

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi telah berkembang dengan pesat, perkembangan itu salah satunya ditandai dengan adanya keberadaan komputer yang menyediakan berbagai layanan. Bentuk layanan yang dihadirkan komputer sejatinya sangat berguna dan membantu bagi kehidupan manusia. Untuk melakukan publikasi makanan khas Bangka belitung ini diperlukan teknologi komputer berbasis android. Aplikasi pengenalan makanan dan sejarah daerah yang ada di Bangka Belitung adalah system yang bergerak untuk melakukan publikasi kepada seluruh dunia, Dan dalam hal publikasi ini menggunakan suatu aplikasi yang berbasis android sehingga mempermudah bagi semua kalangan untuk mengakses aplikasi ini dan dengan dibuatnya aplikasi ini bisa membantu untuk memperkenalkan makanan dan sejarah daerah yang ada di Bangka Belitung kepada seluruh masyarakat luar. Sejauh ini pulau Bangka Belitung belum sangat dikenal oleh masyarakat luar sehingga makanan dan sejarah daerah yang ada dipulau Bangka Belitung tidak sangat dikenal oleh masyarakat luar, Dikarenakan minimnya publikasi makanan dan sejarah daerah sehingga membuat makanan khas Bangka Belitung dan sejarahnya tidak sangat terkenal, itu semua dikarenakan minimnya pusat publikasi terhadap dunia luar. Di Bangka Belitung ini sangat banyak makanan khasnya tetapi masyarakat luar belum banyak yang mengetahuinya, Apalagi sejarah daerahnya sangat banyak cerita yang belum banyak mengetahuinya, Di pulau Bangka Belitung ini masyarakat luar hanya mengenal dan memahaminya dalam bidang pariwisatanya saja. Sehingga dengan alasan dan masalah tersebut mencoba merancang system aplikasi pengenalan makanan dan sejarah daerah yang berada di pulau Bangka Belitung berbasis android, sehingga masyarakat luar bisa lebih mengenal pulau Bangka Belitung,

Bukan dari sisi pariwisatanya saja tapi masyarakat bisa lebih mengenal dari sisi makanan khas dan sejarah daerah yang ada di Bangka Belitung ini.

1.2. Rumusan masalah

Seperti permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, maka menemukan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem publikasi untuk memperkenalkan Bangka Belitung ke masyarakat luar terdahulu belum terlalu efektif.
- b. Masyarakat luar belum mengenal banyak tentang makanan khas dan sejarah daerah Bangka Belitung.
- c. Sistem publikasi saat ini belum banyak memberikan informasi yang ada di Bangka Belitung kepada masyarakat luar.

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan observasi maka didapatkan identifikasi masalah sbb :

- a. Belum melakukan publikasi secara efektif dalam bidang makanan khas dan sejarah daerah kepada masyarakat luar.
- b. Belum adanya system yang melakukan pengenalan terhadap makanan dan sejarah daerah yang ada di Pulau Bangka Belitung kepada masyarakat luar.
- c. Sistem yang sekarang digunakan hanya terfokus pada pariwisata yang ada Di Banka Belitung.

1.2.2. Batasan masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini yang disusun oleh penulis sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini hanya untuk menampilkan lokasi objek Kota di Kepulauan Provinsi Bangka Belitung, yang meliputi wisata sejarah.
- b. Aplikasi ini hanya bisa dipakai pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi android minimal versi 2.3.3 yang memiliki fitur GPS dan terkoneksi ke internet.
- c. Aplikasi ini hanya mengolah lokasi kota pada peta, pengelolaan aplikasi dan pencarian tempat sejarah kota.

- d. Aplikasi ini hanya dilengkapi dengan tambahan informasi nama kota, lokasi kota dan foto kota yang bersangkutan.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi memperkenalkan makan khas dan sejarah berbasis *android* di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, antara lain :

- a. Memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi makanan khas dan sejarah kota secara lengkap dan tepat di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung di perangkat *mobile* dengan sistem operasi *android*.
- b. Memanfaatkan teknologi *google maps API* di perangkat *mobile* berbasis *android*.

1.4. Manfaat

Tujuan penelitian dalam mengembangkan sistem pengenalan makanan khas dan sejarah daerah di Bangka Belitung berbasis android ini maka dapat diuraikan dan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Memberi lebih informasi yang ada di Bangka Belitung kepada masyarakat luar.
- b. Membuat aplikasi pengenalan atau publikasi berbasis android yang lebih efektif dan mudah digunakan semua kalangan untuk mendapatkan informasi lebih tentang Bangka Belitung.
- c. Masyarakat luar lebih mengenal Bangka Belitung dalam bidang makanan khas dan sejarah daerahnya.
- d. Aplikasi ini menggunakan database, sehingga mempermudah server untuk melihat seberapa banyak yang mendaftar sebagai account.
- e. Aplikasi ini menyediakan peta sehingga mempermudah bagi masyarakat luar untuk melihat lokasi yang diinginkan.

1.5. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan suatu hal yang menjelaskan tentang apa saja yang dilakukan oleh penulis ketika melakukan penelitian. Adapun metode penelitian yang dipakai oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan mewawancarai narasumber

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Analisa

Tahap analisa dilakukan dengan analisa pada beberapa hal, adapun proses analisisnya seperti berikut :

1. Analisa masalah

Tahap ini menjelaskan tentang apa saja masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

2. Penyelesaian Masalah

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari proses analisa masalah. Dalam tahap ini dijabarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

3. Analisa Sistem Berjalan

Pada tahap ini dijelaskan mengenai proses awal bagaimana cara masyarakat memperoleh informasi mengenai makanan khas dan sejarah daerah yang ada di wilayah Kepulauan Provinsi Bangka Belitung. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

4. Analisa Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan sebuah sistem yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan masalah yang dijabarkan pada sub-bab analisa masalah. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

5. Pemodelan Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan bagaimana proses pemodelan dari aplikasi memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis android di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Proses pemodelan ini, digambarkan dalam bentuk *activity diagram*, *usecase diagram*, *ERD*, dan *Flowchart Diagram*.

6. Analisa Kebutuhan Aplikasi

Pada tahap ini dijelaskan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat-perangkat pendukung lainnya. Pada tahap ini dijelaskan juga apa saja yang menjadi kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aplikasi memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis *android* di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

b. Perancangan

Tahap perancangan adalah proses penggambaran, perencanaan, dan pembuatan gambaran atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Adapun tahapan dari proses perancangan aplikasi memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis *android*

pemetaan lokasi lokasi daerah di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai berikut :

1. Menerangkan proses pembuatan aplikasi memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis *android* untuk pemetaan lokasi daerah di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Tahapan ini dijelaskan dalam bentuk langkah-langkah beserta gambar.
2. Membuat rancangan *interface* dari aplikasi memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis *android* untuk pemetaan lokasi daerah di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

c. Implementasi

Implementasi adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kegiatan dan tercapainya tujuan dari kegiatan tersebut. Keberhasilan implementasi dapat dilihat dari program tersebut dirancang dengan landasan yang jelas, dengan kelompok sasaran dan tujuan yang jelas.

- 1) Instalasi perangkat lunak

Instalasi aplikasi SIG dalam bentuk.apk ke smartphone yang telah dibuat oleh penulis akan dibahas di bab 4.

- 2) Pengujian (menggunakan metode *blackbox*)

Pengujian dilakukan dengan cara uji coba *blackbox testing* yaitu uji coba yang dilakukan pada *interface software*, dan digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan, apakah *input* yang diterima dengan dan output yang dihasilkan sesuai dengan skenario yang dibuat.

1.6. Sistematika penulisan

Agar lebih mudah dalam mempelajari dan menganalisa aplikasi Memperkenalkan makanan khas dan sejarah daerah berbasis *android* di wilayah provinsi Kepulauan Bangka Belitung ini, penulisan laporan skripsi ini diuraikan ke sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang perancangan laporan, gambar umum permasalahan yang dihadapi, tujuan yang ingin dicapai, lingkup permasalahan, serta metode perancangan sistematika.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Objective* Proyek, *Identifikasi Stakeholder*, *Identifikasi Deliverables*, *Penjadwalan Proyek*, *RAB* (Rencana Anggaran Biaya), *struktur tim proyek* (hanya bila diperlukan), *Analisa Resiko* (*Project Risk*) (hanya bila diperlukan), *Meeting Plan* (hanya bila diperlukan),

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi antara lain : tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini point utamanya adalah analisis masalah, perancangan, dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran yang mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternative yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.