

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah perkembangan teknologi yang semakin lama semakin banyak didapati teknologi yang baru ataupun yang diperbaharui sedemikian rupa demi sebuah kebutuhan. Terutama pada bidang teknologi yang sedang berkembang pesat yaitu Smartphone berbasis android yang menjadikan teknologi tersebut memiliki berbagai pengembangan yang dapat diterapkan untuk berbagai kepentingan yang bermanfaat untuk penggunaannya. Dengan perpaduan antara Sistem Informasi Geografis sebuah peta dengan menampilkan lokasi tertentu untuk sebuah pencarian. Dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis pada sebuah aplikasi android, kita dapat mencari lokasi yang kita inginkan dengan bekal gadget atau mobile phone.

Gudeg adalah salah satu wisata kuliner Yogyakarta yang paling banyak di gemari oleh banyak masyarakat baik luar kota maupun international seperti turis. Banyak warung gudeg yang ada di yogyakarta namun tak banyak yang mengetahui lokasi-lokasi warung tersebut terutama di daerah Sleman. Dengan peluang dimana tak banyak orang yang mengetahui warung makan Gudeg terutama untuk masyarakat luar daerah untuk menemukan warung dengan jarak yang terdekat dengan user.

Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul **"Perancangan Aplikasi Pemetaan Lokasi Gudeg Daerah Sleman Yogyakarta Menggunakan Sistem**

Informasi Geografis Berbasis Mobile” yang diharapkan dapat sangat memberikan manfaat bagi pengguna android dalam melakukan pencarian lokasi warung gudeg terdekat dari user dan informasi tentang gudeg tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang “*Aplikasi Pemetaan Lokasi Gudeg Daerah Sleman Yogyakarta Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile*” sehingga user dapat menemukan lokasi warung gudeg.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar pada rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas dapat dibuat suatu batasan masalah untuk memberikan pengarahannya terhadap pembahasan yang terfokus dan tidak melebar dan keluar dari apa yang dibahas, maka peneliti membuat batasan-batasan permasalahan yang menyangkut antara lain :

1. Aplikasi yang dibuat ini merupakan aplikasi dengan platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada mobile phone dengan basis android.
2. Pengguna Smartphone android dapat menggunakan aplikasi pencarian lokasi gudeg ini dengan menggunakan sistem operasi android 4.0 (Ice Cream Sandwich) ke atas.
3. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi android ini adalah Android Studio, Android SDK, dan SQLite.
4. Proses yang dilakukan sebagai berikut:
 - a. Pencarian warung gudeg.

- b. Pencarian warung gudeg terdekat.
- c. Menampilkan daftar warung gudeg.
- d. Menampilkan daftar warung gudeg favorit.
- e. Menampilkan peta jalan dari lokasi user ke lokasi warung gudeg dengan google maps.
- f. Menambah informasi tentang warung gudeg dan beberapa daftar menu makanan melalui smartphone android dengan GPS serta menginputkan data berupa informasi kuliner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Dapat membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna atau user dalam melakukan pencarian lokasi gudeg.
2. Memberikan informasi kepada user tentang lokasi mulai dari alamat penjual gudeg jam buka, informasi harga dan menu, dan gudeg terfavorit.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai penerapan ilmu yang telah didapat di dalam perkuliahan.
- b. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

1.5.2 Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya tulis ilmiah mahasiswa dalam bentuk format laporan skripsi.

- b. Dijadikan sebagai sumber referensi karya tulis ilmiah bagi mahasiswa yang sedang menempuh skripsi dalam bentuk format laporan skripsi.

1.5.3 Bagi Pengguna Aplikasi

- a. Mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi tempat penjualan gudeg/warung gudeg.
- b. Mempermudah pengguna dalam mencari informasi tempat kuliner gudeg.
- c. Memberikan informasi bagi pengguna seperti harga gudeg, gudeg terfavorit.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Studi Kepustakaan

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur- literatur seputar pustaka yang digunakan antara lain *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang Sistem Informasi Geografis.

2) Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

3) Penelitian

Dalam proses penelitian dan perancangan dilakukan penelitian yang dapat mendukung pembuatan Aplikasi Pemetaan Lokasi Gudang Daerah Sleman Yogyakarta Menggunakan Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis kebutuhan sistem.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dan User Interface.

1.6.4. Metode Testing

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode Black Box Testing dan White Box Testing.

1.6.5. Metode Implementasi

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan pada sistem bahwa sistem siap untuk diaplikasikan dengan fungsi yang sesungguhnya. Dengan implementasi, maka dapat diketahui apakah sistem berjalan dengan seharusnya sesuai dengan fungsinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar- dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakuakn supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih

teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan Software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat smartphone.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi referensi dalam langkah dan proses penyusunan skripsi ini.