

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia dengan dorongan untuk menuju kehidupan yang lebih baik lagi, manusia berusaha untuk dapat menunjang kehidupan yang dia jalani. Untuk menunjang kehidupan manusia harus melakukan pembelian dan penjualan. Saat akan membeli atau mencari suatu barang yang manusia inginkan, maka manusia dapat bertanya kepada orang yang ditemuinya atau dikenalnya, andai tidak maka manusia harus melihat satu per satu tempat atau toko yang ada di sekitar yang dilihatnya untuk memperoleh apa yang inginkan. Ini yang salah satu hal mendorong adanya perkembangan teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, sehingga manusia tidak perlu melakukan pencarian informasi dengan orang lain tetapi dengan mencari informasi melalui perangkat yang dia miliki.

Penerapan dapat diterapkan pada teknologi telepon selular. Teknologi telepon selular merupakan suatu teknologi yang sudah umum dan seolah wajib dimiliki oleh setiap orang. Dengan perkembangan teknologi telepon selular bukan hanya alat yang dipakai untuk bertelepon atau menerima pesan, tetapi juga sebagai alat pemutar musik, pengambil gambar atau video bahkan telah dilengkapi dengan GPS (*Global Positioning System*). Dengan adanya GPS tertanam di dalam telepon selular memungkinkan pengguna untuk dapat mengetahui

posisi diri di permukaan bumi berdasarkan longitude dan latitude yang dikirimkan oleh satelit GPS ke telepon selular pengguna.

Hasil dari perkembangan teknologi GPS pada telepon selular salah satunya *Location Based Service* (LBS) atau Sistem Layanan Berbasis Lokasi (SLBL) merupakan suatu layanan yang dibuat untuk menampilkan suatu informasi dan posisi dari suatu tempat yang telah diberi keterangan pada koordinat tertentu.

Untuk menjalankan aplikasi layanan berbasis lokasi telepon selular harus berjalan pada sistem operasi yang dapat mendukung layanan berbasis lokasi secara penuh. Salah satu sistem operasi yang mendukung penuh layanan berbasis lokasi adalah sistem operasi Android.

Aplikasi Android Untuk Informasi Toko Berbasis Lokasi yang dibangun ini dapat menampilkan informasi dan posisi dari setiap usaha yang ada di wilayah yang telah diberikan informasi. Untuk mempermudah pengguna maka sistem ini harus dapat melakukan penyaringan dan pencarian dengan parameter yang sudah diisikan oleh pengguna.

I.2 Rumusan Masalah

Dalam pembangunan aplikasi ini terdapat suatu rumusan masalah yang menjadi latar belakang pembangunan aplikasi adalah:

Bagaimana membuat sistem aplikasi mobile berbasis lokasi pada platform android yang dapat menampilkan informasi toko?

I.3 Batasan Masalah

Dalam pembangunan aplikasi ini ruang lingkup permasalahan hanya dibatasi pada :

1. Aplikasi hanya akan berjalan pada telepon selular yang memiliki GPS dan bersistem operasi Android.
2. Aplikasi hanya menampilkan toko yang telah diberikan informasinya.
3. Peta elektronik yang dipakai menggunakan Peta Google.
4. Hanya dapat melakukan penyaringan terhadap parameter yang telah disediakan.

I.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat pembangunan aplikasi ini adalah:

Membuat sistem aplikasi mobile berbasis lokasi untuk sistem operasi android yang dapat menampilkan informasi toko kepada pengguna aplikasi.

I.5 Metodologi

Dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Dalam metode ini penulis melakukan pencarian literatur dari buku-buku referensi, skripsi, jurnal baik secara media cetak ataupun media internet. Metode yang dipakai ini untuk mempermudah dan mempertegas dalam melakukan analisis yang diinginkan.

2. Metode Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak

a. Analisis

Melakukan analisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis ini akan berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan suatu deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil dari perancangan ini berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini yang membahas akan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan laporan skripsi ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan singkat beberapa tinjauan pustaka yang menjelaskan secara singkat beberapa contoh aplikasi sebagai pembandingan dalam pembuatan aplikasi.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dalam pembangunan aplikasi sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam proses pembangunan aplikasi.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang penjelasan mengenai analisis dan desain perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5 HASIL IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan evaluasi dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari aplikasi yang dibuat juga berisi saran-saran yang bersifat membangun dan juga untuk perkembangan aplikasi lebih lanjut.

Pada bab pendahuluan ini telah dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan. Bab selanjutnya akan membahas mengenai tinjauan pustaka yang berisi contoh-contoh aplikasi yang mirip yang telah dibuat sebelum aplikasi ini dibuat.