

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mobile khususnya android memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai aktifitas. Kemudahan inilah yang membuat platform android sangat digemari, karena adanya penggunaan GPS dan google maps. Dengan aplikasi tersebut pengguna tidak lagi kesulitan untuk mencapai lokasi yang dituju.

Indonesia kaya akan tempat wisata, tetapi masyarakat cenderung berwisata ke luar negeri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi tentang kalender kegiatan kebudayaan di suatu daerah, tempat wisata apa saja yang menarik untuk dikunjungi, lokasi wisata yang cenderung jauh dan tidak tahunya arah lokasi.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa diperlukan sebuah aplikasi yang dapat menampilkan lokasi wisata dan jadwal kegiatan kebudayaan serta memberikan panduan rute dengan menggunakan GPS yang berada di platform android. Hal ini yang menarik penulis untuk membuat "Perancangan Aplikasi Kalender Wisata dan Festival Budaya Indonesia Berbasis Android". Aplikasi ini akan memberikan notifikasi kepada pengguna jika ada event kebudayaan atau tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana merancang aplikasi kalender wisata dan budaya Indonesia pada android ?
- b. Bagaimana membuat sebuah notifikasi pemberitahuan event wisata baru di inputkan dan menghubungkan notifikasi tersebut dengan google map ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam menyajikan informasi penulis memberikan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus dan terarah. Batasan-batasan masalah tersebut yaitu :

- a. Pengguna aplikasi adalah wisatawan dan admin.
- b. Input data hanya dapat dilakukan oleh admin saja.
- c. Aplikasi bersifat online
- d. Software yang digunakan
 1. Eclipse Indigo
 2. Android SDK dan Android Development Tools (ADT)
 3. JDK versi 6.25
 4. Mysql Server

1.4 Maksud Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

- a. Merancang aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna memperoleh informasi event kebudayaan dan wisata di Indonesia.

- b. Mengimplementasikan ilmu teknologi informasi sebagai media promosi dalam bidang pariwisata.
- c. Mengajak pengguna agar lebih mengeksplore Indonesia

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi event-event kebudayaan di Indonesia
2. Membantu mempermudah wisatawan dalam menemukan lokasi tujuan wisata.
3. Meningkatkan pariwisata di Indonesia.
4. Menambah wisatawan asing untuk datang ke Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang di gunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observarsi

Dilakukan dengan cara mengamati event acara di Yogyakarta.

b. Wawancara

Dilakukan dengan mewawancarai pengunjung wisata atau event yang ada di Yogyakarta

c. Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

a. Menggunakan waterfall model yaitu metode pengembangan sistem yang bersifat sekuensial. Pada model ini pengerjaan sistem akan di lakukan secara berurutan atau linier. Pengerjaan sistem dilakukan secara bertahap sesuai dengan urutannya.

b. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

c. Perancangan Sistem

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

d. Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implemetasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

e. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat di gunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami, laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta Berbasis Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasisimulasi alat perkusi khas musisi jalanan malioboro Yogyakarta, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini dan rencana pengujian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini membahas implementasi dan pembahasan yaitu : implementasi sistem, uji coba sistem, pengguna sistem dan lain lain.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta Berbasis Android dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

