

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini berlangsung sangat pesat, khususnya teknologi di bidang *smartphone* yang berbasis android. Android dipilih karena berbagai macam alasan, salah satunya adalah android memiliki sistem operasi yang bersifat *open source*.

Salah satu bidang aplikasi android adalah aplikasi yang menampilkan akses-akses pemetaan atau yang di kenal dengan SIG (Sistem Informasi Geografis) dengan memanfaatkan API *Google Maps*. Sistem informasi geografis adalah sistem informasi khusus mengelola data yang memiliki informasi spasial atau bereferensi keruangan atau dalam artian sempit adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geogarafis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya dalam sebuah *database* (Riyanto et all: 2009).

Google Maps API adalah sebuah layanan (*service*) yang diberikan oleh *Google* kepada para pengguna untuk memanfaatkan *Google Maps* dalam mengembangkan aplikasi. *Google Maps API* menyediakan beberapa fitur untuk memanipulasi peta, dan menambah konten melalui berbagai jenis *services* yang dimiliki, serta mengizinkan kepada pengguna untuk membangun aplikasi *enterprise* di dalam websitenya (Faya Mahdia dan Fiftin Noviyanto:2013).

Dalam hal ini, penulis memanfaatkan *mobile GIS* untuk pemetaan lokasi dealer motor yang ada di kota Jambi. Dengan banyaknya penyebaran dealer ini dapat mempengaruhi masyarakat dalam proses pencarian lokasi dealer yang ingin mereka tuju. Masyarakat menjadi sulit dalam pencarian lokasi serta membutuhkan waktu yang lama apabila masyarakat melakukan pencarian lokasi dealer secara manual.

Masalah *navigasi* atau pemandu untuk mencapai suatu lokasi, serta pengenalan lokasi, merupakan suatu masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari ditambah lagi karena kurangnya media informasi yang dapat membantu masyarakat dalam proses pencarian lokasi tersebut sehingga masyarakat masih kurang mendapatkan informasi yang lebih lengkap.

Dengan permasalahan di atas maka disini penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi yang menampilkan informasi dari semua dealer motor di Kota Jambi. Nantinya aplikasi ini bisa memandu masyarakat dalam proses pencarian lokasi serta memudahkan masyarakat untuk mengetahui jarak lokasi dealer dari tempat *user* tersebut dengan memanfaatkan *google maps* serta membantu masyarakat untuk mengetahui desain-desain motor yang ada pada dealer tersebut. Dari hasil 100 kuisisioner yang telah disebarkan terdapat 85 orang yang setuju dan 15 orang yang tidak setuju dengan dirancangnya aplikasi SIG tersebut. Oleh sebab itu dengan besarnya manfaat dan dukungan dari masyarakat, penulis akan memaparkan perencanaan pembuatan aplikasi tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI**

GEOGRAFIS DEALER MOTOR DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi sistem informasi geografis dealer motor di Kota Jambi berbasis android?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan dealer motor di Kota Jambi.
2. Pada penelitian ini data yang dimasukkan dalam pembuatan aplikasi hanya daftar dealer motor, titik lokasi dealer, alamat dealer, kontak dealer serta desain dealer motor Honda, Yamaha, dan Suzuki.
3. Dalam pembuatan aplikasi, penulis menggunakan Eclipse sebagai editor dan emulator android sebagai media simulasi serta SQLite untuk penyimpanan data.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *mobile GIS* pada *smartphone* android sehingga dapat menampilkan lokasi dealer dalam bentuk *maps* serta rute dari tempat *user* menuju dealer yang akan dituju dan beberapa fitur lainnya.
2. Menganalisis kinerja dan manfaat aplikasi dari proses perancangan hingga pembuatan aplikasi, sehingga aplikasi yang dibuat nantinya dapat bekerja sesuai dan memenuhi kebutuhan *user*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi *user* atau masyarakat

- a. Memudahkan dan mempersingkat waktu masyarakat dalam proses pencarian lokasi dealer.
- b. Memberikan informasi lengkap mengenai letak dealer motor, jarak dealer dari tempat masyarakat ke dealer yang ingin mereka tuju serta untuk mengetahui desain-desain motor yang ada pada dealer.

2. Bagi pihak perusahaan atau dealer

Adapun manfaat penelitian bagi perusahaan atau dealer adalah untuk mempermudah pihak perusahaan dalam menganalisis penentuan lokasi dealer baru yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

3. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian bagi penulis adalah untuk bisa menyelesaikan tugas akhir dalam rangka menyelesaikan pendidikan sarjana strata satu (S1) dan bisa mengasah kemampuan dibidang sistem informasi geografis (SIG).

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam penyusunan laporan ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan atau dasar pengambilan teori yang mendasari pembahasan karya tulis ini yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang bagaimana tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisa sistem, analisa kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, dan perancangan sistem yang meliputi perancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Flowchart Interface*, dan Struktur Program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya, pengujian sistem dan analisa hasil yang dicapai oleh sistem serta menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang telah dirancang.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil dari analisis dan perancangan serta saran-saran yang disampaikan yang berhubungan dengan hasil penelitian.