

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta sebagai salah satu tujuan belajar bagi pelajar Indonesia, masih memiliki daya tarik luar biasa. Sehingga mengakibatkan perkembangan populasi penduduk sangat pesat. Hal tersebut memberikan dampak positif bagi kota Yogyakarta yang masih mempertahankan akan perdagangan bahan makanan pokok di pasar-pasar tradisional. Namun dengan munculnya pasar-pasar modern yang semakin banyak, pasar tradisional cenderung dirugikan walaupun masing-masing memiliki basis masa tersendiri. Menurunnya angka kunjungan masyarakat ke pasar tradisional disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya, kurangnya akan promo-promo dan pengenalan pasar tradisional membuat kesan masyarakat akan pasar tradisional masih seperti dulu kotor, becek, tidak tertata rapi.

Maka dari itu informasi merupakan fungsi penting untuk membantu menemukan, melihat, mencari, ataupun mengetahui berbagai kebutuhan seseorang. Sebagai solusi untuk meningkatkan kunjungan masyarakat, pendatang ataupun wisatawan, pengenalan pasar tradisional di kota Yogyakarta sangatlah penting. Cepatnya perkembangan teknologi sekarang ini, membuat penulis merancang sebuah aplikasi mobile yang diterapkan kedalam *smartphone* berbasis android dengan judul Aplikasi Informasi Pasar Tradisional di Yogyakarta Berbasis Android. Aplikasi ini berisi tentang pasar-pasar tradisional di sekitar kota Yogyakarta sekaligus informasi tentang komoditi utama pasar tersebut.

Aplikasi ini diterapkan pada sistem operasi Android karena sekmen yang dituju ialah mahasiswa maupun anak muda pengguna *smartphone* android yang sangat banyak sekarang ini. Sebagai salah satu pendatang baru dan langsung mendapat hati di masyarakat Indonesia android dapat dikatakan sangat sukses, sedangkan Android itu sendiri adalah sistem operasi mobile yang bersifat *open source* buatan google, sehingga dapat dimanufaktur sehingga tidak ada konfigurasi pasti mengenai *software* dan *hardware*nya. Untuk mengembangkan sistem operasi android, anda dapat menggunakan banyak sekali *tools* salah satu *Integrated Development Environment* (IDE) yang sering digunakan adalah Eclipse dan diperlukan Software Development Kit (SDK) Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang diatas, maka penulis menentukan pokok permasalahan adalah Bagaimana merancang aplikasi informasi pasar tradisional di Yogyakarta pada *mobile phone* berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih fokus terhadap tujuan, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan menggunakan system operasi Android versi 2.2 keatas
2. Aplikasi ini bersifat menyediakan informasi pasar tradisional bagi penguna
3. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java
4. Didalam aplikasi ini hanya terdapat pasar-pasar yang berada di daerah kota Yogyakarta

5. Software yang digunakan adalah *Eclipse*, *Java Development Kit (JDK)*, *Software Development Kit (SDK Android)*, *Android Development Tool (ADT)*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Menyediakan informasi pasar tradisional di Yogyakarta kepada pengguna *smart phone* berbasis android.

1. Sebagai syarat kelulusan program studi Srata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
2. Memberikan informasi pasar tradisional kota Yogyakarta
3. Sebagai media promo wisata belanja pasar tradisional

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembelajaran bagi penulis tugas akhir atau skripsi.
 - Memperkaya pengetahuan tentang system operasi Android dan menambah aplikasi *mobile android*.
2. Manfaat Praktis

Bagi Penulis

Menambah wawasan dan kemampuan menghadapi tantangan dalam permasalahan yang sebenarnya dan sebagai tolak ukur sejauh mana penulis

dapat mengimplementasikan teori yang sudah dipelajari kedalam penelitian yang sesungguhnya.

Bagi Masyarakat

Sebagai sarana promosi bagi pasar-pasar tradisional yang berada di kota Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Perancangan aplikasi informasi pasar tradisional Yogyakarta ini menggunakan metodologi sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode ini digunakan dalam pengumplan data informasi dan referensi yang berkaitan dengan aplikasi pasar tradisional. Data-data tersebut diambil menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Download Data

Metode pengumpulan data dengan cara mengunduh dari situs website yang dapat dipercaya dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

b. Metode Tinjauan Pustaka

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literature buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

c. Observasi

Metode pengumpulan data dengan datang langsung dan mengamati kegiatan apa yang berhubungan dengan pembuatan dan penelitian aplikasi.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem aplikasi informasi pasar tradisional yang ingin dibangun.

3. Implementasi Sistem

Tahapan ini dapat menyesuaikan dengan perancangan sistem supaya dapat mengetahui aplikasi yang dibuat sudah bekerja sesuai dengan yang diinginkan dan dapat di terapkan pada perangkat android.

4. Pengujian dan Analisis Sistem

Pengujian aplikasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut melalui analisis uji coba dari pengguna aplikasi ini.



5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dari hasil evaluasi dalam format penulisan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini dijelaskan kedalam beberapa bab, agar memberikan penjelasan secara detail dan terarah kepada pokok permasalahan yang akan di sajikan dalam skripsi tersebut. Maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai dasar pemikiran yang diambil dari judul skripsi dan dibagi menjadi sub bab antara lain latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang teori-teori yang diambil dari berbagai sumber dan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan aplikasi informasi pasar tradisional tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system yang akan dibuat seperti kebutuhan yang diperlukan untuk membangun aplikasi dan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tahap-tahap perancangan aplikasi, cara kerja system dan pembahasan, serta pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab yang menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian atau uji coba aplikasi yang sudah dilaksanakan oleh penulis.

