



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

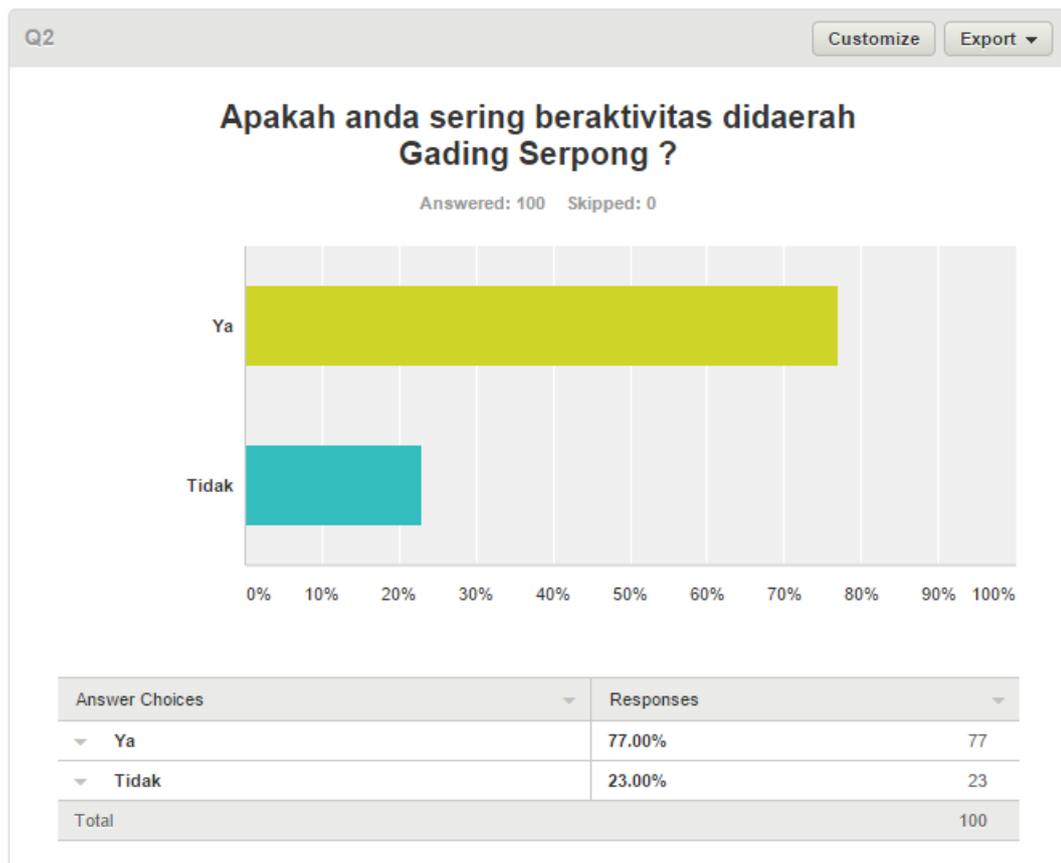
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gading Serpong merupakan daerah yang sedang berkembang pesat, karena ditangani oleh pihak Summarecon dan Paramount. Kedua perusahaan property ini memfokuskan kepada setiap perkembangan daerah gading serpong, seperti adanya pembangunan cluster, ruko, tempat makan, restoran. Perkembangan pesat ini membawa dampak semakin banyak pengusaha yang memberanikan diri untuk membuka unit usaha baru di Gading Serpong.

Menurut Kasogih (2014), Perkembangan di wilayah Gading Serpong pun membuat banyak sekali orang yang datang ke Gading Serpong. Hal ini dibuktikan dengan survey dibawah ini.

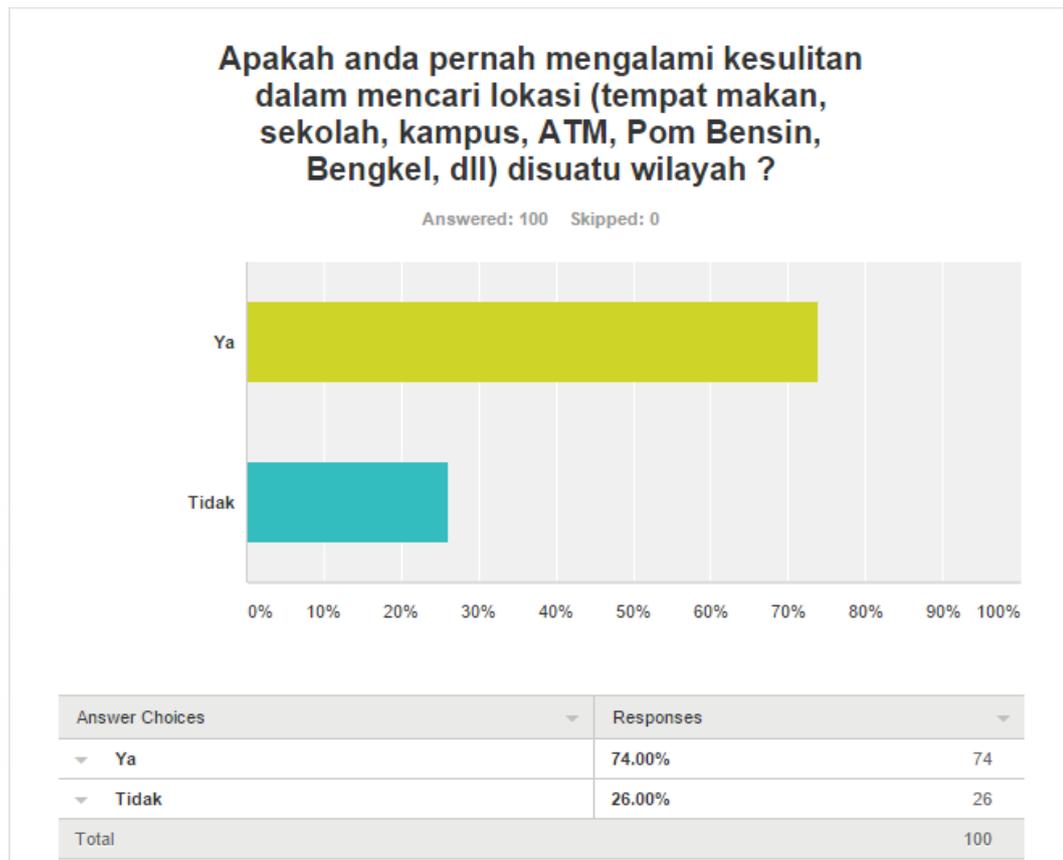
UMMN



Gambar 1.1 Aktivitas

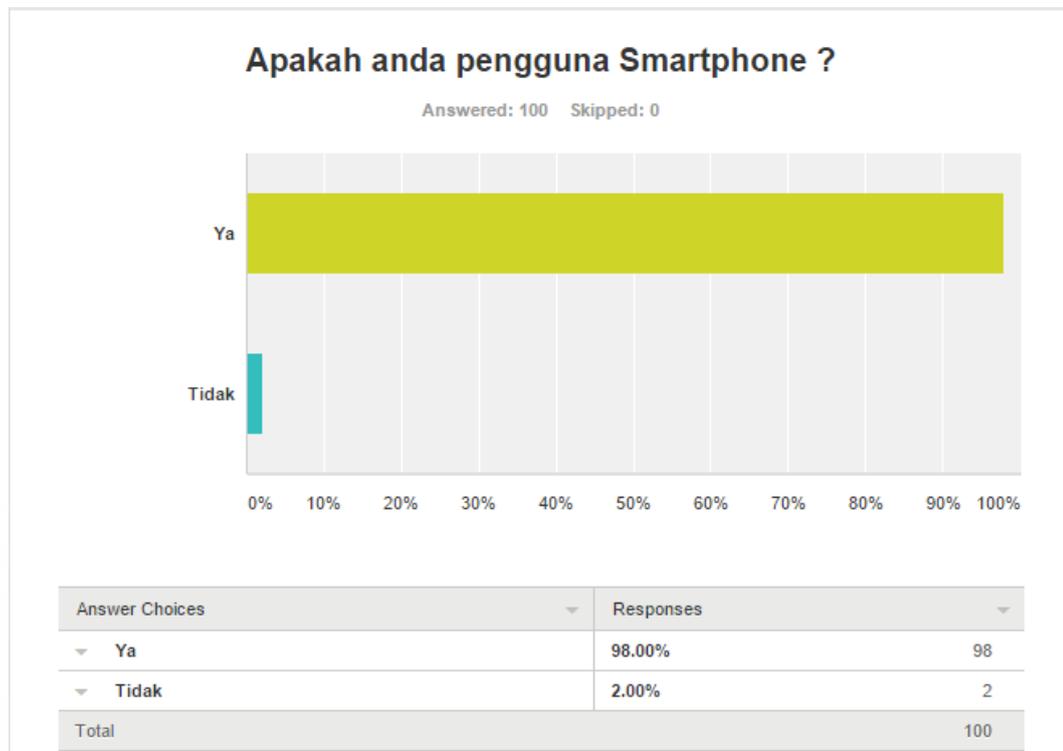
Para pengunjung tersebut tentunya belum banyak mengetahui lokai-lokasi di wilayah Gading Serpong, misalnya pasar, tempat makan, kampus, pom bensin, dan bengkel

UMMN



Gambar 1.2 Kesulitan

Menurut Kasogih (2014), Menemukan masi banyaknya orang yang kesulitan menemukan lokasi yang mereka inginkan. Berdasarkan data di atas, terdapat 74 koresponden dari total 100 orang menjawab mengalami kesulitan mencari beberapa lokasi termasuk Gading Serpong. Hal ini membuktikan banyak pengunjung yang sering beraktivitas di wilayah Gading Serpong namun masih belum mengetahui lokasi yang ingin dituju, misalnya tempat makan.



Gambar 1.3 Pengguna Smartphone

Menurut Kasogih (2014), Pengguna smartphone semakin banyak. Dari 100 Koresponden, terdapat 98 koresponden yang menggunakan smartphone. Gambar di atas ini adalah merupakan bukti survey yang telah dilakukan, yang membuktikan bahwa lebih dari 90% pengunjung yang beraktivitas di wilayah Gading Serpong menggunakan *smarthphone* sebagai media komunikasinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, banyaknya para pengunjung yang beraktivitas digading serpong dan para pengguna smartphone masih sulit menemukan lokasi yang dingin dicari. Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi smarthphone untuk membantu orang yang beraktifitas di Gading Serpong .

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membantu mereka yang kesulitan mencari tempat bagi mereka yang beraktifitas di daerah Gading Serpong.

Bagaimana mengimplementasi sistem informasi geografis pada *smartphone* berbasis Android menggunakan Eclipse.

Bagaimana memanfaatkan web service sebagai sumber data aplikasi mobile.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi pada Gading Serpong Spot, peneliti akan membahas tentang Mapping (user dapat menggunakan ini untuk mencari tempat bisnis)

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk membangun sistem informasi yang berbasis *mobile* dengan *platform* Android terkait *mapping*, *review*, dan registrasi pada GadingSpot bagi masyarakat yang menggunakan perangkat Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, maka baik penulis ataupun Universitas Multimedia Nusantara akan mendapat beberapa manfaat, antara lain :

a) Gading Serpong Spot :

- Mendapatkan cakupan customer lebih luas.
- Mendapatkan aplikasi berbasis Android yang dapat mempermudah customer untuk dapat mengakses informasi yang disediakan oleh Gading Serpong Spot.

b) Pengguna :

- Mendapatkan informasi mengenai referensi tempat di dalam daerah Gading Serpong.
- Mendapatkan tempat spesifik yang berada di daerah Gading Serpong.
- Sebagai fitur tambahan pengguna dapat melakukan review tentang tempat yang dituju.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi terbagi menjadi lima bab yang secara sistematis akan menjelaskan setiap langkah yang telah diambil oleh penulis:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI. Bab dua akan membahas tentang landasan teori yang akan dipakai oleh penulis untuk kepentingan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN. Bab ini akan menguraikan gambaran umum singkat perusahaan, struktur organisasi dan uraian tugas masing-masing jabatan terkait, analisa fungsional dan *User Interface* yang ada, pemilihan *tools* dalam membantu penelitian. Serta metode penelitian yang akan digunakan dalam melakukan riset.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN. Bab ini akan membahas hasil dari analisis, evaluasi dan solusi yang akan diberikan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN. Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran.

