

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampung sebagai provinsi yang berada di ujung pulau Sumatera menjadi pintu masuk bagi banyak pendatang yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Lokasinya yang berada di sekitar pesisir membuat Provinsi Lampung selain menjadi penghubung antara pulau Sumatera dengan pulau yang lain juga menjadi salah satu destinasi wisata khususnya wisata bahari. Tak terkecuali kota Bandar Lampung yang merupakan ibu kota provinsi Lampung, berbagai toko, pusat perbelanjaan dan oleh-oleh menjadi pilihan yang tepat bagi para wisatawan untuk mencari buah tangan setelah berkunjung ke Lampung. Kota Bandar Lampung terdapat banyak tempat penjualan oleh-oleh khas Lampung. Mulai dari kain tapis, keripik pisang, kopi Lampung, dan lain-lain.

Selaras dengan hal tersebut, teknologi yang kini semakin berkembang menjadikan aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Telepon genggam menjadi salah satu teknologi yang memiliki perkembangan cukup pesat. Saat ini telepon genggam sudah berkembang menjadi telepon pintar atau Smartphone, dimana tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi smartphone juga dapat digunakan untuk berbagai hal mulai dari membantu pekerjaan sehari-sehari sampai sebagai penyalur hobi dan kreatifitas. Menemukan lokasi tertentu pun bukan menjadi hal yang sulit dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan adanya fitur maps atau peta online dapat mempermudah masyarakat dalam menemukan dan mencapai lokasi yang ingin dituju dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*).

Sebagian masyarakat khususnya wisatawan yang berkunjung ke provinsi Lampung mengalami kesulitan untuk mencari lokasi pusat oleh-oleh karena banyaknya toko yang tersedia. Oleh karena itu diperlukan pengembangan aplikasi pencarian lokasi pusat oleh-oleh di kota bandar Lampung menggunakan Algoritma *Floyd Warshall*. Algoritma Floyd

Warshall memanfaatkan teknologi GPS dalam pengaplikasiannya. Selain dapat mengetahui posisi penggunanya, aplikasi yang menggunakan Algoritma Floyd Warshall dapat menentukan jarak terdekat dari pengguna untuk menentukan lokasi toko oleh-oleh yang ada disekitarnya. Dengan adanya kombinasi ini, aplikasi ini dapat memberikan jalur rute terdekat pengguna untuk menentukan lokasi toko oleh-oleh. Jarak tempuh yang terdekat dan informasi letak toko oleh-oleh tersebut dapat dicari dengan menggunakan Algoritma *Floyd Warshall*. Algoritma ini menghitung seluruh lintasan yang ada di dalam graf mulai titik awal sampai titik tujuan. Pada titik lokasi awal menggunakan Global Positioning System (GPS), kemudian pada pengolahannya menggunakan Algoritma *Floyd Warshall* dan menuju titik tujuan dengan mengacu pada daftar toko oleh-oleh yang diurutkan dari lokasi terdekat berdasarkan lokasi user disertai dengan nomor telepon toko oleh-oleh dan rute jalan menuju toko oleh-oleh terdekat.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang teruraikan pada latar belakang, didapati identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Pencarian lokasi oleh-oleh di daerah Bandar Lampung masih sulit ditemukan oleh pengunjung atau wisatawan yang berkunjung ke Bandar Lampung
- b. Para wisatawan banyak yang belum mengetahui apa saja oleh-oleh ciri khas dari Provinsi Lampung
- c. Belum adanya penentu jarak terdekat untuk wisatawan mencari oleh-oleh disekitarnya

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mempermudah pengguna dalam pencarian oleh-oleh di Bandar Lampung menggunakan Algoritma Floyd Warshall?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan di beberapa lokasi toko oleh oleh di daerah Bandar Lampung selama 3 minggu.

1.4.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa Aplikasi Pencarian Lokasi Makanan Oleh Oleh yang menggunakan Algoritma Floyd Warshall
2. Data objek yang digunakan adalah nama toko, alamat toko, daftar oleh oleh (makanan), jam operasional toko, dan sosial media toko (jika ada).

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem untuk pencarian Makanan oleh-oleh di Bandar Lampung dengan menggunakan Algoritma Floyd Warshall
2. Mengukur tingkat akurasi tempat oleh-oleh yang ada di Bandar Lampung
3. Untuk mengetahui informasi tempat oleh-oleh yang ada di Bandar Lampung
4. Memudahkan para wisatawan untuk mencari makanan oleh-oleh di Bandar Lampung

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu para wisatawan untuk mencari toko oleh-oleh di daerah Bandar Lampung yang ada disekitar.
- b. Memberikan informasi secara detail mengenai lokasi, informasi serta dapat menentukan jalur terdekat di sekitar mereka.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. BAB I Pendahuluan

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi pengertian oleh-oleh, pengertian Location Based Service, pengertian *Floyd Warshall*, pengertian android studio, pengertian Google Maps API, metode pengembangan perangkat lunak, Unified Modelling Language, dan penelitian terdahulu.

c. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang meliputi pengumpulan data terdiri dari wawancara, dan studi pustaka.

d. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibuat, dan juga cara mengoperasikan aplikasi tersebut. Dalam bab ini juga terdapat hasil pengujian aplikasi menggunakan metode *Location Based Service* dan metode *Floyd Warshall*.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian ini beserta saran yang diperlukan untuk perbaikan di masa yang akan datang