

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang telekomunikasi sudah mengubah cara berkomunikasi antar individu. Hal ini ditandai dengan kebutuhan akan informasi dan penyebarannya yang sangat cepat melalui Internet. Salah satu sarana penyebaran informasi melalui Internet adalah media sosial (*social media*). *Social media* merupakan sarana bagi para penggunanya untuk menyebarkan konten berbasis pengguna (*user-generated content*) yang dapat digunakan untuk membangun jejaring sosial (*social network*) secara virtual [1]. *Social media* digemari para penggunanya karena berdasarkan sebuah studi yang membahas alasan penggunaan *social media* [2], pengguna *social media* merasa senang dan tertarik untuk membagikan konten-konten seperti foto, video, dan juga profil mereka sendiri ke kerabat atau kenalan, ditambah dengan berkembangnya teknologi, para pengguna *social media* semakin mudah untuk membagikan konten-konten dimana saja dan kapan saja salah satunya lewat aplikasi *mobile*.

Saat ini *social media* sering digunakan sebagai identitas *online*, alat untuk berkomunikasi, tempat untuk membangun atau mencari opini publik, mencari popularitas, untuk tetap saling berhubungan, dan juga untuk mengisi waktu luang. Selain itu, *social media* juga digunakan dalam pengembangan *e-commerce* atau biasa disebut *social commerce*. Dengan berkembangnya *social media*, *e-commerce* dapat lebih berorientasi kepada pembelinya dengan menyediakan wadah yang berisikan pengetahuan dan pengalaman dari pembeli lainnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keakuratan pembelian produk [3]. Ditambah dengan berkembangnya aplikasi *mobile*, *social media* semakin berkembang dan mudah diakses karena dapat terintegrasi dengan fitur-fitur *smartphone* seperti Internet, kamera, GPS (*global positioning system*), dan juga kontak.

Salah satu contoh aplikasi *social media* adalah Zomato yang kegunaan utamanya adalah untuk mencari restoran dengan memadukan *social media* untuk membantu proses pemilihan serta mencari informasi mengenai restoran yang ingin dikunjungi/diketahui. Informasi tersebut berupa menu restoran, beberapa foto makanan maupun restoran, dan juga ulasan dari pengunjung (pengguna aplikasi) lainnya. Pengunjung juga dapat berteman dengan pengunjung lain untuk mendapat notifikasi mengenai ulasan dan penilaian yang dilakukannya. Selain itu, pengunjung juga dapat memberikan informasi mengenai restoran yang baru buka untuk didaftarkan oleh pihak Zomato.

Dengan berbagai fitur tersebut, Zomato masih kurang mendukung dalam hal komunikasi dengan pengunjung lain, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik seperti bertanya lebih detil mengenai tempat makan yang pernah dikunjungi, tempat makanan yang baru dibuka, serta rekomendasi restoran lain. Pengunjung dapat berkomunikasi dengan pengunjung lain menggunakan kolom komentar dari sebuah ulasan mengenai restoran. Pengunjung juga sulit untuk berkomunikasi dengan pengunjung lain yang tidak dikenal karena kontak Zomato tidak terintegrasi dengan aplikasi komunikasi lain.

Dari sudut pandang pemilik restoran (yang menggunakan aplikasi), aplikasi Zomato juga memiliki kendala di dalam proses pendaftaran sebuah restoran. Hal ini dikarenakan setelah menerima masukan dari pemilik, pihak Zomato akan datang menuju restoran pengguna untuk melakukan peninjauan dalam kurun waktu satu sampai tujuh hari untuk menyelesaikan proses pendaftaran sebuah restoran [4].

Oleh karena itu, saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi fitur pencarian restoran (disebut *place* didalam sistem/aplikasi) dan komunikasi antar pengguna serta mempermudah proses pendaftaran bagi pemilik restoran.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang disampaikan, ditemukan beberapa masalah, yaitu:

- 1) Pengunjung tidak leluasa berkomunikasi dengan pengunjung lain sehingga membutuhkan aplikasi tambahan untuk berkomunikasi karena daftar kontak yang tidak terintegrasi dengan aplikasi pencari restoran.
- 2) Pemilik restoran membutuhkan waktu yang tidak pasti antara 1-7 hari untuk melakukan proses verifikasi restoran dikarenakan menunggu pihak karyawan dari Zomato.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari perumusan masalah, maka untuk mencapai solusi yang diinginkan diperlukan batasan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi dibangun untuk perangkat Android.
- 2) Sistem penilaian pada restoran dirancang berdasarkan data kuantitatif yang didapat dari banyaknya pengguna yang memberikan penilaian.
- 3) Sistem yang dibangun hanya mencakup informasi mengenai restoran/tempat makan.
- 4) Fitur komunikasi antar pengguna dapat dilakukan di kolom komentar atau lewat *chatting* yang disediakan dari aplikasi.
- 5) Data lokasi diambil melalui sensor GPS yang terdapat pada *smartphone*.

6) Aplikasi tidak menyediakan fitur pemesanan *online*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi *social media* pencari restoran berbasis Android yang dapat memberikan kemudahan kepada para penggunanya seperti:

- 1) Pengunjung dapat berkomunikasi lebih leluasa lewat fitur *chatting* yang disediakan aplikasi, sehingga tidak dibutuhkan integrasi kontak dengan aplikasi pencari restoran.
- 2) Pemilik restoran dapat mendaftarkan restorannya dengan memberikan identitas diri yang di *upload* ke *server* yang dapat langsung diverifikasi oleh pihak administrator.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi Android ini terbagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dari studi pustaka dan jurnal, serta beberapa sumber yang sesuai dengan topik pembahasan.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode untuk mengembangkan aplikasi menggunakan pedoman *System Development Life Cycle (SDLC)* dimana metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)*. RAD merupakan kumpulan metode yang dipadukan untuk mengatasi kelemahan dari metode *Waterfall* dan sejenisnya [5]. Metode RAD yang digunakan lebih terspesifikasi pada *prototyping*, yaitu metode yang menggabungkan tahap analisis, desain, dan implementasi yang dilakukan secara berulang sampai aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna. Pemilihan metode ini dikarenakan waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan dan perancangan aplikasi tidak banyak.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang *social media*, *mobile programming*, metode pengembangan aplikasi, notasi UML, dan alat-alat lain yang digunakan untuk membantu pembuatan aplikasi.

BAB 3 : SISTEM SAAT INI

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan yang ada dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada saat ini.

BAB 4 : SISTEM USULAN

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibangun menggunakan UML lewat *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan juga beberapa tampilan dari aplikasi.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan proyek yang telah disusun.

