

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang memiliki sektor Pariwisata yang melimpah. Provinsi yang meliputi wilayah Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul, Kabupaten Kulon Progo, Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta ini memiliki tempat wisata yang beragam dari wisata candi, wisata pantai, wisata goa, wisata belanja, dan bahkan wisata alam, serta masih banyak wisata lain yang merupakan bangunan bersejarah.

Dikarenakan banyaknya sektor wisata yang terdapat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan tersebar di berbagai kabupaten yang kemudian masih belum terkenal namun memiliki potensi yang sangat besar, maka untuk memudahkan para wisatawan dalam mendapatkan informasi tentang objek wisata yang ingin dituju, beserta dengan kelengkapan lainnya seperti kuliner, penginapan, harga tiket masuk dan rute perjalanan maka penulis merancang Aplikasi Mobile Panduan Wisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan sistem operasi Android. Yang dibuat menggunakan Android Studio, dan didukung dengan menggunakan database MySQL.

Aplikasi dalam bentuk mobile memiliki kelebihan diantaranya adalah bersifat portable dapat dibawa kemana-mana, bersifat efisien dalam penggunaannya karena mudah, dan penggunaannya tidak memerlukan banyak waktu. Database yang digunakan adalah MySQL karena bersifat cross platform, mendukung banyak bahasa pemrograman seperti Java, dan PHP, serta bersifat Open Source.

Diharapkan melalui Aplikasi Mobile Panduan Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta ini, dapat memudahkan para wisatawan lokal maupun mancanegara, untuk dapat menikmati keindahan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta lebih leluasa lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi Sistem Panduan Wisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan mengimplementasikan *google maps application programming interface* pada platform android?
2. Bagaimana memanfaatkan GPS untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android agar mempermudah memperoleh informasi tempat wisata yang bersangkutan?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah ini dapat lebih terarah, maka perlu adanya suatu batasan masalah. Maka perlu ditetapkan batasan – batasan permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

1. Sistem Android yang digunakan adalah versi 4.0 Ice Cream Sandwich sampai versi terbaru 5.0.1 Lollipop.
2. Dalam penunjukan lokasi dan pembuatan rute menggunakan sistem marker (penanda) dan direction (petunjuk arah).
3. Pengguna tidak dapat menambah maupun mengurangi objek wisata yang ada di dalam aplikasi.
4. Titik awal atau Posisi awal menggunakan posisi user saat ini.
5. Menggunakan API (*Application Programming Interface*) google maps.
6. Menggunakan Library Service dari Google.
7. Data wisata meliputi wisata alam (pantai, gunung, gua, air terjun), wisata belanja, wisata sejarah (candi, museum).
8. Data wisata total berjumlah 70 data.
9. Untuk dapat mengakses lokasi dan menggunakan fungsi rute atau penunjuk jalan, diperlukan koneksi internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian Aplikasi Mobile Panduan Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis sistem operasi Android, bertujuan untuk :

1. Merancang Aplikasi Panduan Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Android.
2. Mengimplementasikan Aplikasi Panduan Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Android secara nyata.
3. Memudahkan masyarakat luas untuk berlibur dan menjelajah tempat wisata di jogja.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis :

1. Dapat menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan pembaca, khususnya dalam bidang pemrograman aplikasi mobile dan pengaplikasian *Google Maps*
2. Dapat digunakan sebagai referensi atau sumber informasi bagi penelitiain lain.

1.5.2 Manfaat Praktis :

1. Menghasilkan Aplikasi Panduan Wisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Android, yang dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan lokal maupun mancanegara.
2. Mempermudah wisatawan untuk mencari lokasi wisata, tempat makan, penginapan, dan fasilitas umum serta informasi yang berhubungan dengan wisata yang dituju.
3. Mempermudah wisatawan untuk mengetahui letak lokasi diri sendiri dan lokasi tujuan selama perjalanan.

1.6 Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tentang perancangan Sistem Panduan Wisata berbasis Android yang mengimplementasikan *Google Maps Application Interface Programming* ini, penulis melakukan pengumpulan dan penganalisaan data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1) Studi literatur

Studi ini dimaksudkan untuk pengumpulan dan memperoleh data sekunder dengan cara mempelajari, membaca dan mencatat dari buku, paper, atau jurnal internasional maupun nasional dan dari laporan penelitian lain yang memiliki tema atau judul yang mirip.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

1.6.3 Metode Perancangan

1) *Unified Modelling Language (UML)*

Sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis *Object-Oriented*.

2) Tabel Relasi Database

Relasi adalah hubungan antar tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu database.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

1) Prototipe adalah suatu pendekatan yang sangat rapi dan berurutan untuk membuat sebuah sistem menjadi sesuatu yang nyata.

2) Prototipe mempunyai proses design berulang dan mengkombinasikan dengan Siklus Pengembangan Perangkat Lunak, yaitu (analisis, desain, konstruksi dan implementasi) ke dalam satu langkah yang berulang-ulang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan aplikasi pada skripsi ini, terlebih dahulu akan diterangkan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang gambaran umum penulisan skripsi, adapun isi yang terkandung dalam bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang teori- teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi – definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen – komponen lain yang digunakan pada penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah maupun peluang yang ada, apabila disitu terdapat masalah maka akan dicari solusi dari permasalahan tersebut, dan diselesaikan melalui penelitian, dan apabila ditemukan peluang maka peluang tersebut akan diraih menggunakan penelitian ini. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail tentang mekanisme perancangan yang akan dilakukan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan gambaran secara umum tentang aplikasi, prosedur operasional, analisis sistem, implementasi design, hasil testing, spesifikasi hardware maupun software yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi laporan Skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada semi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini dicantumkan sumber – sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi.

