

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Yogyakarta demikian pesat dan semakin mempermudah kebutuhan hidup masyarakatnya. Dalam keseharian aktivitas masyarakatnya cenderung bergantung pada sesuatu yang memiliki arti teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digunakan di kota Yogyakarta adalah komputer. Menurut Setyo Rini Mulyaningsih komputer merupakan sebuah penemuan revolusioner dan besar yang memberikan banyak retribusi bagi kehidupan manusia¹.

Ketika masyarakat ingin membeli komputer dan periperalnya sudah tentu akan mencari informasi tentang toko komputer yang mempunyai harga terjangkau atau promo, entah itu dari mulut ke mulut atau mendapatkan informasi dari website, namun ada beberapa toko komputer yang sudah membuat aplikasi informasi untuk android yang di unggah ke *google play* supaya masyarakat lebih mudah mengetahui informasi tentang toko tersebut. Permasalahan timbul ketika masyarakat direpotkan untuk mengetahui informasi satu-persatu tentang toko komputer sekedar ingin melihat alamat, daftar harga dan toko. Melihat fenomena yang ada, sebaiknya

¹ Mulyaningsih, Setyo Rini. Komputer Sebagai Suatu Kebutuhan Yang Tak Tereleakkan. <http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2011/09/29/komputer-sebagai-suatu-kebutuhan-yang-tak-tereleakkan-397368.html>, diakses pada 25 April 2014

dibuat aplikasi interaktif informasi toko komputer Yogyakarta, agar masyarakat dapat mengetahui informasi dengan cepat.

Pembuatan aplikasi interaktif informasi toko komputer di Yogyakarta dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android minimal versi 4.0 (*JCS/Ice Cream Sandwich*), karena penggunaan perangkat *mobile smartphone* saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri (*open source*).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini juga diharapkan menjadi pendukung informasi toko komputer di Yogyakarta agar masyarakat lebih mudah mendapat informasi mengenai toko komputer atau mencari tahu berita tentang teknologi pada perangkat android dan dapat menjadi media promosi toko komputer di kota Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi interaktif yang dapat memberikan informasi toko komputer dengan menggunakan Android ?
2. Bagaimana menerapkan sebuah peta digital pada aplikasi interaktif informasi toko komputer agar masyarakat lebih mudah memahami alamat toko komputer ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memuat informasi toko komputer yang telah didata oleh penulis.
2. Ditampilkan dalam resolusi 610x960 pixel, dan Aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).
3. Menampilkan letak lokasi toko komputer sebanyak 22 toko yaitu :
 - a) Abadi Techno Media Computer
 - b) Aizza Computer
 - c) Alnect
 - d) Anandam Computer
 - e) ASC Computer
 - f) Asus Computer
 - g) Bios Komputer
 - h) Computa Computer
 - i) El's Computer
 - j) Dinamika Perkasa Jaya
 - k) Harrisma Buana Jaya
 - l) Kana Computer
 - m) Kharisma Computer
 - n) Maxi Computer
 - o) Mitra Jaya Compu Shop
 - p) Pitstop Computer

- q) Pojok PC
- r) Resentika Computer
- s) Sentosa Computer
- t) Sinar Terang Computer
- u) Tikita Laptop Center
- v) Quadra Computer

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan diciptakan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi interaktif informasi toko komputer di Yogyakarta dengan menerapkan peta digital dan memuat data xml berbasis android.
2. Mempermudah masyarakat mendapat informasi mengenai toko komputer atau mencari tahu berita tentang teknologi pada perangkat android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat menjadi lebih mudah mendapat informasi mengenai toko komputer.
2. Toko komputer di Yogyakarta dapat menjadikan aplikasi ini sebagai media promosi.

3. Dapat sebagai referensi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengembangkan aplikasi multimedia yang terintegrasi dengan database (*Rich Multimedia Application*) dengan kasus yang berbeda.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis objek penelitian yang diselidiki, seperti berikut ini:

1. Mencari data toko komputer di Yogyakarta termasuk mengumpulkan *latitude* dan *longitude*, *pricelist* barang, dan foto toko.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara bertemu dengan pemilik toko agar mendapatkan informasi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.

1.6.1 Metode Analisis

Dalam membuat aplikasi ini dilakukan analisis untuk mendefinisikan masalah sistem multimedia, seperti analisis swot, analisis kebutuhan sistem, analisis fungsional dan non-fungsional, analisis *hardware software* dan studi kelayakan.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam membuat aplikasi ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencoba aplikasi sesuai dengan data-data yang diperoleh.
2. Melaksanakan perencanaan tiap-tiap langkah dari hasil percobaan aplikasi yang telah dibuat adalah urutan yang paling efektif yang kemudian digabungkan menjadi satu sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam perencanaan sistem serta penjelasan tentang komponen-komponen yang menunjang perealisasiian aplikasi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang realisasi perangkat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang cara pengujian dan hasil pengujian sistem yang telah direalisasikan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang cara pengujian dan hasil pengujian sistem yang telah direalisasikan.