

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi pada saat ini tak pernah lepas didalamnya peran mobile yang telah menguasai hampir separuh kegiatan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi *mobile* merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini dibandingkan dengan teknologi lainnya. Ini dapat dilihat dengan banyaknya pengguna sistem aplikasi *mobile* sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari juga dalam kegiatan perusahaan. Salah satu contoh teknologi *mobile* yang banyak digunakan pada saat ini *Smartphone* yang dimana di dalamnya terdapat sebuah platform yakni Android. Android merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. Platform yang diusung oleh google ini juga telah berubah menjadi sebuah platform yang menjadi ancaman besar bagi IOS. Platform ini juga terus berkembang untuk membangun aplikasi mobile yang inovatif. Hal ini menjadi sebuah peluang bagi programmer untuk membuat aplikasi yang kreatif didalamnya.

Kemajuan teknologi informasi mengenai geografis semakin dibutuhkan oleh banyak kalangan masyarakat misal informasi jarak antar daerah, lokasi, fasilitas dan banyak informasi lainnya. Informasi tersebut diperlukan pengguna untuk berbagai keperluan seperti penelitian, pengembangan, perancangan Sistem

Informasi Geografis (GIS) merupakan sistem yang terkomputerisasi yang menolong dalam me-maintain data tentang lingkungan dalam bidang geografis. Sistem Informasi Geografis merupakan sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial atau sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geografis (Riyanto dkk, 2009). Dengan adanya geografis ini dapat membantu penyajian suatu peta yang lebih interaktif, dimana pengguna dapat mengakses informasi geografis yang lengkap hanya dengan smartphone, komputer dan browser maupun aplikasi. Maka untuk mendapatkan informasi tersebut diperlukan Geographical information System (GIS) atau yang dikenal dengan sistem informasi Geografis (GIS).

Kota Jambi merupakan sebuah kota dari provinsi jambi yang tergabung dalam kepulauan sumatera di negara indonesia yang masih dalam tahap berkembang. Kota Jambi memiliki luas sekitar 205,38 km² dengan penduduknya berjumlah 750.857 jiwa (2015). Dan juga Kota Jambi memiliki keanekaragaman corak dan budaya, termasuk keanekaragaman kuliner. Keanekaragaman kuliner ini menyebabkan banyaknya jenis restoran atau café terus berkembang oleh para pengusaha di bidang kuliner. Termasuk pengusaha kuliner yang menyediakan olahan daging yang tidak biasa atau kuliner non halal.

Kebutuhan informasi geografis pun berkembang hingga kedunia kuliner dimana kalangan masyarakat yang menyukai makan olahan non halal hampir setiap minggu atau setiap satu bulan sekali tergantung selera masing – masing, biasanya setelah pulang ibadah minggu biasanya mencari menu makanan dengan

olahan daging tersebut. Menurut penelusuran yang dilakukan oleh penulis, yakni pada tanggal 19 Mei 2019 belum adanya ditemukan aplikasi Kuliner Non-Halal untuk Kota Jambi pada website ataupun google play store.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mencari solusi yang tepat dengan merancang aplikasi media pembelajaran. Penulis menuangkan dalam skripsi yang berjudul : **“Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Kuliner Non Halal Di Kota Jambi Berbasis Android”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi penulis di dalam pembuatan sistem ini, yaitu bagaimana merancang aplikasi suatu aplikasi pencarian lokasi kuliner non halal di Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini menampilkan lokasi kuliner dengan jarak terdekat atau terjauh.
2. Aplikasi ini menampilkan apa saja yang di sajikan di tempat kuliner tersebut.

3. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk masyarakat Kota Jambi atau pendatang yang suka dengan olahan daging non halal (seperti daging babi atau anjing).
4. Aplikasi bisa di pasang di versi android 4.4 (Kit Kat) ke atas.

1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa tingkat rata – rata keramaian dan minat pada tempat kuliner tersebut.
2. Merancang sistem aplikasi kuliner dengan menggunakan *Android Studio*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat mudah untuk mencari tempat kuliner yang diinginkan.
2. Menambahnya jumlah pelanggan pada tempat usaha kuliner tersebut.
3. Diharapkannya aplikasi ini dapat mengikat daya tarik masyarakat yang menyukai daging non halal untuk saling berbagi informasi tentang apa yang ada di aplikasi ini.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam sistematika penulisan ini akan dijelaskan secara singkat isi dari tiap-tiap bab dalam laporan kegiatan skripsi, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas beberapa definisi dari teori-teori yang digunakan untuk mendukung pemahaman tentang penelitian yang peneliti lakukan, berupa pengertian dasar, serta teori yang membantu dalam proses penulisan peneliti ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang uraian secara rinci mengenai metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisa yang digunakan dan penjelasan dari setiap perancangan sistem, dan juga sebagai gambaran umum dari objek penelitian.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan pengujian yang akan dilakukan, untuk melihat sejauh mana sistem tersebut bekerja dengan yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan laporan, pada bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.