

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi *mobile* sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal itu menjadi sebuah peluang bagi para pengembang *Information Teknologi (IT)*. Dengan menggunakan perangkat berbasis *mobile* informasi bisa didapatkan dengan mudah dalam waktu singkat. Berbagai perangkat berbasis *mobile* sudah banyak menggunakan sistem operasi Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux Open Source* yang mencakup sistem operasi dan aplikasi.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju memberi pengaruh positif bagi pengguna Android, salah satunya dengan penggunaan GPS (*Global Positioning System*) yang memungkinkan pengembangan LBS (*Location Based Service*). LBS merupakan salah satu layanan yang beraksi aktif terhadap perubahan entitas posisi sehingga bisa mendeteksi letak objek dan memberikan layanan sesuai letak objek yang telah diketahui tersebut.

Pada era komputerisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi khususnya *smartphone* telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut penulis mencoba membangun aplikasi LBS berbasis android. Diharapkan aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi yang jelas tentang lokasi wisata kuliner yang ada di kota Pangkalpinang dan mampu membantu wisatawan lokal, asing dan khususnya masyarakat sekitar pangkalpinang dalam mendapatkan informasi yang dihasilkan seperti titik kordinat dan jarak tempuh. Aplikasi LBS dibangun menggunakan *software Eclipse*, *Android Studio*, *Java SDK*, dan *Android SDK*. Keunggulan aplikasi LBS ini adalah aplikasinya terstruktur lokasi wisata kuliner di kota Pangkalpinang serta titik awal pengguna otomatis terdeteksi menggunakan GPS dan *Google maps*. Aplikasi ini dapat dijalankan melalui perangkat *smartphone* yang memiliki sistem operasi android.

Beberapa penelitian terkait dengan *Location Based Service* (LBS). penelitian ^[1] mengenai aplikasi *location based service* wisata kuliner yogyakarta berbasis android. Penelitian ^[2] mengenai aplikasi pencarian tempat wisata kuliner di kota pekalongan berbasis *location based service* dan *geotagging* pada android. Penelitian ^[3] mengenai aplikasi *location based service* (LBS) untuk berbagi lokasi menggunakan *short message service* (sms) berbasis *mobile* android. Penelitian ^[4] mengenai aplikasi *location based service* pencarian tempat di kota manado berbasis android . penelitian ^[5] mengenai aplikasi pencarian tempat wisata kuliner di kota bogor berbasis *location based service* dan *geotagging* pada android. Penelitian ^[6] mengenai pemetaan *location based service* (LBS) wisata bengkulu berbasis android. Penelitian ^[7] mengenai perancangan aplikasi *location based service* rumah sakit yogyakarta pada android. Penelitian ^[8] mengenai aplikasi pencarian tempat makan menggunakan *location based service* pada android.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pencarian Lokasi Wisata kuliner di Kota Pangkalpinang Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut di atas dapat diambil rumusan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat Aplikasi LBS untuk pencarian lokasi wisata kuliner di Kota Pangkalpinang Berbasis Android ?
- b. Bagaimana menentukan titik kordinat dan jarak tempuh pada aplikasi LBS berbasis *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan membatasi permasalahan pada aplikasi yang dibuat sebagai berikut :

- a. *Output* yang dihasilkan adalah lokasi geografis obyek wisata kuliner, titik kordinat, serta jarak tempuh.
- b. Aplikasi ini hanya membahas mengenai lokasi wisata kuliner.
- c. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android.
- d. Peta dan rute menggunakan *google maps*

1.4 Tujuan Dan Manfaat Tulisan

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat memberikan berbagai informasi tentang lokasi objek wisata kuliner yang ada di wilayah pangkalpinang dengan menggunakan GIS pada *smartphone* berbasis *android*.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Dapat memberikan Informasi mengenai rute koordinat jarak dari objek wisata kuliner yang ada di Pangkalpinang.
- b. Meningkatkan informasi wisata kuliner dan daerah-daerah di pangkalpinang menjadi relevan dan sistematis.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian yang terdiri dari:

1. Model pengembangan perangkat lunak
dalam model pengembangan perangkat lunak ini, penulis menggunakan model *waterfall* .Adapun tahapan model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System/Information Engineering and Modeling*
 2. *Software Requirements Analysis*
 3. *Design*
 4. *Coding*
 5. Pengujian
2. Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak
Dalam metode penelitian pengembangan perangkat lunak ini penulis menggunakan metode berorientasi objek.
 3. Alat bantu pengembangan sistem
Adapun alat bantu pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *Unified Modelling Language (UML)*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dalam mempelajari dan menganalisa aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi berbasis android di Pangkalpinang ini, penulis menguraikan sistematika penulisan yang digunakan dalam proses penyusunan skripsi ini. Dimana skripsi ini terbagi menjadi 5 bab. Kelima bab tersebut saling berhubungan satu sama lain. Berikut ini merupakan uraian dari kelima bab tersebut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini penulis memaparkan berbagai teori-teori pendukung yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metode penelitian penjelasan secara rinci metode penelitian yang di gunakan dalam penulisan ini.

BAB IV Hasil Dan Pembahasan

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang proses analisa pada aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata kuliner berbasis android di wilayah Pangkalpinang dalam bentuk *usecase diagram*, *activity diagram* dan lain sebagainya, cara pembuatan aplikasi, dan desain *interface* dari aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata kuliner berbasis android diwilayah Pangkalpinang.

BAB V Penutup

Pada bab ini penulis memaparkan proses implementasi pada aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata berbasis android diwilayah Pangkalpinang dan juga pada bab ini dijabarkan kesimpulan mengenai hasil dan pembahasan dari semua yang telah disajikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dari semua pihak supaya penulisan skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat.

