BAB I

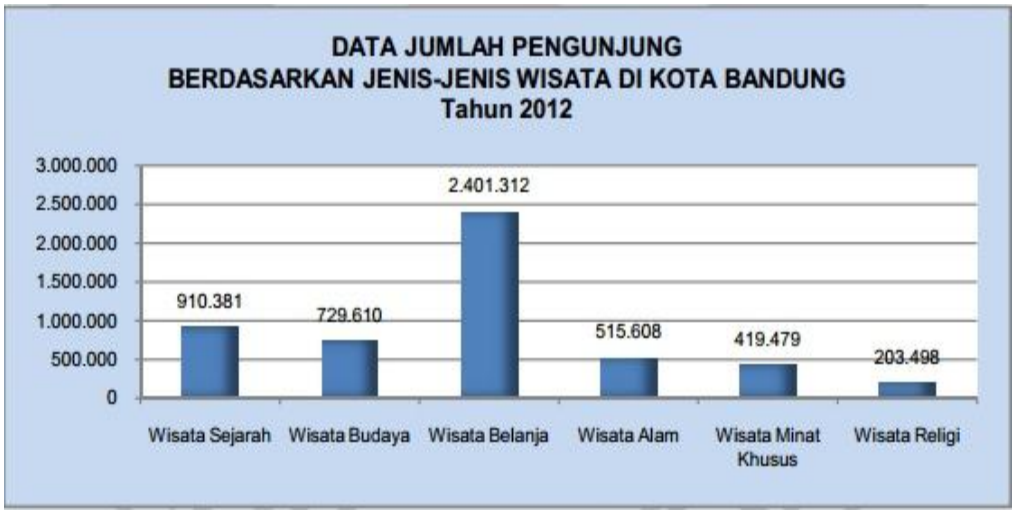
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Alat komunikasi sekarang atau yang lebih dikenal dengan nama *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Dengan semakin maju perkembangan teknologi *Handphone* semakin membantu orang-orang dalam melakukan segala aktifitas, karena *Handphone* dapat dikatakan sebagai identitas seseorang. *Handphone* pada saat ini tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa saja. Sekarang anak-anak pun sudah banyak yang memiliki *Handphone* sehingga dampak yang ditimbukan tidak hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak. Selain itu biaya penggunaan boleh dibilang cukup murah. Serta faktor kelengkapan fitur yang ada disuatu *Handphone* merupakan daya tarik sendiri bagi masyarakat untuk tidak lepas membawa *Handphone* kemanapun mereka pergi. Sebuah aplikasi yang mendukung untuk pencarian suatu tempat yaitu *Google Map*, *Google Map* adalah salah satu aplikasi dari google yang berbasis *Geographic Information System* untuk mencari suatu lokasi yang ada di bumi. Dengan menggunakan Google *Map* kita dapat menemukan informasi lokasi suatu tempat hanya dengan memasukan *keyword* pada menu pencarian. Hal ini tentu saja memudahkan seseorang untuk mencari informasi lokasi suatu tempat tanpa harus mengalami kesulitan yang berarti .Tentu saja penggunaan Google *Map* memerlukan akses internet dan media PC/Laptop, hal ini mengakibatkan

tidak setiap orang mampu mendapatkan informasi dari Google *Map* dikarenakan tidak adanya akses internet meskipun terdapat media PC/Laptop. Meskipun pencarian informasi suatu lokasi dengan Google Map melalui media PC/Laptop dirasa mudah, namun akan lebih mudah dan praktis bila penggunaan pencarian informasi suatu lokasi menggunakan media *mobile phone*. Dengan banyaknya semua kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mendapatkan informasi suatu lokasi dengan menggunakan Google *Map* seperti harus adanya akses internet, media PC/laptop.Meskipun akses internet kini mudah didapatkan tetapi bila dikaitkan dengan penggunaan aplikasi Google *Map* tetap saja seseorang akan menggunakan media PC/Laptop yang hanya bisa digunakan di tempat-tempat tertentu. Penggunaan aplikasi berbasis Geographic Information System dengan menggunakan media *mobile phone* dirasa lebih baik untuk melakukan pencarian informasi suatu lokasi, hal ini akan lebih memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi karena praktis dan mudah dibawa, meskipun kini telah banyak aplikasi berbasis Geographic Information System yang dibuat untuk mobile phone

Pada dasarnya para konsumen yang berada di luar kota bandung ingin merasakan rasanya berbelanja di kota Bandung yang dikenal sebagai kota fashion di Indonesia, sehingga penulis ingin memberikan sumbangsih kepada pemerintah daerah kota Bandung dengan cara pembuatan aplikasi ini yang bertujuan meningkatkan aspek perekonomian dan pariwisata di kota Bandung, berikut adalah data jumlah pengunjung berdasarkan jenis-jenis wisata di kota Bandung.



Sumber : Badan Pusat Statistik Tahun 2012

Gambar 1.1 Data Jumlah Pengunjung Berdasarkan Jenis-Jenis Wisata Di Kota Bandung Tahun 2012

Berdasarkan data diatas menunjukan bahwa data wisatawan yang datang berkunjung ke kota Bandung cenderung memilih wisata berbelanja yang ada di kota Bandung dan pada umumnya bandung dikenal sebagai kota fashion apabila ada konsumen yang mengalami kesulitan dalam mencari tempat tempat *clothing* yang ada di kota bandung dikarenakan ketidaktahuan dalam mencari tempat tempat *chloting* disebabkan tidak ada aplikasi yang menunjang agar para konsumen menjadi tahu akan tempat untuk berbelanja yang ada di kota bandung serta dapat meningkatkan pendapatan daerah melalui distro-distro tersebut dan meningkatkan nilai jual kota Bandung sebagai kota fashion melalui aspek pariwisata yang ada di kota Bandung. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang

perancangan *aplikasi map tempat clothing berbasis J2ME* untuk membantu mempermudah mengenal tempat berbelanja atau *clothing* yang ada di kota bandung agar para konsumen tidak susah untuk mencari tempat berbelanja yang aman, cepat, nyaman.

Dari uraian diatas maka penyusun merasa tertarik untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang *map tempat distro kota bandung*, dan merancangnya dalam sebuah aplikasi untuk membantu para *customer* yang tidak tahu akan tempat tempat distro yang ada di kota Bandung. Oleh karena itu penulis membuat sarana tersebut melalui judul**“ Aplikasi Map Distro Kota Bandung Berbasis J2ME”**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada dimana penggunaan aplikasi berbasis *Geographic Information System* (GIS) kebanyakan memerlukan koneksi internet, maka disimpulkan beberapa masalah yang ada, diantaranya adalah :

1. Penggunaan aplikasi berbasis*Geographic Information System* (GIS) kebanyakan memerlukan koneksi internet.
2. Pencarian informasi suatu daerah dengan google *map* yang diakses dari media PC/Laptop dirasa kurang praktis bila dibandingkan dengan pencarian yang menggunakan media *mobile phone*.

3. Aplikasi *Geographic Information System* (GIS) kebanyakan digunakan di *mobile phone* yang memiliki *Operation System* android dan masih jarang aplikasi berbasis GIS digunakan pada *mobile phone* yang berbasis J2ME.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana aplikasi *mobile phone* berbasis *Geographic Information System* yang dapat digunakan tanpa harus adanya koneksi *internet*?
2. Bagaimana pencarian informasi suatu tempat atau lokasi dengan menggunakan mobile phone agar lebihpraktis?
3. Bagaimana aplikasi berbasis*Geographic Information System* yang akan dibangun agar dapat digunakan pada *mobile phone* berbasis yang support Java.

1.3 Maksud danTujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi *mobile phone* berupa map tempat *distro* di kota bandung berbasis *mobile phone* menggunakan Java NetBeans untuk digunakan pada *mobile phone* berbasis J2ME yang support Java.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

1. Mengetahui letak tempat-tempat *clothing* yang ada di kota bandung secara menyeluruh.
2. Dapat membantu dalam hal ini para customer yang ingin berbelanja ke tempat-tempat *clothing* yang ada di kota Bandung sehingga mempermudah *customer* untuk mencari tempat-tempat *clothing* yang dituju.
3. Meningkatkan nilai pariwisata di Indonesia khususnya di kota Bandung yang dikenal sebagai kota mode dan juga kuliner.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna dengan menampilkan aplikasi yang menarik bagi pihak-pihak atau hal-hal sebagai berikut :

1.4.1 KegunaanPraktis

Bagiperusahaan clothing yang ada di kota bandung aplikasi ini dapat mempermudah para customer untuk mencari tempat clothing yang ada di kota Bandung serta dapat menambah pengunjung yang ada di dalam clothing tersebut secara tidak langsung membantu menambah pendapatan dari clothing tersebut.

1.4.2 KegunaanAkademis

1. Bagi penulis, dengan adanya penelitian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis tentang sistem informasi dan menambah wawasan ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari dapat diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk kedepannya.
2. Bagi peneliti lain, Hasil Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peniliti lainnya yang akan mengambil kajian dalam bidang yang sama.
3. Bagi pengembang ilmu TI (TekhnologiInformasi) memberikan referensi lain untuk menggambarkan betapa luasnya map kota bandung beserta tempat-tempat *clothing* yang ada di kota bandung, sehingga memudahkan user untuk tahu akan tempat clothing yang ada di kota Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya mencakup tentang tempat-tempat *clothing* atau distro yang ada di kota Bandung saja.
2. Aplikasi ini hanya untuk alat bantu untuk mempermudah *user* menemukan tempat clothing yang ada di kota Bandung.

3. Aplikasi ini dibuat untuk semua kalangan yang tidak tahu akan tempat *clothing* yang ada di kota Bandung.
4. Hanya digunakan untuk *handphone* yang menggunakan java.
5. Mencakup semua informasi mengenai tempat *clothing* yang ada di kota Bandung
6. Output gambar menampilkan daerah tempat distro yang ada di kota Bandung.
7. Informasi yang mencakup alamat, contact person, website tempat distro yang ada di kota Bandung.
8. Data tidak dimasukan semua hanya sebagai contoh dan bahan uji coba.
9. Gambar yang ditampilkan tidak dapat diperbesar karena memory yang dibutuhkan untuk memperbesar gambar cukup besar.
10. Dibuat dengan menggunakan Java Netbeans 7.0.1 dan Wireless ToolKit.

1.6 WaktuPembuatan

Waktu perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan

No	Aktivitas	Waktu tahun 2012			
		September	Oktober	November	Desember
1.	Requirements &Analisis	X			
2.	Design		X		
3.	Code		X	X	
4.	Test			X	
5.	Implement/Deploy				X
6.	Maintenance				X

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan