

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat dan memaksa kita harus bisa mengerti tentang teknologi pada saat ini. Dampak dari teknologi informasi ialah kita harus meninggalkan cara lama kita untuk mencari informasi secara manual yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan menggantikannya dengan melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini. Pada dasarnya penggunaan teknologi informasi sekarang ini bertujuan untuk mencapai waktu efisiensi dalam kecepatan dan ketepatan memprosesnya.

Untuk membantu kita dalam mencari informasi yang kita inginkan, kita membutuhkan perangkat *smartphone* yang semakin canggih salah satunya ialah *smartphone* yang berbasis Android. *Smartphone* android pada saat ini perkembangannya sangat pesat dan android dinilai juga dapat banyak memberi informasi serta juga memudahkan kita sebagai penggunaanya dalam mencari informasi yang cepat dan akurat. Salah satunya dalam mencari informasi tentang pariwisata sebuah kota. Mengetahui informasi tentang pariwisata sebuah kota yang akan menjadi tujuan kita untuk berlibur sangatlah penting. Dengan informasi yang ada para wisatawan akan sangat dibantukan untuk berlibur di kota tersebut, salah satu tujuan berlibur adalah Kabupaten Jayapura.

Jayapura merupakan salah satu kota diujung timur Indonesia yang masuk dalam provinsi Papua. Jayapura adalah kota yang damai yang dihuni berbagai macam suku bangsa Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Jayapura banyak memiliki potensi kebudayaan dan pariwisata seperti seni budaya dan wisata alam yang masih terjaga kelestariannya sampai saat ini. Masih banyak tempat wisata yang dapat kita kunjungi dan dinikmati di Kabupaten Jayapura, akan tetapi juga masih banyak tempat-tempat wisata yang belum banyak dikunjungi karena kendala dari kurangnya informasi yang didapati oleh para wisatawan lokal maupun wisatawan luar negeri.

Berdasarkan uraian di atas saya akan membuat aplikasi android yang berisikan tentang informasi kebudayaan dan pariwisata di Kabupaten Jayapura. Serta akan ditambahkan beberapa fitur tambahan yang bermanfaat antara lain tempat wisata, hotel, cerita rakyat, budaya dan lagu. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para wisatawan lokal maupun wisatawan luar negeri yang mau berlibur di Kabupaten Jayapura dapat menikmati kebudayaan dan pariwisata di Kabupaten Jayapura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah bagaimana langkah merancang dan membuat Aplikasi Informasi wisata, hotel, budaya, cerita rakyat dan lagu berbasis Android agar dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata Jayapura Papua?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini berbasis Android.
2. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java dengan eclipse.
3. Aplikasi ini berlaku hanya untuk wilayah Kabupaten Jayapura tapi karena sedikitnya tempat wisata sehingga menggabungkan tempat wisata yang ada di Papua.
4. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi tentang tempat wisata, hotel, budaya, cerita rakyat, papua dan lagu.
5. Aplikasi mobile ini dibuat menggunakan bahasa indonesia.
6. Aplikasi mobile ini dibuat khusus untuk OS Android 2.3.
7. Menggunakan peta API v1.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Menerapkan ilmu yang sudah saya peroleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan tentang aplikasi mobile android.
3. Agar Aplikasi Mobile Android mampu menjadi media untuk memberikan informasi tentang pariwisata di Kabupaten Jayapura.
4. Dan mempermudah para wisatawan dalam mencari informasi tentang Kabupaten Jayapura.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian setidaknya mempunyai manfaat antara lain adalah:

1. Bagi penulis
 - a. Diharapkan penelitian saya ini dapat membantu Dinas kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Jayapura dalam mempromosikan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Jayapura.
 - b. Menambah kemampuan saya atas apa yang telah saya teliti.
 - c. Menambah pengalaman untuk menjadi bekal dalam mencari pekerjaan.
2. Bagi pengguna
Supaya dapat mempermudah para pengguna *smartphone* dalam mencari informasi kebudayaan dan pariwisata yang ada di Kabupaten Jayapura.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Agar mendapatkan data-data yang akurat dan relevan maka penulisan mengumpulkan sumber data sebagai berikut:

a. Metode perpustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dokumen-dokumen yang akurat serta relevan mengenai aplikasi android dari

berbagai sumber penelitian yang ada diperputakaan dan juga bisa dengan cara membaca buku-buku yang ada diperpustakaan.

b. Metode dinas kebudayaan dan pariwisata

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang ada di dinas kebudayaan dan pariwisata dikabupaten jayapura.

c. Metode internet

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dicari melalui media internet supaya bisa melengkapi data yang sudah ada sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Memberikan gambaran mengenai isi dari struktur penulisan dalam menyusun penulisan secara sistematis sesuai yang berlaku dikampus. Supaya pembaca dengan mudah mengikuti dan memahamin dari isi penulisan.

Sistematika dibagi menjadi lima bab ialah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara mendetail. Berupa definisi dan

model matematis yang berkaitan dengan ilmu serta masalah yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III menguraikan mengenai analisis dan perancangan sistem yang dijabarkan dengan menggunakan permodelan terstruktur Use Case, Class Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab IV menjelaskan bagian yang berisikan data-data pengamatan pengujian pada bagian-bagian tertentu dari keseluruhan rangkaian pembahasan atau analisis data hasil pengujiannya.

BAB V PENUTUP

Bab V menjelaskan bagian yang berisikan tentang kesimpulan sejauh mana sistem ini dibuat dan saran berisi tentang alternative pengembangan sistem agar dapat lebih baik.