

SISTEM PENCARIAN LOKASI BANK DI KOTA PALEMBANG

Muhammad Imansyah^{1*}, Ciksadan¹, Aryanti¹

¹Program Studi Teknik Telekomunikasi, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jl. Srijaya Negara, Bukit Besar, Ilir Barat 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan

*Email: imansyah1995@gmail.com

Abstrak

Aplikasi android telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, instansi, lembaga, perusahaan tertentu Jumlah pengguna android yang semakin tinggi membuat jumlah aplikasi android banyak diminati pengguna sesuai dengan kegunaannya yang dibutuhkan. Aplikasi pencarian lokasi Bank di Kota Palembang berbasis android digunakan untuk menemukan rute, jarak yang diinginkan oleh para wisatawan maupun masyarakat. Namun, kurangnya informasi tentang letak Bank khususnya Kota Palembang, banyak wisatawan internasional atau lokal dan tidak menutup kemungkinan masyarakat Kota Palembang kurang mengetahui lokasi Bank tersebut. Sehingga dibutuhkan sistem pencarian lokasi Bank di Kota Palembang berbasis android menggunakan metode location based service. Location based service ini berbasis informasi untuk mengidentifikasi lokasi melalui mobile device. Pada sistem yang akan dibuat ini diharapkan dapat membantu wisatawan mengakses daftar Bank dan informasinya di Kota Palembang

Kata Kunci = Android, Bank, Jarak, Location Based Service, Rute

1. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang, teknologi sangat erat kaitannya dengan *internet*. Kebanyakan orang yang mengakses *internet* menggunakan *smartphone android*. Aplikasi *android* tersedia secara terbuka (open source). Hal ini menarik bagi para *programmer* untuk membuat aplikasi *android* sendiri. *Smartphone android* yang semakin berkembang dan semakin canggih bermanfaat untuk bersosial media dll. Selain itu juga berfungsi sebagai peta (*google maps*). *Google maps* dapat berguna dalam pemetaan lokasi suatu wilayah. Dalam pemetaan lokasi *google maps* dapat memberikan informasi mengenai keberadaan lokasi. Namun, informasi yang diberikan *google maps* menampilkan informasi sebagian kecil. Sehingga *programmer* tertarik membuat aplikasi baru berbasis *android* yang lebih lengkap dengan memanfaatkan *google maps* khususnya aplikasi pencarian lokasi. Aplikasi pencarian lokasi sudah ada tersedia seperti pencarian lokasi SPBU, pencarian lokasi Kantor Polisi, pencarian lokasi transmisi dan lain sebagainya. Pada studi kasus masing - masing kota tapi untuk pencarian tempat masih sedikit khususnya Kota Palembang.

Kendala yang dialami adalah kurangnya informasi mengenai letak Perbankan yang ingin dituju. Sehingga diperlukan sebuah aplikasi pencarian lokasi yang dapat membantu wisatawan yang datang ke Kota Palembang. Keberadaan Bank yang ada di Kota Palembang merupakan hal yang sangat penting saat ini. Dengan adanya aplikasi pencarian lokasi Bank dapat diketahui. Keadaan inilah yang coba dimanfaatkan untuk mempermudah wisatawan dan masyarakat untuk mengetahui keberadaan Bank terdekat di Kota Palembang menggunakan teknologi berbasis *android*. Oleh sebab itu perlu adanya aplikasi berbasis *smartphone* yang ditujukan untuk mengetahui lokasi Bank yang ingin dikunjungi oleh para wisatawan dan masyarakat sekitar Kota Palembang.

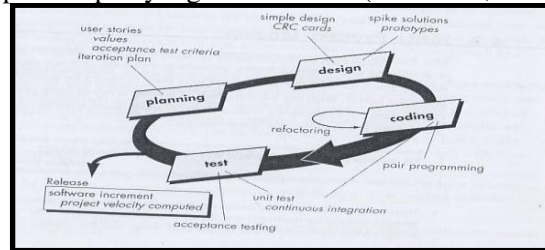
2. METODOLOGI

2.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Azwar (2005:7). Metode Deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata - mata bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi.

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak (*Software Development Methodology*) merupakan panduan langkah demi langkah dalam pembangunan aplikasi perangkat lunak. Metode pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming (XP)*, ada empat tahapan yang harus dilalui (Pressman, 2010) yaitu:



Gambar 3. Proses *Extreme Programming* (Pressman, 2012:88)

1) Perencanaan

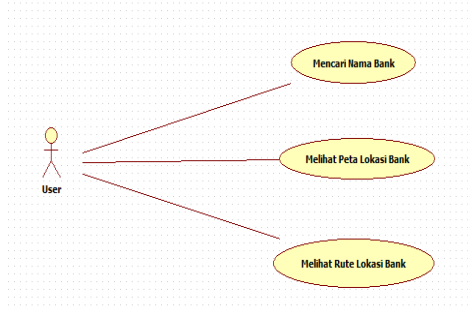
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan perumusan masalah, pengumpulan data, untuk tahapan-tahapannya terdiri dari kepustakaan dan wawancara, dilanjutkan dengan analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan kebutuhan perangkat.

2) Desain

Pada tahap ini peneliti dapat secara langsung melakukan *desain*, mulai dari sistem sampai arsitekturnya. Peneliti merancang aktifitas perangkat lunak menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* untuk membangun aplikasi kantor polisi di Sumatera selatan berbasis android.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram di bawah ini menjelaskan interaksi yang terjadi antara *user* dan admin pada aplikasi pencarian lokasi kantor polisi di provinsi Sumatera Selatan berbasis *user*



Gambar 4. *Use case diagram*

3) Pengkodean

Pada tahap ini peneliti meng- implementasikan hasil desain ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Untuk proses pencarian lokasi Bank Palembang.

4) Pengujian

Pada tahap ini sistem yang telah menjadi suatu aplikasi diuji dan di tes yang bila semua tidak ada kesalahan maka selanjutnya di implementasikan di lingkungan pemakai sistem, diikuti dengan pembuatan dokumentasi dari aplikasi yang dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari semua kegiatan dan tahapan-tahapan pengembangan aplikasi pencarian lokasi Bank terdiri dari implementasi interface, dan pengujian aplikasi.

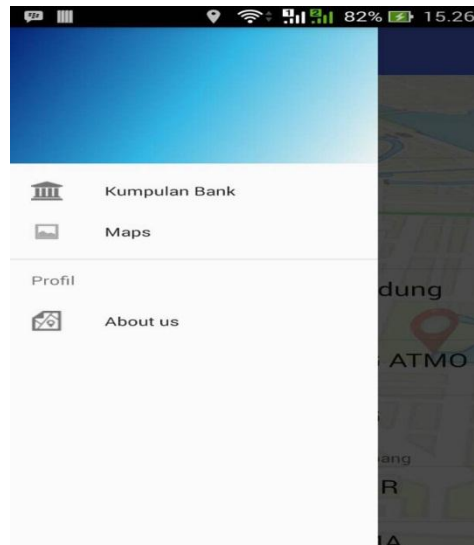


Gambar 4. Tampilan Awal

3.1 Implementasi *Interface*

1. Tampilan Menu Utama

Setelah user masuk di halaman awal selanjutnya tampil menu Utama. menu ini digunakan untuk menampilkan apa saja yang ada pada sistem ini



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Daftar Nama Bank

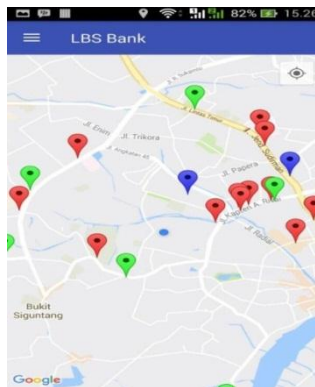
Setelah memilih menu Kumpulan Bank maka akan tampil daftar seluruh Bank yang ada di Kota Palembang. Daftar nama Bank ini digunakan untuk mempermudah user dalam menemukan Bank yang berada di kota Palembang.



Gambar 5. Tampilan Daftar Bank

3. Tampilan Peta Lokasi Bank

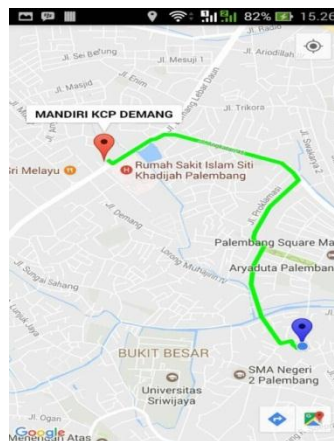
Hasil tampilan gambar dibawah ini menampilkan informasi lokasi Bank dan lokasi user



Gambar 6. Tampilan Peta Lokasi Bank

4. Tampilan Rute Lokasi Bank

Halaman ini menampilkan rute lokasi Bank, informasi rute digunakan sebagai petunjuk arah untuk menuju Bank yang dituju dari user.



Gambar 7. Tampilan Rute Bank

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

1. Aplikasi ini memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengetahui lokasi Bank terdekat di Kota Palembang
2. Aplikasi harus selalu berjalan dengan koneksi internet. Untuk mengakses informasi ataupun untuk mengetahui posisi *pengguna*.
3. Aplikasi berhasil mengambil nilai longitude latitude sebagai akurasi lokasi *pengguna* dan tempat yang dituju
4. Kecepatan untuk mendapatkan posisi lokasi Bank bergantung pada kecepatan akses Internet.
5. Kecepatan untuk mengakses informasi dari database server bergantung pada kecepatan akses Internet.
6. Aplikasi hanya diterapkan pada emulator dan server lokal pada PC

DAFTAR PUSTAKA

- Eder, D. R. A. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Irregular Verb Berbasis Mobile Pada Platform Android. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/14757/>
- Hasugian, J. (2005). Pemanfaatan Internet: Studi kasus tentang Pola, Manfaat dan Tujuan Penggunaan Internet oleh Mahasiswa pada Perpustakaan USU. *Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 7–18.
- Ichwan, M., Hakiky, F., & Informatika, J. T. (2011). PENGUKURAN KINERJA GOODREADS APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API) PADA APLIKASI MOBILE ANDROID (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku). *Jurnal Informatika*, 2(2), 13–21.
- Korowotjeng, I., Sengkey, R., Paturusi, M. T. S. D. E., Tuturoong, M. E. N. J., & Kom, M. (2014). Sistem Informasi Pengarsipan Berbasis Web Di Kantor Jurusan Teknik Elektro Unsrat.
- Sasmito, G. W., & Hadiansah, F. (2015). Implementasi Location Based Service Rute Objek Wisata Tegal, 7(2), 107–112.
- Setiawan, A. V. (2011). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Lkm Gerembeng Bali. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sukarno, K. W., & Syaichu, M. (2006). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Bank Umum Di Indonesia. *Jurnal Studi Manajemen & Organisasi*, 3(2003), 46–58.
- Wibisono, S. (2013). Aplikasi Pengolah Bahasa Alami untuk Query Basisdata Akademik dengan Format Data Xml. *Teknologi Informasi DINAMIK*, 18(1), 65–79.
- Yuhana, U. L., Cahyadi, O., & Fabroyir, H. (2010). Pemanfaatan Google Maps untuk pemetaan dan Pencarian Data Perguruan Tinggi Negeri Di Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi*, 21–26. Retrieved from http://yuhana.if.its.ac.id/wp-content/uploads/publikasi/2010_01_pemanfaatan_googlemaps.pdf.