

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Sebagai daerah tujuan wisata dan terkenal sebagai kota pelajar, Kota Yogyakarta mempunyai berbagai macam wisata yang menarik, dan tempat-tempat kuliah yang mempunyai fasilitas yang mendukung serta berakreditasi yang sangat bagus. Kebanyakan wisatawan datang ke Kota Yogyakarta untuk melihat kebudayaan dan tradisi Jawa yang masih kuat dan para pelajar yang datang untuk menuntut ilmu serta pengembangan diri. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal memberikan fasilitas adalah tidak adanya sistem informasi *Minimarket* yang efektif untuk wisatawan dan untuk para mahasiswa baru.

Walaupun banyak juga yang sudah lumayan canggih seperti pencarian online, maupun pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan dan mahasiswa baru masih sering mengalami kesulitan dalam hal menemukan tempat atau fasilitas yang tepat di kota tersebut.

Untuk mengatasi masalah ini, Penerapan SIG (Sistem Informasi Geografi) merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi *Minimarket* yang terdapat Di Kota Yogyakarta. Karena telah diakui SIG mempunyai kemampuan yang sangat luas, baik dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Penggunaan ponsel atau perangkat bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat bergerak menjadi media yang sangat tepat untuk diimplementasikan aplikasi Pemetaan didalamnya. Oleh karena itu peneliti akan mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* yang berbasis android dalam pembuatan aplikasi.

Dari uraian akan dibangun sebuah sistem aplikasi Pemetaan yang berbasis *mobile android*. Dimana aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai peta lokasi *Minimarket* yang ada Di Yogyakarta beserta informasi pendukung seperti *Atm*, Taksi ataupun info – info khusus lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi Sistem Informasi Geografi *Minimarket* Berbasis *Mobile* dengan Sistem Operasi *Android*?
2. Bagaimana cara mengoptimalkan fungsi ponsel atau perangkat bergerak bukan hanya sebagai alat komunikasi, namun juga sebagai sarana penyampaian informasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi antara lain :

1. Aplikasi ini hanya akan menampilkan peta *Minimarket* yang berada Di Kota Yogyakarta.
2. Aplikasi ini hanya terbatas dengan menampilkan peta dan sebagian data informasi *Minimarket*, Taksi dan sebagian Atm yang berada Di Kota Yogyakarta.
3. Aplikasi dirancang untuk perangkat bergerak yang menggunakan sistem operasi android dengan versi minimal 2.3 atau di atasnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian dimaksudkan untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang srata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Peneliti mampu membangun suatu aplikasi pemetaan berbasis *mobile* dengan menggunakan bahasa pemograman tertentu serta menambahkan fitur pada aplikasi tersebut.
3. Peneliti mampu membangun aplikasi Sistem Informasi Geografi *Minimarket* Di Yogyakarta berbasis *mobile* yang dapat memetakan lokasi *Minimarket* secara interaktif serta mudah dioperasikan oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi Pengguna

Mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi tentang lokasi *Minimarket* yang lebih informatif dan menjadi panduan saat mencari lokasi *Minimarket* sehingga lebih efektif dan efisien.

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian adalah langkah – langkah yang ditempuh dalam penelitian, Seperti yang tercantum di bawah ini yaitu :

1. Pengumpulan data

Metode yang di gunakan dalam mengumpulkan data adalah :

a. Metode Observasi

Metode ini adalah metode penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk mengetahui gambaran – gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang ada dipergustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses melalui media *internet*.

2. Analisis

Tahap ini akan menentukan kebutuhan semua komponen dari sistem yang ada dalam aplikasi *Minimarket*.

3. Perancangan

yaitu tahap menerjemahkan kebutuhan dalam bentuk perangkat lunak sebelum proses implementasi dimulai.

4. Implementasi

yaitu tahap menerjemahkan rancangan ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin.

5. Pengujian

yaitu tahap pengujian dan perbaikan agar dapat dicapai sistem yang lengkap.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing – masing bab akan menjelaskan masalahnya sesuai dengan tatanan penulisan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistemetika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas sistem secara umum, dan sedikit penjelasan mengenai teori – teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahapan – tahapan apa saja yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengulas tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal – hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.