

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di tahun 2012 pengguna *Android* telah mencapai 36 persen dari seluruh pengguna ponsel dan *smartphone* lainnya yang ada saat ini. Perkembangan *Android* dari awal munculnya sampai saat ini terlihat meningkat dan akan terus meningkat karena kebutuhan manusia akan *smartphone* yang tak pernah terpuaskan. (Phandroid, 2012)

Selain kebutuhan untuk menelepon atau *sms (Short Message Service)*, saat ini *smartphone* juga digemari karena *smartphone* banyak menyediakan aplikasi yang dibutuhkan untuk penggunanya. Aplikasi yang biasanya banyak digunakan adalah aplikasi jejaring sosial yang saat ini sedang populer seperti *facebook*, *twitter*, dan *foursquare*.

*Silversight* adalah salah satu *website* jejaring sosial berbasis lokasi (Siswanto, 2012). Penggunaanya harus mendaftar dulu sebagai member pada *website* tersebut untuk dapat menggunakan fitur-fitur yang ada. Fitur-fiturnya antara lain adalah *meng-upload foto, check-in* lokasi pada lokasi tertentu, menambah teman, dan memberi pesan pada *profile* sendiri maupun *profile* teman. Kekurangan dari *Silversight* adalah tidak adanya aplikasi klien yang dapat digunakan untuk mengakses fitur-fiturnya. Untuk itulah penelitian ini bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi klien yang dapat mengakses *website* jejaring sosial berbasis lokasi tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi pada klien dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur *website* jejaring sosial berbasis lokasi (*Silversight*)?
2. Bagaimana *device android* yang digunakan dapat menunjukkan posisi global *device* itu sendiri?
3. Bagaimana aplikasi dapat merekomendasikan tempat kepada pengguna?

## 1.3 Tujuan

1. Mengetahui bagaimana aplikasi klien dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur *website* jejaring sosial berbasis lokasi.
2. Mengetahui bagaimana *device Android* dapat menunjukkan posisi global *device* itu sendiri.
3. Mengetahui bagaimana aplikasi dapat memberikan rekomendasi tempat kepada pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada sistem operasi yang berbasis *Android* versi 2.3.3 keatas.
2. Aplikasi hanya dapat mengakses *website* jejaring sosial berbasis lokasi (*Silversight*).
3. Data lokasi real diperoleh dari pengumpulan data yang dilakukan terhadap civitas Universitas Kristen Maranatha yang berjumlah  $\pm 200$  orang.
4. Jumlah kategori tempat yang ada pada *Silversight* sudah ditetapkan sebanyak delapan kategori yang terdiri dari *Art\_Entertainment*, *Collage\_Education*, *Food*, *Home\_Work\_Other*, *NightlifeSpots*, *GreatOutdoors*, *Shops*, *TravelSpots*.

## **1.5 Sistematika Penelitian**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini laporan berisi tentang latar belakang dari perangkat lunak yang akan dibuat pada mata kuliah seminar tugas akhir, selain itu juga bab ini berisi tentang rumusan masalah, tujuan dari pembuatan program, dan juga batasan masalah.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori mengenai fitur-fitur yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat. Analisis yang akan dilakukan berupa analisis secara umum, analisis mengenai perangkat lunak sejenis, dan juga analisis kasus. Selain itu dalam bab ini juga akan dibahas pemodelan perangkat lunak yang akan dibuat beserta desain antarmuka yang digunakan.

### **BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dilakukan perancangan dan pengembangan perangkat lunak.

### **BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM**

Pada bab ini akan dilakukan pembahasan mengenai hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak yang dibuat.