

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Android, platform yang paling populer ponsel di dunia, kekuatan Android ratusan juta perangkat mobile di lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Ini dasar terinstal terbesar dari platform mobile dan berkembang cepat setiap hari satu juta pengguna kuasa atas perangkat Android mereka untuk pertama kalinya dan mulai mencari aplikasi, game, dan konten digital lainnya. Android memberi Anda platform kelas dunia untuk menciptakan aplikasi dan game untuk pengguna Android di mana-mana, serta pasar terbuka untuk mendistribusikan ke mereka langsung, setiap hari lebih dari satu juta perangkat Android baru diaktifkan di seluruh dunia.

Dengan mitra-mitranya, Android terus mendorong batas-batas perangkat keras dan perangkat lunak maju untuk membawa kemampuan baru untuk pengguna dan pengembang. Untuk pengembang, inovasi Android memungkinkan Anda membangun kuat, aplikasi dibedakan yang menggunakan teknologi mobile terbaru.

Android juga memberikan alat untuk membuat aplikasi yang terlihat besar dan mengambil keuntungan dari kemampuan perangkat keras yang tersedia pada setiap perangkat. Secara otomatis menyesuaikan UI Anda untuk melihat yang terbaik pada setiap perangkat, sementara memberikan Anda sebagai kontrol sebanyak yang Anda inginkan lebih UI Anda pada jenis perangkat yang berbeda.

Wisata Kuliner Kampung Pringwulung yang berada di Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta tepatnya di tengah Desa Pringwulung merupakan salah satu tempat yang bisa dijadikan sebagai tujuan wisata kuliner. Di kawasan Wisata Kampung Pringwulung terdapat 12 Food Court yang aktif pada tanggal 26 Agustus 2015, seperti Angkringan Pawon Sawah, Al-Khaf, Jogja Milk, Mikutu, Valley Bambu, dan masih banyak lagi. Karena tempatnya yang nyaman dan makanannya yang enak, maka tak heran jika setiap harinya banyak pecinta kuliner yang datang dan memanjakan lidahnya di tempat ini. Tempat ini banyak disukai para kalangan muda karena suasana yang romantis. Wisata Kuliner Kampung Pringwulung buka mulai pukul 16.00 WIB – 24.00 WIB. Semakin malam, tempat ini semakin ramai dan mencapai puncaknya akhir minggu.

Karena lokasinya berada di tengah-tengah pemukiman warga, sebagian konsumen yang ingin menuju ke lokasi mengalami kesulitan dalam mengetahui arahnya. Tidak sedikit yang membutuhkan waktu lama untuk menuju Wisata Kuliner Kampung Pringwulung karena kesulitan mencari informasi tentang lokasi. Tidak hanya itu saja, setelah sampai di lokasi terdapat banyak Food Court sehingga konsumen mengalami kesulitan lagi untuk menentukan Food Court yang akan dikunjungi. Jadi konsumen harus berkeliling terlebih dahulu untuk menentukan pilihan tempatnya. Dengan begitu konsumen terlalu banyak membuang waktu mereka.

Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya sistem baru untuk membantu konsumen dalam menentukan rute dan menentukan pilihan Food Court di Wisata Kuliner Kampung Pringwulung. Dan karena sebagian banyak

pengunjung adalah pemuda, sistem tersebut dibuat dengan berbasis Android. Oleh karena, penulis melakukan penelitian dan mengangkat judul “Pembuatan Denah Digital Food Court Pringwulung Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas penulis membuat rumusan masalah yaitu: “Bagaimana Membuat Denah Digital Food Court Pringwulung Berbasis Android?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempercepat cakupan penelitian penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

- a. Lokasi penelitian di Food Court Pringwulung
- b. Aplikasi yang dalam dibentuk, aplikasi Android dekstop
- c. Jumlah Food Court yang ada di aplikasi, sesuai dengan yang terdaftar pada perusahaan Pringwulung dengan tanggal 26 agustus 2015.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan Denah Digital Food Court Pringwulung Berbasis Android

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Membantu pada manajemen Food Court menyampaikan informasi pada konsumen

- b. Membantu pelanggan mendapatkan informasi pringwulung
- c. Membantu konsumen untuk mencari lokasi pringwulung

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini digunakan metode pustaka sebagai referensi metode ini dilakukan dengan membaca buku-buku referensi, journal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

b. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia.

c. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android dalam Eclipse dengan perangkat mobile smartphone berbasis Android.

d. Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode yang dilakukan pengembangan sistem yang digunakan dalam aplikasi yaitu metode waterfall merupakan suatu metode dengan pengembangan perangkat lunak (software) yang mengambil pendekatan kepada perangkat lunak (software) dengan lima langkah yaitu :

1. Metode ini dilakukan dengan menghasilkan terhadap pada data-data yang diperoleh untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Dari hasil analisis di hasilkan gambaran kondisi dan masalah yang dihadapi sehingga dapat menghasilkan penanganan yang tepat serta menyelesaikan dengan mudah.
2. Perancangan Program
3. Tahap ini perancangan system, proses aplikasi yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sehingga nantinya dapat mempermudah membuat program berikutnya.
4. Pengujian Program, pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan lancar dan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.
5. Pemeliharaan, merupakan proses terhadap aplikasi yang sudah dibuat termasuk proses pengembangan yang terhadap didalamnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk dalam menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir ini adalah :

Mobile Berbasis Android Tentang Pencarian Wisata Kuliner Pringwulung.

Salah satu teknologi yang digunakan di perangkat smartphone saat ini adalah teknologi ini pengguna dapat mengetahui letak, lokasi, dan tempat secara real time. Sehingga bisa mengetahui posisi pengguna, menentukan posisi tempat-tempat tertentu dan teknologi ini dapat mencari jalur untuk menghubungkan posisi pengguna dengan tempat tujuan.

Bagi masyarakat atau wisatawan yang akan berpergian ke suatu daerah maupun kota yang belum pernah mereka kunjungi, mereka akan merasakan kesulitan untuk mencari lokasi tempat mereka berada dan tempat-tempat tertentu seperti lokasi Wisata Kuliner Pringwulung. Sehingga untuk mendapatkan informasi seperti ini seseorang akan bertanya kepada orang sekitarnya, perilaku seperti ini kurang efektif dan efisien karena memakan banyak waktu, bahkan lebih parahnya jika informasi yang diberikan kurang tepat dan jelas.

Untuk memecahkan masalah tersebut maka diperlukan aplikasi dalam bentuk mobile phone berbasis Android menggunakan GPS dan A-GPS yang terintegrasi oleh layanan GoogleMap sehingga dapat digunakan untuk mengetahui letak, lokasi, dan jalur tempat-tempat tertentu khususnya lokasi Wisata Kuliner Pringwulung. Hal ini merupakan solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut.

1.8 Rencana Kegiatan

Penulisan menjelaskan kegiatan yang akan direncanakan dalam pembuatan tugas akhir ini beserta dengan perencanaan waktunya.

