

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pergeseran teknologi berbasis *desktop* menjadi berbasis *mobile* membuat kebutuhan akan aplikasi berbasis *mobile* semakin meningkat. Aplikasi-aplikasi berbasis *mobile* juga dituntut tidak hanya bisa memberikan informasi tetapi juga bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Pergeseran teknologi yang semacam itu juga telah menyentuh berbagai bidang termasuk bidang pariwisata. Kemudahan mengakses informasi tempat wisata di internet menggunakan *gadget* membuat geliat pariwisata di Indonesia semakin meningkat.

Banyak lokasi wisata baru yang cukup terpencil namun mudah ditemukan berkat mudahnya masyarakat memberikan dan mendapatkan informasi dari internet yang kini sudah dalam genggaman. Perjalanan wisata pun menjadi semakin mudah dengan bantuan aplikasi-aplikasi *mobile* yang memberikan info wisata dengan cepat. Namun, kendala yang sering dihadapi adalah ketika orang sedang melakukan perjalanan wisata di daerah terpencil dan ingin mengeksplor lebih banyak tempat wisata di lokasi tersebut tetapi kesulitan dalam mendapatkan koneksi internet. Karena, banyak sekali lokasi wisata di daerah terpencil yang minim bahkan tidak ada koneksi internet. Sedangkan aplikasi *mobile* yang kini tersedia harus menggunakan koneksi internet dalam mengaksesnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dirancang sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat wisata yang ada di seluruh Indonesia. Dimana aplikasi ini dapat diakses melalui *gadget* berbasis android tanpa perlu adanya

koneksi internet sekalipun. Dengan begitu setiap orang nantinya dapat mengunduhnya di appstore dan dapat menginstalnya secara gratis.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat wisata di seluruh Indonesia?
2. Bagaimana membuat aplikasi "Explore Indonesia" yang dapat diakses dimanapun tanpa adanya koneksi internet?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan dalam penulisan laporan perancangan aplikasi "Explore Indonesia" berbasis android diklasifikasikan menjadi tiga hal yaitu :

#### **1. Batasan Data**

Batasan data yang terdapat pada aplikasi "Explore Indonesia" berbasis android adalah sebagai berikut :

- a. Informasi tempat wisata seperti pantai, goa, gunung, air terjun, candi dan tempat-tempat wisata alam lainnya di Indonesia.
- b. Aplikasi ini hanya membahas mengenai tempat wisata alam di Indonesia.

## 2. Batasan Fitur

Fitur-fitur yang ada dalam project perancangan aplikasi “Explore Indonesia” berbasis android mempunyai beberapa gambaran, yaitu :

- a. Menampilkan informasi tempat wisata yang ada di seluruh Indonesia dan diklasifikasikan berdasarkan provinsi.
- b. Menampilkan informasi tempat wisata seperti nama tempat wisata, sekilas gambaran tentang tempat wisata, lokasi tempat wisata, fasilitas yang ada di tempat wisata, rute perjalanan tempat wisata.

## 3. Batasan Software Developer

Batasan pada dukungan perangkat lunak di dalam perancangan aplikasi “Explore Indonesia” adalah sebagai berikut :

- a. Sistem operasi android versi 2.2 (Froyo)
- b. Eclipse Juno
- c. SQLite Database
- d. Android SDK (*Software Development Kit*)
- e. ADT (*Android Development Kit*)

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Membangun aplikasi “Explore Indonesia” berbasis android yang dapat memberikan informasi mengenai tempat wisata di Indonesia.
2. Memberikan informasi tempat wisata alam di Indonesia yang diklasifikasikan per provinsi sehingga akan memberikan kemudahan seseorang dalam mencari lokasi tempat wisata.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendapatkan gelar kesarjanaaan komputer pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Diharapkan dapat membantu seseorang dalam mencari lokasi tempat wisata di berbagai provinsi di Indonesia.
3. Dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam mencari lokasi tempat wisata walaupun dipedalaman tanpa koneksi internet
4. Sebagai referensi khalayak untuk mengenali berbagai macam keindahan wisata alam di Indonesia.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah :

#### 1. Pengumpulan Data

##### a. Studi Literatur

Pembelajaran dari berbagai macam literatur mengenai pengembangan aplikasi mobile yang membahas tentang tempat wisata di Indonesia.

##### b. Metode Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, internet, majalah, CD atau DVD yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

c. Browsing

Pengamatan dari berbagai web site di internet yang menyediakan informasi yang relevan dengan permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini.

2. Analisis

- a. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan nonfungsional.
- b. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknik, kelayakan hukum dan kelayakan operasional.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang database dan merancang UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat. Selain itu yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang *interface*.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap pembuatan aplikasi, yang dilakukan adalah menterjemahkan perancangan database, UML, dan *interface* ke dalam bahasa pemrograman.

5. Pengujian Sistem

Ada dua jenis pengujian yang dilakukan, yaitu pengujian per modul (*white box*) dan pengujian sistem secara terintegrasi (*black box*).



## 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan penulisan. Adapun penyusunan penulisan sebagai berikut :

a. BAB I : Pendahuluan

Latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II : Landasan Teori

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

c. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

d. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan rancangan tampilan aplikasi.

e. BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran tentang perancangan aplikasi "Explore Indonesia" dengan dilengkapi kelebihan dan kelemahan sistem, kesimpulan dan saran diharapkan dapat membantu untuk pengembangan sistem setelahnya.