

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Bisnis JNE adalah pengiriman barang, dan di jaman sekarang ekspedisi pengiriman cukup penting karna bisa membantu jalannya jual beli secara *online*. Dan ekspedisi pengiriman menjadi hal yang wajib untuk penjual atau pembeli untuk melakukan jual beli *online* tersebut. Namun terkadang karena terlalu banyak perusahaan ekspedisi pengiriman yang ada terkadang penjual atau pembeli bingung dimana lokasi *counter*, maka dari itu saya membuat aplikasi agar orang – orang bisa mudah mencari lokasi *counter* JNE terdekat dari rumah mereka.

Ponsel pintar sekarang modis dan penting karena kemajuan teknologi terkini. Di dunia di mana telekomunikasi dan komputer telah bergabung menjadi satu komoditas, komputasi sekarang dapat digabungkan dengan mulus ke dalam berbagai aktivitas manusia yang tidak terspesialisasi. *Global Positioning System* adalah teknologi yang terus berkembang yang sudah sangat diperlukan untuk menunjukkan dengan tepat lokasi seseorang. Sekarang dimungkinkan untuk membuat aplikasi seluler yang sadar lokasi dan terhubung ke internet berkat teknologi GPS. Istilah "layanan berbasis lokasi" mengacu pada sistem yang dapat menyebarkan data yang dapat diperoleh perangkat seluler dengan akses internet dan GPS. (Mustar,.A. 2021).

Melihat rute wisata di kawasan Pasuruan tidak mungkin tanpa adanya integrasi GPS dan internet. Tujuan dari perangkat lunak perjalanan ini adalah untuk memberikan informasi kepada pengguna tentang tempat untuk dikunjungi dan berapa banyak uang yang mereka perlukan untuk pergi ke sana, tergantung pada preferensi pengguna, serta menampilkan rute tercepat antara lokasi pengguna dengan tempat wisata yang akan dituju dengan pemanfaatan teknologi *smartphone*, internet, dan LBS.

Provinsi Jawa Timur, dan wilayah Pasuruan khususnya, memiliki banyak hal untuk ditawarkan dalam hal pariwisata, dan masing-masing memiliki kelebihan dan daya tarik tersendiri. Pegunungan, satwa liar, budaya, dan kemungkinan atraksi wisata budaya lokal semuanya berkontribusi pada daya tarik kawasan Pasuruan bagi pengunjung (Maulidina., R, 2020). Semua potensi daerah tujuan wisata dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat jika pembangunan pariwisata dilandasi oleh perencanaan, pengembangan, dan arah pengelolaan yang jelas. Pengembangan wisata yang sukses membutuhkan partisipasi banyak pemangku kepentingan, termasuk perusahaan komersial, nirlaba, dan lembaga pemerintah (Saputra, 2017). Tingkat kemajuan teknologi saat ini sangat mencengangkan. Hal ini tergambar dari menjamurnya ponsel dengan fungsi yang semakin canggih, seperti tersedianya sensor yang dapat menunjukkan lokasi suatu objek dengan menggunakan sistem GPS. Orang dapat menggunakannya untuk mendapatkan petunjuk arah, melihat seberapa jauh jaraknya, dan berapa

lama waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke sana (Irawan, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam skripsi ini diambil judul “Pengembangan aplikasi wisata berbasis android menggunakan metode *Location Based Services (LBS)*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Tantangannya dirumuskan sebagai berikut: mengingat konteks di atas, bagaimana kita merancang sebuah aplikasi yang menentukan lokasi terdekat berbasis Android menggunakan metode *Locations Based Service (LBS)*?

1.3 BATASAN MASALAH

Beberapa kendala masalah akan digunakan dalam menyusun skripsi sedemikian rupa sehingga bersifat metodis dan lugas, antara lain:

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk mencari lokasi counter JNE wilayah Pasuruan saja.
2. Aplikasi ini membutuhkan smartphone yang menjalankan Android 5.0 atau lebih baru.

1.4 TUJUAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang Aplikasi penentu lokasi *counter* atau kantor JNE terdekat berbasis Android.

1.5 MANFAAT

Di antara manfaat menulis ini adalah:

1. Sebagai alat promosi untuk mempermudah customer pada saat mau kirim barang ataupun mau bertanya tentang paket yang di pesan.

2. Sebagai pemberi informasi mengenai lokasi terdekat dari posisi customer tersebut.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai isi skripsi secara singkat, sehingga pembaca lebih mudah untuk memahami, yang dirincikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Untuk membantu memulai laporan akhir dengan menjelaskan tujuannya dan menguraikan komponen dasarnya (konteksnya, pernyataan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian, dan sistematika penulisan).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Meliputi hasil analisis atau teori yang mendukung pengembangan sistem aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Langkah-langkah terperinci untuk mengumpulkan informasi, mendefinisikan kebutuhan sistem, dan membuat arsitektur sistem kerja (termasuk analisis aplikasi, bagan alur sistem, dan desain antarmuka/desain tampilan aplikasi) diuraikan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan berupa tampilan-tampilan tiap halaman dari aplikasi tersebut beserta deskripsinya dan juga membahas mengenai pengujian aplikasi yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Termasuk temuan yang diambil dari studi yang dilakukan saat merancang aplikasi dan rekomendasi yang dibuat untuk digunakan dalam mengembangkan aplikasi yang lebih baik lagi.

