

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile berbasis linux* yang dirancang seperti komputer dengan berbagai macam aplikasi dilengkapi *fitur* yang lebih canggih dan mudah dikostumisasi. Para pengguna android dapat dengan bebas menggunakan atau bahkan mengembangkan aplikasi yang akan mendukung aktifitas sehari-hari.

Pengembangan aplikasi android pada umumnya mengacu kepada kebutuhan dari pengguna android itu sendiri, contohnya aplikasi berdasarkan hiburan seperti game COC (*Clash of Clans*) yang merupakan salah satu game paling populer saat ini dengan jutaan pengguna aktif. Ada juga yang berupa aplikasi pendukung kegiatan perkantoran seperti openoffice dan berbagai macam aplikasi lainnya.

Dari berbagai jenis aplikasi android, aplikasi pencarian informasi adalah salah satu aplikasi yang banyak diminati oleh pengguna android. Banyaknya yang ingin mencari sebuah informasi yang lebih mudah, membuat para progremer mencoba mengakomodir kebutuhan itu dengan membuat aplikasi pencarian berbagai jenis informasi di android seperti contohnya pencarian lokasi wisata guna membantu para wisatawan menemukan lokasi wisata dengan lebih mudah sesuai daerah atau objek yang diminati baik kota besar maupun kota kecil.

Dengan adanya aplikasi pencarian lokasi wisata di Yogyakarta, muncul gagasan untuk mengembangkan salah satu aplikasi pencarian lokasi wisata di

Yogyakarta. Untuk itu, dirancang aplikasi *mobile* berbasis android tentang pencarian lokasi *local trip direction* di Yogyakarta.

Dalam mempercepat pencarian lokasi *local trip direction* di Yogyakarta menggunakan salah satu teknologi yang biasa digunakan di perangkat *smartphone* saat ini adalah teknologi *Global Positioning System* (GPS) yang dilengkapi dengan *smart map*. Dimana teknologi ini nantinya akan menampilkan letak posisi dan tempat tujuan pengguna secara *real time* dan detail.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi Local Trip Direction di Yogyakarta berbasis android smart map dan GPS?
2. Apakah aplikasi Local Trip Direction Yogyakarta memberikan informasi yang lebih detail dari aplikasi yang sudah ada?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Aplikasi Local Trip Direction Yogyakarta digunakan secara *online*.
2. Aplikasi Local Trip Direction Yogyakarta hanya masih melakukan pencarian di beberapa tempat wisata di daerah Yogyakarta.
3. Dalam aplikasi ini membutuhkan bantuan *Global Positioning System* (GPS).
4. Pada *smart map* hanya menambahkan informasi untuk melengkapi beberapa informasi yang lebih detail.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pencarian tempat wisata daerah Yogyakarta yang lebih detail dan mempercepat dalam menentukan tempat wisata yang akan dikunjungi para pengguna di daerah Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

##### 1. Pengumpulan Data

###### a. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengguna aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta yang sudah ada sebelumnya mengenai tentang kekurangan pada aplikasi tersebut dimana kekurangan itu lebih dapat membantu dalam pencarian lokasi wisata Yogyakarta.

###### b. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

##### 2. Analisis

Melakukan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threads*) dalam aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta yang sudah ada dengan aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta yang akan. Melakukan analisis terhadap kebutuhan dan kelayakan aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta.

### 3. Perancangan

Merancang proses, basis data, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language (UML)* untuk memvisualisasi perancangan dari aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta.

### 4. Implementasi

Membuat aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta berdasarkan perancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

### 5. Testing

Menggunakan metode *white box testing* untuk melakukan pengujian terhadap *listing* program dan *black box testing* untuk menguji apakah fungsionalitas aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika sebagai berikut.

### 1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. Bab II Landasan Teori

Berisi tentang teori, pendapat, dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

### 3. Bab III Analisis dan Perancangan

Berisi tentang analisis dan perancangan yang akan digunakan untuk merancang aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta.

### 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi tentang rincian penerapan dari rancangan yang telah dibuat, cara kerja, penggunaan, dan pengujian aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta.

### 5. Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan aplikasi pencarian lokasi wisata Yogyakarta selanjutnya.

