

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat, sehingga memudahkan masyarakat melakukan aktifitas. Kehadiran teknologi tersebut dimaksudkan untuk mencapai hasil yang lebih baik dengan lebih efisien, efektif, serta ketepatan penggunaan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah *mobile phone*. Salah satu sistem operasi *mobile phone* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android (Arif Rakhman, 2018).

Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* yang berbasis Linux. Salah satu kelebihan Android di banding sistem *mobile phone* atau *smartphone* lainnya adalah Android bersifat *open source code* sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur-fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Salah satu aplikasi yang sudah digunakan oleh masyarakat adalah Traveloka merupakan perusahaan yang menyediakan layanan pemesanan tiket pesawat dan hotel secara mudah dengan fokus perjalanan domestik di Indonesia dengan adanya Traveloka orang dapat dengan mudah memesan tiket dan hotel secara praktis kapanpun dan di manapun dengan menggunakan *smartphone* (Arif Rakhman, 2018). Dengan adanya teknologi yang bisa dipadukan pada *smart phone* tersebut dapat membangun aplikasi navigasi yang dapat membantu teknisi untuk mencari lokasi (LBS).

LBS (Location Based Service) adalah layanan informasi yang dapat diakses melalui *mobile device* dengan menggunakan jaringan (Safaat, 2013). Dengan memanfaatkan teknologi GPS, sistem LBS ini dapat digunakan untuk mengetahui posisi berdasarkan titik geografis dari lokasi pengguna dan lokasi yang dituju. Android merupakan salah satu platform *smartphone* terbaru yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan sistem

Location Based Service (Nova,2016). Pencarian lokasi yang dilakukan salah satunya adalah pencarian pusat oleh-oleh di Kota Bandar Lampung.

Kota Bandar Lampung adalah salah satu dari lima belas kabupaten/kota yang ada di provinsi Lampung. Kota Bandar Lampung merupakan ibukota dari Provinsi Lampung, sehingga segala bentuk aktifitas perekonomian dan pemerintahan Provinsi Lampung bertumpu pada Kota yang berslogan kan ragom gawi yang bermakna gotong royong dan kerja sama. Kota Bandar Lampung, memiliki banyak pusat oleh-oleh mulai dari keripik pisang, kelanting tapis, dan lain-lain. Informasi mengenai pusat oleh-oleh di Kota Bandar Lampung yang beredar masih sangat sedikit dan tidak lengkap. Sejauh ini informasi tentang pusat oleh-oleh di Kota Bandar Lampung hanya tersedia di blog dan website yang tidak resmi dari pemerintah. Selain itu, wisatawan juga mengalami kesulitan untuk menuju tempat pusat oleh-oleh karena tidak tersedia rute yang jelas.

Solusi untuk mempermudah pencarian lokasi pusat oleh-oleh di kota Bandar Lampung maka di rancang sistem informasi geografis pusat oleh – oleh di kota Bandar Lampung berbasis android yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan berbagai keunggulan dari sistem operasi android tersebut dapat membantu kita untuk menemukan tempat-tempat yang akan kita tuju pada saat berkunjung ke daerah itu, dan di sini memfokuskan pada Kota Bandar Lampung. Guna menyelesaikan masalah tersebut maka untuk merancang dan membuat media informasi yang berguna untuk mempermudah dalam mencari pusat oleh-oleh di Kota Lampung berbasis Android. Dengan menggunakan aplikasi ini di harapkan nantinya pengguna bisa terbantu untuk informasi mengenai lokasi pusat oleh-oleh yang terdapat di Lampung. Berdasarkan latar maka penulis memilih judul **“Aplikasi Pencarian Oleh-Oleh Lampung Menggunakan Telepon Seluler Berbasis Android”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mencari lokasi oleh-oleh Lampung menggunakan *android* ?
2. Bagaimana rancang bangun aplikasi pencarian oleh-oleh Lampung berbasis *android* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Pencarian oleh-oleh Lampung menggunakan *android*.
2. Rancang Bangun aplikasi pencarian oleh-oleh Lampung berbasis *android*.

1.4 Batasan Masalah

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu memiliki batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Sistem hanya memberikan informasi tentang lokasi oleh-oleh lampung.
2. Tidak membahas transaksi pembelian oleh-oleh Lampung.
3. Pengembangan sistem menggunakan *waterfall*, dan perancangan sistem menggunakan UML.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi instansi dapat mempermudah staf dalam mengolah data pelaporan kasus dan meningkatkan kinerja bagian-bagian terkait dalam sistem pencarian oleh-oleh.
2. Bagi masyarakat dapat mempermudah mendapatkan informasi tentang tempat pencarian oleh-oleh.

3. Bagi Perguruan Tinggi dapat menambah informasi dan referensi bagi mahasiswa.
4. Bagi Penulis meningkatkan wawasan berpikir ilmiah dan kemampuan menganalisis suatu masalah khususnya dalam hal terkait dengan sistem pencarian oleh-oleh lampung.