

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metodologi tentang Pembangunan Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi dengan Platform Android.

1.1 Latar Belakang

Oleh-oleh dan barang kenangan merupakan sebuah hal yang terkesan wajib ketika seseorang berkunjung ke sebuah tempat yang jarang dikunjunginya. Oleh-oleh dan barang kenangan ini juga tak jarang menjadi alasan seseorang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Yogyakarta khususnya, sebagai kota budaya menawarkan banyak sekali jenis oleh-oleh dan makanan tradisional yang menarik pengunjung dari luar. Banyaknya jenis oleh-oleh dan makanan tradisional yang terdapat di kota Yogyakarta ini berbanding lurus dengan jumlah penjual oleh-oleh dan makanan tradisional. Luasnya daerah kota Yogyakarta, banyaknya jenis oleh-oleh, kurangnya strategi pemasaran serta terbatasnya waktu pengunjung untuk mencari lokasi penjualan oleh-oleh di Yogyakarta berakibat pada kurang merata serta kurang lengkapnya informasi pengunjung tentang banyaknya jenis oleh-oleh dan lokasinya di kota Yogyakarta.

Singkatnya waktu yang dimiliki pengunjung menyebabkan tidak semua tempat penjualan oleh-oleh dapat terjamah. Selain faktor pengunjung, faktor

kurangnya sarana informasi untuk toko oleh-oleh dan makanan tradisional ini juga menjadi penyebab utama. Kurangnya sarana informasi dan promosi ini sangat disayangkan, karena oleh-oleh dan makanan tradisional merupakan komoditi daerah yang cukup menjanjikan. Dibutuhkan sebuah sistem pemasaran yang mendukung pemberian informasi yang cepat dan tepat kepada pengunjung yang mempunyai waktu yang singkat ketika berkunjung ke kota Yogyakarta. Dengan sistem yang tepat, pengunjung dapat dengan cepat memperoleh informasi yang jelas mengenai jenis dan lokasi penjual oleh-oleh serta makanan tradisional yang ada di kota Yogyakarta.

Perangkat *mobile* jaman sekarang ini sudah sangat maju dan banyak digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Aplikasi *mobile* berkembang cepat untuk kehidupan manusia dalam penggunaannya (Suhas Holla, 2006). Perangkat *mobile* sekarang ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja. Dengan kehadiran telepon pintar (Android, Iphone, BlackBerry), pengguna perangkat *mobile* semakin dimanjakan dengan kegunaannya yang beragam. Sistem Operasi Android khususnya, yang merupakan sistem operasi yang bersifat *open source*, dapat dikembangkan oleh siapa saja sudah sangat berkembang dalam hal aplikasi yang tersedia. Pengembangan aplikasi Android ini banyak dilakukan oleh para *developer* mulai dari yang pemula sampai yang ahli sekalipun.

Fitur yang sangat menonjol dalam pengembangan aplikasi android adalah kemampuannya dalam hal *location-based*. Dengan menggunakan *location-based* ini,

pengguna telepon pintar dapat mendeteksi posisinya sekarang dan mengambil informasi yang terdapat di daerah sekitarnya. Fitur ini banyak dimanfaatkan pengembang aplikasi Android untuk membuat sebuah aplikasi yang merujuk pada daerah sekitarnya, sehingga pengguna telepon pintar dengan mudah dapat langsung berinteraksi dengan informasi yang diberikan aplikasi.

Dengan adanya kemampuan *location-based* yang dimiliki Android tersebut, serta melihat kurang adanya sistem promosi oleh-oleh di Yogyakarta yang optimal, terdoronglah ide untuk membuat sebuah aplikasi yang menggunakan *location-based*, untuk mendeteksi dan mencari lokasi dan jenis penjual oleh-oleh terdekat dari pengguna. Pengguna tinggal mengaktifkan aplikasi dan data penjual oleh-oleh yang berada di dekat pengguna akan langsung masuk ke dalam telepon pintar milik pengguna. Data informasi tersebut kemudian dapat diproses pengguna telepon pintar untuk melihat data penjual oleh-oleh berupa *rating*, komentar pengunjung, serta lokasi pada peta Yogyakarta. Dari sisi pengunjung, pengguna dapat mengetahui penjual oleh-oleh terdekat dengan pengguna, penjual terfavorit, dan rute perjalanan dari posisi pembeli menuju penjual, serta dari sisi penjual oleh-oleh, aplikasi ini bersifat *user-generated-content*, sehingga pihak penjual dapat mendaftarkan diri, mengubah lokasi, memasang logo dan memberikan *screenshot* dari tokonya sendiri ke dalam aplikasi ini.

Aplikasi ini, JOGIFT (*Jogja Gift*), bertujuan untuk memudahkan pengguna telepon pintar untuk memperoleh informasi tentang penjual oleh-oleh sehingga dapat

melihat jenis oleh-oleh yang ditawarkan dan lokasi serta rutenya dari lokasi pengguna saat ini. Pengguna telepon pintar dapat memperoleh data langsung dari lokasinya sekarang atau dapat menyaringnya berdasarkan jenis oleh-oleh, jaraknya dengan lokasi saat ini, serta *rating* tertinggi menurut pengunjung yang lain. Dengan aplikasi ini diharapkan semakin bertambahnya jumlah pembeli di setiap toko oleh-oleh di kota Yogyakarta, baik yang berupa cinderamata, makanan tradisional maupun kerajinan khas Yogyakarta. Wisatawan juga diharapkan semakin mengerti dengan kekayaan budaya yang terdapat di kota Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang mampu membantu wisatawan untuk menemukan toko oleh-oleh yang tepat menurut kebutuhannya ?
2. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu penjual oleh-oleh untuk memudahkan pemasaran tokonya kepada wisatawan ?
3. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang bisa menunjukkan lokasi penjual secara akurat kepada pembeli ?

1.3 Batasan Masalah

Sistem Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi dengan *Platform Android* (JOGIFT) ini memiliki beberapa batasan masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat bekerja pada piranti *mobile* dengan sistem operasi Android minimal versi 2.2.
2. Aplikasi ini menggunakan sistem *user generated content*, sehingga membutuhkan pendaftaran terlebih dahulu dari penjual oleh-oleh agar terdapat data penjualannya.
3. Untuk penggunaan, piranti *mobile* harus terhubung dengan *internet* untuk dapat mengakses basis datanya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi *mobile* JOGIFT dapat membantu wisatawan untuk menemukan toko penjual oleh-oleh yang tepat dengan kebutuhannya.
2. Aplikasi *mobile* JOGIFT dapat digunakan sebagai alat bantu pemasaran untuk penjual oleh-oleh.
3. Aplikasi *mobile* JOGIFT dapat digunakan untuk melihat lokasi dari penjual toko oleh-oleh.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam Aplikasi JOGIFT adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempergunakan referensi berupa jurnal, buku, maupun dokumentasi yang tersedia. Data yang dikumpulkan

adalah data-data teknis yang terkait dengan pembangunan sistem yang akan dibangun.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Merupakan tahap dimana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

4. Metode Dokumentasi

Merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

1.6 Sitem Penulisan Tugas Akhir

Adapun Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metodologi tentang Pembangunan Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi dengan Platform Android.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi JOGIFT, dan perbandingan fitur JOGIFT dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

3. BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas hal-hal yang mendasari dibuatnya aplikasi JOGIFT, arsitektur, bahasa pemrograman dan *tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi JOGIFT.

4. BAB 4 ANALISIS DAN PERENCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab implementasi dan pengujian perangkat lunak ini akan dijelaskan mengenai definisi sistem, implementasi sistem, dan hasil pengujian sistem.

6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Pada bab selanjutnya akan dibahas *review* aplikasi aplikasi yang sejenis dengan aplikasi JOGIFT, dan perbandingan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

