

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan IPTEK di era globalisasi seperti sekarang ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, telah meningkatkan kebutuhan masyarakat akan teknologi yang sekaligus merubah gaya hidup masyarakat. Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *smartphone* yang mengusung sistem operasi android yang baru-baru ini menjadi sistem operasi yang banyak dipakai, tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi seperti telepon atau mengirim pesan singkat tetapi dapat menampilkan beragam fitur yang dapat dipakai untuk memenuhi kebutuhan dan membantu aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan segala kelebihan yang dimiliki sistem operasi android, penggunaan sistem operasi ini meningkat tajam, pada Kuartal 2 2014, pengguna ponsel berbasis android di dunia mendominasi 85% pangsa pasar. [1]

Sejalan dengan berkembangnya teknologi yang ada sekarang ini yang berdampak pada semakin meningkatnya kesejahteraan rakyat maka kebutuhan untuk berlibur meningkat. Untuk mencapai kebutuhan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya. Untuk memperoleh informasi tersebut wisatawan sering mengalami kesulitan dalam mencari tujuan wisata yang sesuai keinginan karena tidak mengetahui dimana dan pada siapa harus meminta informasi. Oleh sebab itu

penyediaan informasi di bidang pariwisata perlu disiapkan dengan rapi dan terstruktur agar dapat diakses dengan mudah.

Untuk mengetahui informasi mengenai tujuan pariwisata, sebagian besar masyarakat hanya mengetahui lokasi pariwisata dari mulut ke mulut atau dari media massa. Informasi yang didapatkan dari teman atau media massa dianggap kurang memuaskan karena informasi tersebut tidak lengkap baik dari sarana, biaya akomodasi, lokasi pasti tempat wisata dan alternatif wisata di daerah yang dimaksud. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat guna mencari objek wisata yang berisi informasi pariwisata, *budget* yang diperlukan serta lokasi pasti tempat wisata dengan memanfaatkan layanan LBS (*Location Based Service*) atau yang sering kita dengar dengan kata GPS yang sudah ada disetiap *smartphone* ber-OS android, dalam hal ini penulis menggunakan layanan *Google Maps*.

Dan berdasarkan survei di paragraf pertama dimana mayoritas pengguna *smartphone* memilih android sebagai sistem operasinya yaitu sebesar 85%, maka peneliti tertarik untuk memanfaatkan peluang tersebut dengan membuat aplikasi *Mobile Travelling (M-Travelling)*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari Latar belakang masalah diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi *M-Travelling* berbasis Android agar dapat memberikan informasi mengenai objek wisata, antara lain: lokasi

wisata, rute menuju lokasi wisata, penginapan di sekitar lokasi wisata dan biaya penginapan yang diperlukan?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan ponsel yang berbasis android dengan versi 2.3 (*Gingerbread*) dan selebihnya.
2. Informasi wisata yang tersedia dalam aplikasi ini bersifat statis., jika *user* ingin mendapatkan data terbaru maka harus meng-*update* aplikasi.
3. Implementasi hanya sampai pada tahap *prototype*.
4. Aplikasi hanya menampilkan informasi pariwisata di Indonesia.
5. Penelitian yang akan dibahas hanya meliputi :
  - a. Lokasi wisata
  - b. Hotel/penginapan di sekitar lokasi wisata
  - c. Biaya yang dibutuhkan untuk menginap
6. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Eclipse IDE, Android SDK, SQLite dan Android Development Tools.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun suatu aplikasi Informasi pariwisata berbasis android.

2. Mempermudah masyarakat untuk mencari objek wisata yang berisi lokasi wisata, rute menuju lokasi wisata dan penginapan, serta *budget* yang diperlukan untuk menginap.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Penyusun**

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.

##### **2. Bagi Masyarakat**

Membantu bagi mereka yang kesulitan mencari objek wisata berdasarkan kategori wisata yang diinginkan.

##### **3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

Skripsi ini dapat menjadi bahan referensi untuk lebih dikembangkan lagi kedepannya.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai suatu langkah-langkah atau cara-cara dalam meneliti suatu objek. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini:

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi langsung lokasi wisata dan mengumpulkan data valid yang diperlukan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pengelola tempat wisata untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

c. Pustaka

Untuk mendukung pengembangan sistem aplikasi ini, peneliti menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

2. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)

a. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.

b. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.

c. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.

d. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.

e. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

3. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang dibahas di setiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan ini:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian, konsep dasar, dan teori-teori yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan serta desain tampilan aplikasi.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan sistem yang telah dibuat serta pembahasan program dan dokumentasinya.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan beserta saran dari keseluruhan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.