

BAB I

LATAR BELAKANG

Perkembangan penerapan *Location Based Service* dewasa ini sangat terasa dampaknya saat ini. Dahulu ketika kita ingin menuju suatu tempat kita perlu benar-benar tahu tempat tujuan tersebut secara mendetail dan mengingatnya. Kemudian munculah teknologi *Global Positioning System* yang ternyata sangatlah membantu, yang bermula awalnya hanya menyimpan koordinat posisi kita berada dan tujuan kita, yang mana harus kita peroleh terlebih dahulu, dimana pada saat itu biasa kita peroleh dari orang yang juga memiliki perangkat *GPS* dan berada di lokasi untuk mencatat koordinat posisi tujuan tersebut dan memberikan pada kita secara langsung. Sedikit demi sedikit ada perkembangan dengan mulai dekatnya kita dengan teknologi internet, yang memungkinkan kita untuk mencari informasi tersebut, namun kemungkinan data salah maupun palsu tetaplah ada.

Teknologi *Location Based Service* mampu mengatasi berbagai masalah diatas dan bahkan lebih baik segala hal tersebut menjadi sangat mudah, karena untuk memperoleh data-data tersebut kita berada di tempatnya khusus, dimana memang diciptakan khusus baik itu merupakan website maupun perangkat lunak khusus.

Pengembangan *Location Based Service* yang saat ini akan sangat berguna adalah menyediakan informasi *Point of Interest* dimana data-data tersebut menjadi sangat berguna bagi yang membutuhkan dan selalu terbaru dengan data-data terbaru.

Seiring dengan perkembangan jaman, semakin banyak *Point of Interest* yang bermunculan, bermacam-macam jenisnya, dan informasi yang berkaitan tidak selalu mendukung keberadaannya secara pasti, sehingga sering terjadi kesalahan-kesalahan informasi, seperti posisi tepatnya berada dimana, bagaimana caranya untuk sampai disana, apa saja yang ditawarkan, masih buka atau sudah tutup, baik dan buruknya, dan data-data lainnya mengenai *Point of Interest* tersebut.

Maka dari segala permasalahan yang ada tersebut mulai bermunculan pula berbagai macam solusi yang ada, namun masih belum banyak yang mampu menyelesaikan secara tuntas masalah-masalah tersebut, selain itu saat ini fasilitas *Busway* di Jakarta yang bernama TransJakarta sedang marak dan terus berkembang pesat, dan mampu untuk menjangkau banyak tempat, baik yang dekat maupun jauh dari lokasi pengguna pada saat itu juga.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun website *Point of Interest* yang menggunakan CodeIgniter?
2. Bagaimana membangun website *Point of Interest* dengan dukungan Google Maps API?

1.2 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan aplikasi web ini adalah :

1. Aplikasi hanya berjalan pada lingkup website.

2. Aplikasi hanya berjalan pada perangkat *desktop* dan *mobile* yang memiliki fasilitas *internet* dan *GPS*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun website *Point of Interest* yang menggunakan CodeIgniter.
2. Membangun website *Point of Interest* dengan dukungan Google Maps API.

1.4 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Menganalisa hal yang menjadi kebutuhan dasar untuk membangun web *Point of Interest*, web mobile, dan web HTML5.

b. Perancangan Perangkat Lunak

Mendesain tabel *poi*, halaman *poi*, dan halaman yang berkaitan.

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman *PHP*.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan Personal Computer dan Ponsel.

Demikian pembahasan mengenai latar belakang pembangunan sistem. Untuk tinjauan fungsionalitas dan keunggulan sistem secara lebih mendetail akan dibahas pada bab selanjutnya.

