

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini penggunaan perangkat mobile *smartphone* semakin luas, sehingga penggunaan *smartphone* sangatlah erat dengan kehidupan sehari-hari. *Smartphone* Android yang akan diimplementasikan dengan Sistem Informasi Lokasi pada *smartphone* merupakan langkah untuk menghasilkan aplikasi yang bermanfaat dan menjadi solusi untuk menemukan suatu tempat yang dituju dengan fitur *get direction*. Pada penelitian ini penulis memilih mengembangkan mobile *smartphone* yang berbasis android karena sistem bersifat *Open Source*. Kemudian dengan adanya GPS yang dipadukan dengan google map sehingga peta dan informasi didalamnya sangat membantu dalam pencarian suatu lokasi.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata. Maka dari itu penginapan seperti hotel, *homestay*, dan *guesthouse* sangatlah banyak tersedia di kota Yogyakarta. Khususnya *Simply Homy Guest House* telah berkembang pesat seiring perkembangan wisata kota Yogyakarta.

Untuk saat ini di Daerah Istimewa Yogyakarta *Simply Homy Guest House* sudah memiliki 14 unit *guest house* yang tersebar di Kab. Sleman maupun di Kota Yogyakarta. Akan tetapi sumber informasi yang dimiliki *Simply Homy Guest House* hanya menggunakan media *website* dan peta letak setiap unitnya pun masih belum *valid* dan terkadang letak *real* tidak sesuai dengan informasi yang berada didalam *website* *Simply Homy Guest House*.

Untuk mengatasi hal ini dan untuk mempermudah wisatawan maupun *customer* yang akan mencari ataupun *survey* ke setiap unit-unit yang dimiliki Simply Homy Guest House maka penerapan sistem informasi lokasi adalah langkah yang tepat untuk membantu permasalahan tersebut. Dengan pemanfaatan sistem ini diharapkan dapat membantu ketelitian (akurasi) dan meningkatkan efisiensi waktu.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan membuat “Aplikasi Sistem Informasi Lokasi Simply Homy Guest House Yogyakarta Berbasis Mobile Android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah program aplikasi Sistem Informasi Lokasi Simply Homy Guest House Yogyakarta dengan memanfaatkan mobile *smartphone* Android ?
2. Bagaimana memanfaatkan fitur GPS yang ada pada *Smartphone* Android untuk mengetahui informasi lokasi unit *guest house* Simply Homy dengan mudah ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Informasi *guest house* pada aplikasi tersebut berdasarkan pada unit lokasi –

lokasi yang dimiliki Simply Homy Guest House di Yogyakarta.

2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi lokasi *guest house* dan review setiap *guest house* yang berupa foto, fasilitas, kapasitas dan harga *guest house*.
3. Fitur peta menggunakan Google Map.
4. Fitur rute yang dilewati adalah rute yang dimiliki Google Map.
5. Pengguna hanya bisa mengakses informasi *guest house* yang dimiliki Simply Homy yang sudah disediakan pada aplikasi.
6. Pengguna tidak dapat menambah unit *guest house* pada aplikasi tersebut.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah bagi wisatawan yang datang ke Yogyakarta dan hendak ingin mencari *guest house* khususnya Simply Homy Guest House.
2. Memperluas media sarana *marketing* dalam memasarkan Simply Homy Guest House.
3. Menjadi hasil karya atau produk mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

### 1.5.1.1 Kepustakaan

Data kepustakaan yang bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori dan informasi detail *guest house* dan android mengenai masalah yang diteliti.

### 1.5.1.2 Observasi

Terjun langsung melihat dan mengamati kegiatan pada setiap unit *guest house* Simply Homy Guest House Yogyakarta.

### 1.5.1.3 Jelajah Jejaring

Mendapatkan informasi dan data melalui situs-situs atau website pada internet.

## 1.5.2 Metode Analisis

SWOT adalah singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threats* (tantangan). Analisa SWOT adalah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi isu-isu internal dan eksternal yang mempengaruhi kemampuan kita dalam memasarkan *event* kita. Analisa SWOT adalah sebuah bentuk analisa situasi dan kondisi yang bersifat deskriptif (memberi gambaran).

## 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan, membuat

spesifikasi, membangun, dan mendokumentasikan sistem peranti lunak. Diagram yang akan digunakan yaitu *Class diagram*, *Use case diagram*, *Sequence diagram*, dan *Activity diagram*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Model *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC (*System Development Life Cycle*) yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya paralel.

#### 1.5.5 Metode Testing

*White box* testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

*Black box* testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak atau mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*) dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam tiap detil prosesnya.

### 1.6 Sistematika

## BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan program Aplikasi Sistem Informasi Lokasi Simply Homy Guest House Yogyakarta Berbasis Mobile Android.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisikan uraian tentang tinjauan umum, analisis sistem, dan perancangan sistem.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai pembuatan dan penggunaan aplikasi lokasi unit Simply Homy Guest House Yogyakarta. Dan pemaparan hasil-hasil penelitian, analisis dan implementasi sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari pembuatan program aplikasi Sistem Informasi Lokasi Simply Homy Guest House Yogyakarta dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**