2 Rumusan masalah

Berdasar latar belakang permasalahan, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan, antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi android agar bisa menemukan letak cafe yang diinginkan

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka dibuatlah beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan batasan masalah tersebut antara lain :

1. System digunakan untuk mengetahui lokasi cafe yang ada di wilayah Jogjakarta
2. Titik pusat penelitian ada di kota baru ,jalan kaliurang dan seturan
3. Aplikasi dibangun dengan bahasa pemrograman java
4. Penelitan ini hanya sampai pada tahap uji coba tidak sampai pada tahap evaluasi.

5. Aplikasi yang dibangun dikombinasikan dengan aplikasi Maps Google untuk menunjukkan arah sebagai fungsi navigasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi pencarian cafe di wilayah Yogyakarta berbasis android agar lebih memudahkan user menemukan café yang diinginkan
2. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara survey dari cafe ke cafe untuk mendapatkan data yang akurat dan informasi tentang jenis tentang cafe tersebut.

1.5.2 Metode Analisis Sistem

Penulis telah selesai mengumpulkan data maka dilanjutkan dengan menganalisis data yang telah diperoleh, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan permasalahan, kesempatan kesempatan, hambatan hambatan yang terjadi dan kebutuhan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikannya

1.5.3 Metode Perancangan Sistem

Penulis telah menyelesaikan tahap pengumpulan data dan analisis, dilanjutkan dengan perancangan sistem di lakukan dengan maksud untuk

memberikan gambaran umum tentang sistem informasi cafe yang akan dibuat meliputi perancangan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka

1.5.4 Testing

White box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur control dan desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. secara sekilas dapat disimpulkan white box testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka berupa tema yang pernah diteliti sebelumnya. Uraian teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan objek penelitian. Teori tersebut terdiri dari konsep dari pembangunan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya. Penerapan tersebut

dapat berupa penjelasan teoritik. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja sistem dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan bukti-bukti yang ditemukan pada saat melakukan penelitian

