

Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (*Location-Based Service*) menggunakan Android Studio

Yoel Pahala Bangun^{1*}, NM Faizah², Lucky Koryanto³

^{1*,2,3} Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

*Correspondence email:
rijaatmaja123@gmail.com

Received: 29 November 2022
Accepted: 13 December 2022
Published: 4 January 2023

Full list of author information is
available at the end of the article.

Abstract

The purpose of this study is to design an Android-based application for finding hangout places in the Kebayoran Lama area using the LBS (Location-based service) method using Android Studio due to the lack of public knowledge about hangout places spread across the Kebayoran Lama area, South Jakarta, so they have to know the name of the Hangout Place. first if you want to search on google maps and ask the local community so it's not time efficient. This application can be run on the Android platform as a means of interface with the user because of the ease and efficiency it has. Besides that, using Android devices is common and has even become a necessity for most people today. During the data collection process, observations were made at the research location involving interviews with the community around Kebayoran Lama, South Jakarta, DKI-Jakarta. At the application development stage using the XP (Extreme Programming) method and the use of Location-Based Service (LBS) as location services and mobile devices. The results of the research in the form of an application to find hangout places in Kebayoran Lama, South Jakarta using the Location-Based Service (LBS) method are expected to help people in Kebayoran Lama, South Jakarta to find locations where to hang out that provide cheap food and drinks, so that it can make it easier for people to use their time efficiently.

Keywords: Application; Hangout Place Search; Android; Extreme Programming; LBS; Android Studio.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi pencarian tempat nongkrong di daerah kebayoran lama berbasis android dengan metode LBS (*Location-based service*) Menggunakan Android Studio dikarenakan masih minimnya pengetahuan masyarakat tentang Tempat nongkrong yang tersebar di daerah Kebayoran Lama Jakarta Selatan sehingga mereka harus mengetahui nama Tempat Nongkrong terlebih dahulu apabila ingin mencari di google maps dan bertanya dengan masyarakat sekitar sehingga tidak efisiensi waktu. Aplikasi ini menggunakan dapat dijalankan pada platform android sebagai sarana interface dengan pengguna dikarenakan kemudahan dan efisiensi yang dimilikinya. Selain itu pengguna perangkat android menjadi hal yang umum dan bahkan sudah menjadi keharusan bagi sebagian besar kalangan masyarakat saat ini. Pada proses pengumpulan data dilakukan observasi lokasi penelitian dengan melibatkan wawancara dengan masyarakat sekitar Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, DKI-Jakarta. Pada tahapan pengembangan aplikasi menggunakan metode XP (Extreme Programming) serta penggunaan Location-Based Service (LBS) sebagai layanan lokasi dan mobile device. Hasil penelitian berupa aplikasi pencarian tempat nongkrong di Kebayoran Lama Jakarta Selatan yang menggunakan metode Location-Based Service (LBS) ini diharapkan dapat membantu masyarakat di Kebayoran Lama Jakarta Selatan untuk menemukan lokasi tempat nongkrong yang menyediakan makanan dan minuman yang murah, sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk menggunakan waktu mereka secara efisien.

Kata Kunci: Aplikasi; Pencarian Tempat Nongkrong; Android; Extreme Programming; LBS; Android Studio.



1. Pendahuluan

Gaya hidup merupakan istilah yang sedang populer saat ini dalam masyarakat. Gaya hidup masyarakat sekarang saat ini telah mengalami perubahan dan perkembangan seiring berkembangnya jaman (Nisak, 2022; Misbahuddin, 2018). Dahulu masyarakat tidak terlalu mementingkan urusan penampilan dan gaya hidup. Tetapi sekarang berbeda keadaannya di Indonesia sudah ada sejak jaman dahulu hingga sekarang dan mengalami beberapa perubahan seiring berkembangnya jaman. Sebelumnya aktivitas nongkrong biasanya hanya dilakukan di warung kopi kecil serta kegiatan yang dilakukan juga lebih sederhana seperti hanya untuk berkumpul bersama teman (Hardiyanti & Puspa, 2021; Harjono, 2020). Nongkrong sudah menjadi bagian dari gaya hidup, terutama untuk seseorang yang berusia 18-25 tahun, *single* dan bekerja di pusat perkotaan (Nugraha, 2019). Nongkrong menjadi habit yang wajib dilakukan untuk menghilangkan stress baik dengan teman kantor, teman waktu kuliah (Harlina, 2021). Menghabiskan waktu mengobrol di cafe atau mall dengan harga menu makanan yang bisa mencapai ratusan ribu tentu saja bisa menjadi sangat memboroskan walaupun tidak dilakukan setiap hari. Memanfaatkan teknologi, berbagai penelitian telah menghasilkan berbagai aplikasi *online* yang bisa memberikan berbagai kelebihan, baik informasi tempat-tempat nongkrong, diskon atau promo, tapi juga menyediakan *voucher* khusus untuk potongan harga di berbagai tempat hingga melakukan reservasi secara *online*.

Beberapa penelitian telah menghasilkan aplikasi tempat nonkrong, seperti yang dilakukan oleh Pradipta (2016) yang menghasilkan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai detail tempat nongkrong yang tepat dan rute. Aplikasi tempat nongkrong dapat memudahkan reservasi tempat *online*, mengetahui informasi cafe dan lokasi cafe sedangkan untuk pemilik cafe mengatur cafe lebih mudah dan flexible (Isman, 2022). Ramadhan & Paputungan (2020) menggunakan metode *Weighted Product* (WP) yang digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan dalam penentuan tempat nongkrong. Dari ketiga penelitian terdahulu, desain dan metode penerapan yang digunakan berbeda tetapi mereka sepakat bahwa tren aplikasi tempat nonkrong dapat diteliti lebih lanjut dan disesuaikan dengan objek yang diteliti.

Berdasarkan dari latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu; Sering kali masyarakat kebingungan untuk mencari lokasi tempat nongkrong sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk bersosialisasi dengan teman-teman atau pun kerabat, Kurangnya efisiensi waktu masyarakat untuk mencari tempat nongkrong dikarenakan tidak adanya sistem yang membantu nasabah untuk mencari lokasi tempat nongkrong tanpa mengetahui nama tempatnya terlebih dahulu, dan Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang lokasi tempat nongkrong sehingga sistem ini akan sangat memudahkan masyarakat dalam mencari lokasi tempat nongkrong. Mengingat besarnya ruang lingkup masalah maka diberikan batasan-batasan masalah; Sistem ini mengarah kepada pembuatan suatu aplikasi berbasis android dimana sistem ini hanya terbatas dapat di gunakan di dalam sistem operasi android, Sistem penunjang keputusan ini menggunakan android studio dengan bahasa pemograman java dan database menggunakan MySql, dan Aplikasi sistem pencarian tempat nongkrong ini ditujukan untuk memudahkan user mencari lokasi tempat nongkrong dengan mudah dan memberikan nilai pasar bagi pihak pemilik tempat nongkrong. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah; Bagaimana membangun aplikasi pencarian tempat nongkrong dengan menggunakan android?, Bagaimana membangun aplikasi pencarian tempat nongkrong dengan memanfaatkan *location-based service* yang memudahkan user dalam menampilkan lokasi dan informasi?, dan Bagaimana manfaat aplikasi pencarian tempat nongkrong untuk user / penyedia Tempat Nongkrong. Tujuan penelitian ini adalah; Membuat aplikasi pencarian tempat nongkrong, sehingga dapat membantu masyarakat untuk mencari lokasi tempat nongkrong dengan mudah, dan Mengimplementasikan suatu sistem ke dalam bentuk aplikasi, agar dapat membantu untuk menemukan tempat nongkrong di daerah Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, DKI-Jakarta.

2. Metode

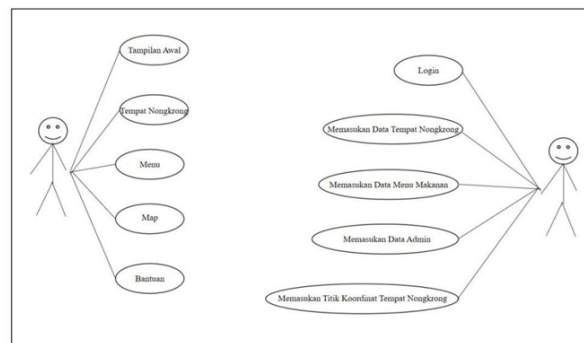
Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan suatu penelitian. Di dalam penelitian ini sumber data yang digunakan merupakan data hasil dari observasi langsung ke masyarakat khususnya di daerah Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, DKI-Jakarta. Sedangkan pada tahap wawancara dengan narasumber yakni beberapa warga Kebayoran lama, Jakarta Selatan, DKI-Jakarta untuk mendapatkan data yang akurat. Dalam rangka untuk mengumpulkan informasi yang benar dan akurat

yang akan digunakan untuk perancangan aplikasi. Pada proses pengembangan aplikasi digunakan metode *Extreme Programming* (XP), dimana metode ini merupakan *framework* pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang lebih berkualitas, dan kualitas yang lebih tinggi untuk tim Pengembangan (Beck & Fowler, 2001). XP adalah kerangka kerja tangkas yang paling spesifik mengenai praktik rekayasa yang sesuai untuk pengembangan perangkat lunak (Sulistiyawati *et al.*, 2022). Pada proses perancangan digunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia perkembangan sistem yang berorientasi objek (Saputro, Faizah, & Riyanto, 2022). Diagram-diagram ini digunakan sebagai representasi visual objek, kondisi, dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem atau *software* (Vramasatya, Faizah, & Nurcahyo, 2022). Dapat dikatakan bahwa bahasa pemodelan ini merupakan *blueprint* atau cetak biru yang digunakan di berbagai bidang keteknikan (Ihtiar, WP, & Faizah, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

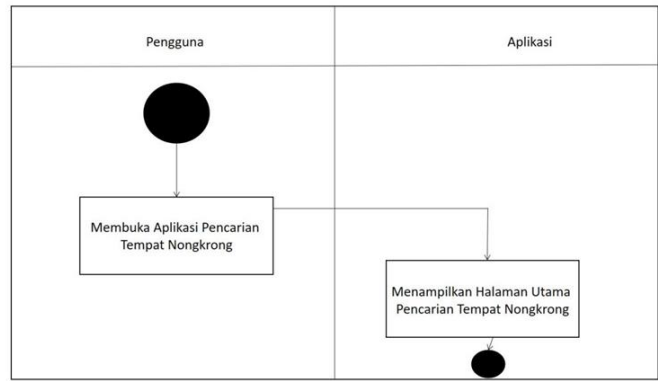
3.1 Hasil

Rancangan sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini akan mengidentifikasi komponen-komponen yang akan digunakan dalam sistem informasi yang akan dirancang secara rinci.



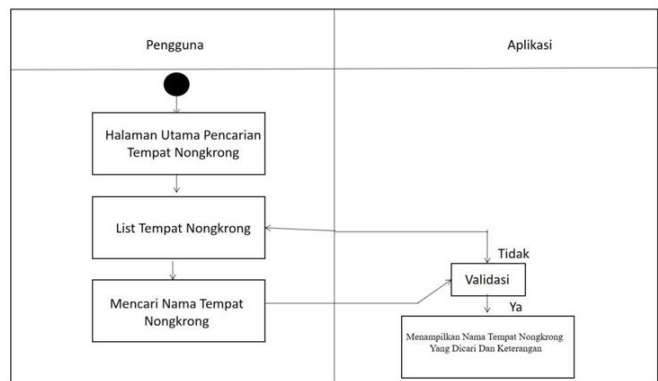
Gambar 1. Use Case Diagram

Pada Gambar 1 dapat dilihat terdapat 2 (dua) aktor yaitu Pengguna dan Admin. Pengguna dapat mengakses aplikasi seperti halaman utama, menu Tempat Nongkrong untuk mencari lokasi tempat Nongkrong, menu Makanan untuk mencari Menu makanan yang sedang pengguna cari berada di Tempat nongkrong mana saja, lalu map untuk mengetahui rute yang harus ditempuh oleh pengguna. Sedangkan Admin dapat mengakses data dari admin yang ingin ditambahkan, lalu admin dapat memasukkan data untuk menu tampilan Tempat Nongkrong yaitu dengan memasukkan data dari Tempat Nongkrong dengan mengisi nama Tempat Nongkrong, alamat Tempat Nongkrong, gambar Tempat Nongkrong, keterangan dari Tempat Nongkrong, lalu admin juga dapat menambahkan data Menu Makanan dan Minuman dengan memasukkan data Menu Makanan dan Minuman seperti nama Makanannya, Harga dari Makanan dan minuman tersebut, lalu gambar dari Makanan Dan Minuman tersebut. Dan yang terakhir admin juga harus menentukan titik koordinat dari setiap Tempat Nongkrong yang sudah dimasukan datanya oleh admin agar nantinya pengguna dapat mengetahui lokasi dari Tempat Nongkrong yang ingin dicari dengan bantuan titik koordinat yang sudah dibuat. Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika dan jalur kerja, node pada sebuah activity diagram ini disebut action sehingga diagram tersebut dapat menampilkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh sebuah sistem. Dibawah ini terdapat beberapa Activity dalam aplikasi ini yang digambarkan melalui Activity Diagram.



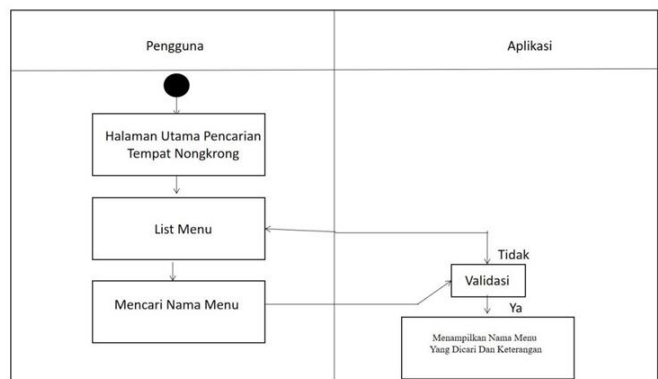
Gambar 2. Activity Diagram Membuka Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong.

Pada gambar bisa dilihat bahwa pengguna akan melakukan aktivitas yaitu dengan membuka aplikasi pencarian tempat nongkrong lalu aplikasi akan memberikan aktivitas juga dengan menampilkan halaman utama dari aplikasi pencarian tempat nongkrong ini. Pada halaman utama terdapat menu list tempat nongkrong, list tempatt, map, juga bantuan. Disini pengguna nantinya dapat memilih menu mana yang pengguna inginkan.



Gambar 3. Activity Diagram List Tempat Nongkrong

Pada gambar ini diatas dapat dilihat jika pengguna memilih menu list Tempat Nongkrong dan mencari nama Tempat Nongkrong yang pengguna inginkan dan jika sudah sesuai dengan pengguna ingin cari maka aplikasi akan menampilkan nama apotek yang sedang dicari namun jika tidak maka pengguna dapat kembali lagi ke halaman list Tempat Nongkrong dan mencari lagi nama Tempat Nongkrong sampai sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 4. Activity Diagram List menu

Pada gambar diatas merupakan activity dari menu tampilan list ini, saat pengguna memilih list Menu Makanan dan mencari nama Makanan yang pengguna Sukai maka aplikasi nama Tempat Nongkrong yang

pengguna ingin kan namun juga nama Menu yang ditampilkan tidak sesuai dengan pengguna inginkan maka pengguna dapat kembali lagi ke menu list Makanan dan mencari lagi nama Makanan sampai pengguna menemukan Makanan yang Banyak disukai dengan yang pengguna sedang cari. Pada tampilan nama Menu ini pengguna dapat mengetahui Makanan atau Minuman Apa saja yang di sukain, dan pengguna dapat mengetahui Tempat Nongkrong mana saja yang menyediakan Menu makanan yang banyak di sukain pengguna ini.

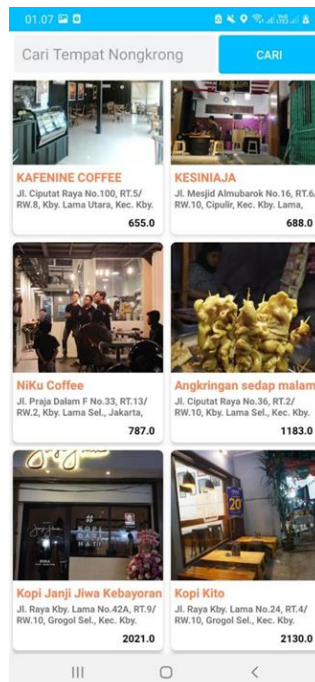
3.2 Pembahasan

Dibawah ini merupakan tampilan dari Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong dimana aplikasi ini dibuat untuk mengetahui lokasi dari Tempat Nongkrong yang ada di Kebayoran Lama Jakarta Selatan dengan menggunakan metode *Location-based service*, diantaranya yaitu:



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

pada gambar 5 diatas dapat dilihat bahwa menu utama dari aplikasi pencarian tempat nongkrong ini terdapat menu list cari tongkrongan, list menu, map, bantuan. Pengguna dapat memilih menu mana saja yang dibutuhkan oleh pengguna, seperti menu list tempat nongkrong, disini pengguna bisa melihat tampilan dari menu list apotek seperti dibawah ini:



Gambar 6. Tampilan Halaman List Tempat Nongkrong

Pada gambar diatas dapat dilihat ini merupakan tampilan dari halaman list apotek, dimana pengguna dapat melihat data dari Tempat Nongkrong yang Sudah ditampilkan. Disini pengguna dapat melihat ada Tempat Nongkrong yang ada di Kebayoran lama, Jakarta Selatan, pengguna dapat memilih Tempat Nongkrong mana saja yang ingin ditampilkan. Disana nanti tedapat keterangan Tempat Nongkrong mana saja yang menyediakan Makanan Dan Minuman yang Murah dan Terjangkau.



Gambar 7. Tampilan Halaman List Menu makanan

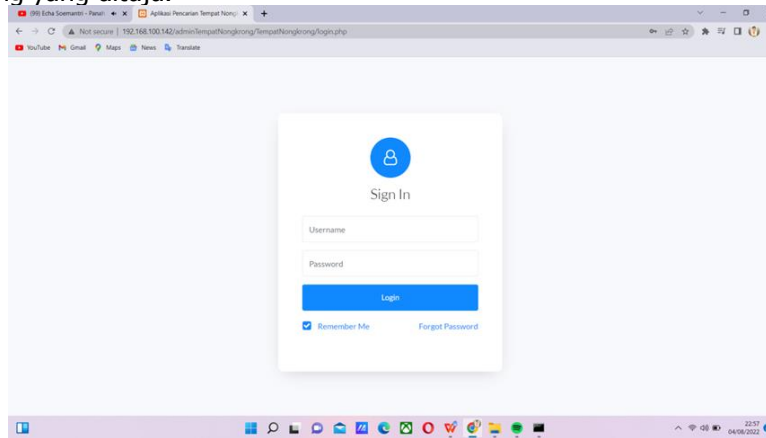
Pada gambar 7 diatas merupakan gambaran dari halaman list Makanan. Disini pengguna dapat melihat jenis-jenis Makanan mulai dari foto dari obat, kegunaan dari obat tersebut, serta di tempat nongkrong mana yang tersedia makanan tersebut.



Gambar 8. Tampilan Halaman Map

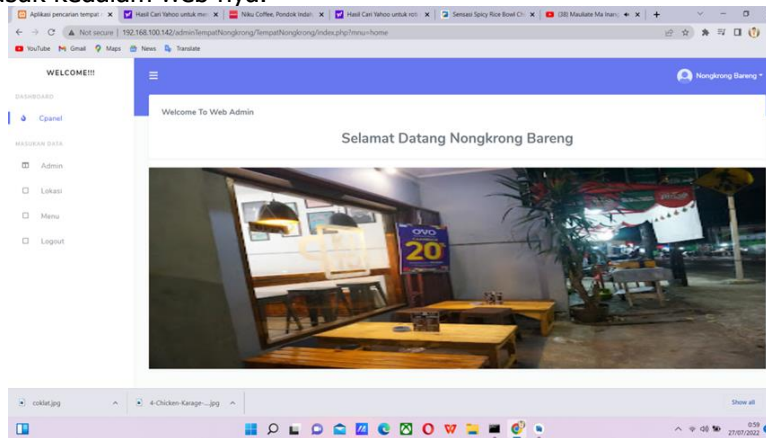
Pada gambar 8 dapat dilihat ini merupakan gambaran dari tampilan menu Map, disini pengguna dapat

melihat titik-titik lokasi dari tempat nongkrong yang di Kebayoran Lama Jakarta Selatan. Jika pengguna memilih titik lokasi yang sudah ditetapkan maka dari menu Map ini akan menunjukkan rute dari posisi lokasi pengguna ke lokasi tempat nongkrong yang dituju.



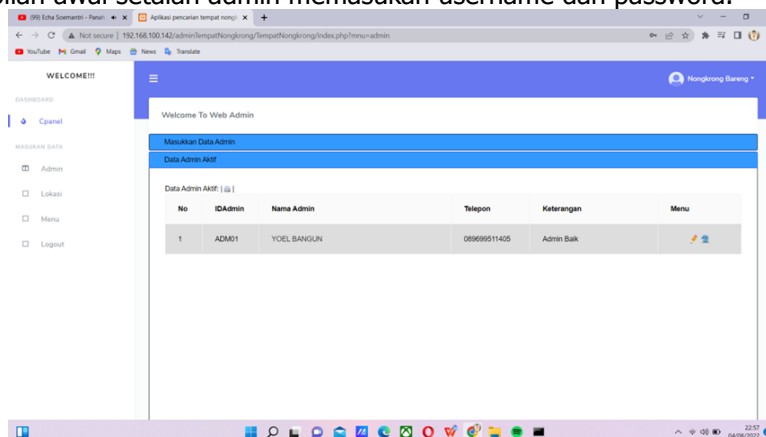
Gambar 9. Tampilan Menu Login Admin

Pada Gambar 9 ini merupakan tampilan menu login. Disini admin akan login terlebih dahulu sebelum masuk ke halaman web pencarian Tempat Nongkrong ini. Disini admin akan memasukan username dan password baru bisa masuk kedalam web nya.



Gambar 10. Tampilan Beranda Admin

Pada gambar diatas merupakan tampilan beranda disini terdapat tampilan dari sedikit Tempat Nongkrong. Disini merupakan tampilan awal setelah admin memasukan username dan password.



Gambar 11. Tampilan Admin

Pada tampilan di atas adalah tampilan menu admin yang nantinya terdapat data beberapa admin yang sudah dimasukan akan berada pada tampilan ini. Disini admin bisa ditambahkan atau di hapus.

4. Kesimpulan

Dari penulisan Penelitian Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong di Kebayoran Lama Jakarta Selatan yang menggunakan metode *Location-Based Service* (LBS) ini diharapkan dapat membantu masyarakat di Kebayoran Lama Jakarta Selatan untuk menemukan lokasi Tempat Nongkrong yang menyediakan Makanan dan minuman yang murah meriah, sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk menggunakan waktu mereka secara efisien. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini masyarakat di Kebayoran lama Jakarta Selatan tidak perlu lagi mencari 1 (satu) per 1 (satu) tempat nongkrong yang belum diketahui Harga dan deskripsi.

Referensi

- Beck, K., & Fowler, M. (2001). *Planning extreme programming*. Addison-Wesley Professional.
- Hardiyanti, N. Y., & Puspa, R. (2021). Coffee culture di Indonesia: Pola konsumsi konsumen pengunjung kafe, kedai kopi dan warung kopi di Gresik. *Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 93-106. DOI: <https://doi.org/10.20473/medkom.v1i2.26380>.
- Harjono, F. N. J. (2020). *Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Deskriptif Tentang Pemilihan Tempat Nongkrong Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Harlina, H. (2021). *Kontrol Diri Mahasiswa Perantau Dalam Menjaga Kepercayaan Orang Tua (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Parepare)* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Ihtiar, D., WP, R. R., & Faizah, N. M. (2022). APLIKASI PENCARIAN BENGKEL VESPA DI KOTA DEPOK BERBASIS ANDROID DENGAN METODE LOCATION-BASED SERVICE (LBS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 67-73. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.88>.
- Isman, R. S. N. E. (2022). Pembuatan Aplikasi Mobile Nongkrong Produktif (notif). (Doctoral dissertation, Ubaya Repository).
- Misbahuddin, M. (2018). PAKAIAN SEBAGAI PENANDA: KONTRUKSI IDENTITAS BUDAYA DAN GAYA HIDUP MASYARAKAT JAWA (2000-2016). *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(2), 113-133. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3522966>.
- Nisak, M. (2022). Gaya hidup konsumtif mahasiswi dalam trend fashion (studi kasus mahasiswi jurusan manajemen Universitas Islam Lamongan). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 4(2).
- Nugraha, B. E. (2019). *Perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa perantauan (studi kasus mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* (Bachelor's thesis).
- Pradipta, C. H. G. (2016). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TEMPAT NONGKRONG DI YOGYAKARTA DENGAN AUGMENTED REALITY* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Ramadhan, M. G. R., & Papatungan, I. V. (2020). Perancangan Website Untuk Menemukan Tempat Nongkrong menggunakan Pendekatan Waterfall dan Metode Weighted Product. *AUTOMATA*, 1(2).
- Saputro, J., Faizah, N. M., & Riyanto, A. (2022). SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENGEMBALIAN DANA TABUNGAN ANGGOTA MUTASI DAN PENSIIUN MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHICAL PROCESS (AHP) BERBASIS ANDROID. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 37-49. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.85>.
- Sulistiyawati, U. S., Bahruni, Afrizal, & Alfina. (2022). Billing Barber Shop (An Implementation of GoodBarber App Builder). *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(2), 46-51. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i2.798>.

Vramasatya, M. R., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2022). APLIKASI PEMASARAN PERUMAHAN PT. GRIYA ABEE MAKMUR RAGAJAYA CITAYAM KABUPATEN BOGOR MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) BERBASIS WEB. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 59-66. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.87>.

How Cites

Bangun, Y. P., Faizah, N., & Koryanto, L. (2023). Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio. *Design Journal*, 1(1), 55–63. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.28>.

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/dj>.