

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komputer merupakan salah satu alat yang sangat penting dan membantu kegiatan-kegiatan yang terjadi di masyarakat. Penggunaannya saat ini sudah mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari penggunaan komputer di sekolah, kantor, pabrik, dan di rumah. Di Tasikmalaya Pengguna komputer kini terus meningkat karena komputer termasuk barang yang sangat di butuhkan untuk mempermudah banyak hal, antara lain adalah untuk komunikasi, bisnis, pendidikan, pekerjaan, dan seni, untuk itu perlu di buat usaha untuk membantu masyarakat dalam mempermudah menemukan peralatan komputer yang di inginkan. Toko komputer saat ini menjadi sebuah tempat yang cukup penting untuk masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini kebutuhan masyarakat akan komputer semakin meningkat.

Namun selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana toko komputer berada, seringkali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan atau ciri-ciri kawasannya. Sedangkan kejelasan lokasi dimana toko komputer tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Selain itu informasi mengenai kelengkapan dan kualitas pelayanan toko komputer itu sendiri biasanya sangat terbatas bagi konsumen yang ada di luar kota Tasikmalaya. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sistem informasi yang dapat membantu masyarakat dalam melakukan pencarian lokasi dan informasi lengkap mengenai

toko komputer yang dibutuhkan. Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah sistem informasi geografis yang diharapkan dapat membantu konsumen dalam melakukan pencarian lokasi dan informasi lengkap mengenai toko komputer yang dibutuhkan. Adapun judul yang diambil adalah “**Sistem Informasi Geografis Toko Komputer Di Tasikmalaya**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana aplikasi yang dibuat dapat membantu dalam memberikan informasi pemetaan lokasi toko komputer di Tasikmalaya.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini yaitu:

- a. Aplikasi yang dibuat mengambil data peta dari *Google Maps*.
- b. Sistem hanya terbatas pada penambahan, penghapusan, pencarian, komentar, penulisan *review* dan pengiriman pesan antar *user*.
- c. Aplikasi yang dibuat hanya memetakan lokasi toko komputer di Tasikmalaya.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi geografis yang berisi pemetaan toko komputer di Tasikmalaya dengan menggunakan metode *extreme programming*. Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk masyarakat umum.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

- a. Untuk mempermudah masyarakat mencari dan menemukan lokasi tempat toko komputer yang diinginkan.
- b. Memberikan media untuk promosi kepada pemilik toko agar toko nya semakin mudah dikenal orang.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design and creation*. Metode ini memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Awareness*: Pada tahapan ini dilakukan perumusan masalah yang akan melatar belakangi penelitian tugas akhir ini.
2. *Suggestion*: Tahapan ini dilakukan untuk memberikan saran atau ide sementara untuk penyelesaian masalah yang didapat dari tahapan sebelumnya.
3. *Development*: Pada tahapan ini dilakukan penerapan ide sementara yang di hasilkan dari tahapan *suggestion*.
4. *Evaluation*: Dilakukan untuk mengevaluasi hasil penerapan yang telah dilakukan.
5. *Conclusion*: Pada tahapan ini dilakukan penarikan kesimpulan untuk mendapatkan kelebihan dan kekurangan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 1. Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini adalah :

### a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan mengenai keadaan yang ada di lapangan.

### b. Kepustakaan

Dalam penelitian ini studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi dalam pembuatan aplikasi pemetaan lokasi menggunakan *google maps* API.

## 2. Pengembangan sistem informasi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* yang terdiri dari beberapa aktivitas yaitu:

### a. *Planning*

Pada proses *Planning* (perencanaan) berfokus untuk mendapatkan gambaran fitur dan fungsi dari perangkat lunak yang akan dibangun.

### b. *Design*

Aktivitas *design* dalam pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk mengatur pola logika dalam sistem.

### c. *Coding*

Tahapan ini menerjemahkan hasil dari pembangunan desain yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman untuk dapat di proses oleh komputer.

*d. Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian fungsional secara keseluruhan dari aplikasi yang selesai dibuat.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang gambaran mengenai hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem informasi toko komputer di Tasikmalaya dengan menggunakan metode *extreme programming*.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam pembahasan serta langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian Tugas Akhir.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil dari program yang telah dibuat serta dibahas juga mengenai kelebihan dan kekurangan produk sebagai hasil dari penelitian tugas akhir.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan masalah dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ada pada sistem usulan, serta diakhiri dengan Daftar Pustaka dan Lampiran.