BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandar Lampung merupakan Ibukota Provinsi Lampung yang menjadi pusat kegiatan pemerintahan, sosial, politik, perekonomian, pendidikan dan kebudayaan daerah Lampung. Bandar Lampung memiliki letak yang strategis untuk bagian industri dan pariwisata, karena merupakan daerah transit kegiatan perekonomian antar Pulau Sumatera dan Pulau Jawa. Membuat Kota Bandar Lampung secara langsung memperoleh keuntungan di bagian perekonomian dan pariwisatanya. Khususnya pariwisata, dimana saat wisatawan berkunjung ke Bandar Lampung wisatawan tidak lepas dari hal yang berkaitan dengan oleh-oleh dan *Souvenir* yang memiliki ciri khas di setiap daerahnya.

Adapun masalah yang dihadapi oleh para wisatawan adalah kurang mengetahui informasi mengenai lokasi oleh-oleh khas Lampung, rute jalan ke lokasi yang akan dilalui dan juga kurang mengetahui dimana posisi pengguna berada. Oleh karena itu, diperlukan suatu layanan berbasis lokasi yang mampu memberikan informasi yang mudah dipahami oleh wisatawan, yaitu dengan menggunakan metode "*Location Based Service*" (LBS) sebagai sarana memperoleh informasi lokasi oleh-oleh khas Lampung terdekat yang akan ditampilkan oleh *Google Maps*. Teknologi ini disematkan dalam bentuk aplikasi yang mudah dioperasikan, karena dengan bentuk aplikasi sudah banyak pengguna yang mempergunakanya di *gadget* dan *Smartphone*.

Dalam pengembangan aplikasi *Mobile* ini akan menggunakan metode pengembangan sistem *Agile* yaitu *Extreme Programming* (XP). Menurut Pressman (2009), "*Extreme Programming* (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan". Metode ini berdasarkan Permodelan yang diusulkan untuk digunakan yaitu permodelan *Object Oriented* (OO) yang didalamnya terdapat *Object Oriented Analysis* (OOA) unuk menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun dan *Object Oriented Design (OOD)* untuk memetakan kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan Konsep *Object Oriented* (OO) kedesain permodelan agar mudah diimplementasikan dengan pemrograman berorientasi objek.

Rancangan implementasi yang diusulkan yaitu menggunakan *Google Maps* untuk mencari lokasi dan rute oleh-oleh khas Lampung yang didalamnya terdapat teknologi *Global Positioning Service* (GPS) untuk mendeteksi posisi pengguna. *MySql* sebagai basis data, *Java* sebagai bahasa pemrograman berorientasi objek, yang dibutuhkan untuk melakukan *coding* aplikasi *Android* dan *Location Based Service* (LBS) yang merupakan layanan informasi yang dapat diakses menggunakan piranti *Mobile* melaui jaringan internet dan seluler yang didalamnya terdapat kemampuan penunjuk lokasi pada *Mobile*. Dengan adanya penelitian LBS ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam pencarian informasi lokasi oleh-oleh khas lampung untuk wilayah Kota Bandar Lampung dan dapat membantu pengguna mengetahui posisi pengguna berada.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dibangun sebuah aplikasi yang akan digunakan sebagai sarana informasi pencarian oleh-oleh khas Lampung di

kota Bandar Lampung dengan judul penelitian "**Sistem Informasi pencarian oleh-oleh khas Lampung menggunakan metode *"Location Based Service"* (Studi Kasus : Kota Bandar Lampung)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *Location Based Service* (LBS) untuk Sistem Informasi Pencarian Oleh-oleh Khas Lampung?
2. Bagaimana memodelkan sistem informasi pencarian oleh-oleh khas Lampung menggunakan *Location Based Service* (LBS) ?
3. Bagaimana mengimplementasikan *Location Based Service* sistem informasi pencarian oleh-oleh khas Lampung dengan *platform* android yang *user friendly* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya membahas tentang lokasi keberadaan pengguna dengan lokasi oleh-oleh khas lampung dengan menggunakan LBS
2. Penelitian LBS dilakukan di wilayah Kota Bandar Lampung.
3. Pentunjuk arah berdasarkan posisi pengguna dari data GPS (*Global Positioning System*)
4. Aplikasi LBS menampilkan lokasi toko oleh-oleh khas Lampung

1.4 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme Programming.*
2. Aplikasi Android dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan database *MySQL*
3. Penelitin ini membahas Objek yang masih jarang di teliti yaitu tentang Oleh-oleh Khas dengan *Location Based Service*

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *Location Based Service* untuk pembuatan sistem informasi pencarian oleh-oleh khas Lampung yang terdapat di Kota Bandar Lampung.
2. Mengetahui lokasi Toko oleh-oleh khas Lampung yang terdapat di Kota Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

   Menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan penelitian dibidang Sistem Informasi Pencarian menggunakan *Location Based Service* dan *Google Maps API*. Serta dapat dikembangkan untuk peneliti selanjutnya.
2. Bagi FTIK Universitas Teknokrat Indonesia Bandar Lampung

Sebagai media untuk perkembangan ilmu pengetahuan, melalui penelitian yang dilakukan dapat ditemukan sesuatu yang baru dan sebagai tinjauan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pengguna

   Dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam pencarian informasi lokasi toko oleh-oleh khas lampung untuk wilayah Kota Bandar Lampung.