

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat mobile, banyak sekali orang dewasa dan bahkan anak-anak yang sudah menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi juga media belajar yang banyak memiliki keunggulan. Ada sistem operasi yang mendukung smartphone saat ini, seperti iOS, Android, Windows Phone, dan Blackberry. Namun Sistem Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari para pengguna smartphone karena Android bersifat open source dan bisa dikustomisasi sesuai dengan keinginan pengguna serta mudahnya mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih Android sebagai sistem operasinya.

Sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Pulau Jawa, Yogyakarta mempunyai tempat wisata yang berkualitas. Belum banyaknya sistem informasi yang efektif untuk pendatang atau wisatawan yang belum mengenal secara detail lokasi wisata di Yogyakarta menyulitkan dalam menemukan tempat yang dimaksud, terutama yang tidak memiliki referensi.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat smartphone sering digunakan wisatawan yang

sedang bepergian untuk membantu sebagai guideline mereka agar memudahkan pencarian lokasi tujuan. Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan aplikasi sebagai media informasi atau guideline bagi para wisatawan sangat berperan. Dalam pemilihan tempat wisata merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui tempat wisata yang menarik dengan disertai penentuan posisi pengguna dan petunjuk arah untuk menempuhnya. Dimana aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai tempat wisata berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara membuat Aplikasi Mobile “Visit Jogja” Berbasis Android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi antara lain :

1. Aplikasi akan menampilkan objek wisata yang berada di Yogyakarta.
2. Aplikasi ini menampilkan informasi objek wisata dengan peta lokasi.

3. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi bagi wisatawan dari luar Yogyakarta maupun Yogyakarta.
4. Media informasi hanya terbatas menampilkan objek wisata berupa foto dan deskripsi wisata yang ada di Yogyakarta.
5. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya kecuali saat penggunaan dibutuhkan biaya internet.
6. Penambahan update data dilakukan dengan update versi aplikasi.
7. Aplikasi ini dirancang untuk smartphone yang menggunakan sistem operasi Android dengan versi minimal Android 2.3.
8. Aplikasi ini tidak untuk di distribusikan.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi memberikan informasi objek wisata kepada wisatawan yang akan berkunjung ke Yogyakarta.
2. Pengguna akan lebih mudah mencari objek wisata yang sering dikunjungi oleh banyak orang di Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Sarjana Komputer.
2. Mempermudah bagi wisatawan atau pendatang untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata yang ada di Yogyakarta yang lebih informatif dan menjadi panduan pencarian yang efektif dan efisien.
3. Membantu dalam mempromosikan objek wisata yang ada di Yogyakarta.

### 1.6 Metode Analisis

Metode analisis adalah langkah yang ditempuh dalam analisis yang bertujuan untuk mengumpulkan data, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

#### 2. Analisis Sistem

Dalam proses penulisan dan perancangan dilakukan analisis terhadap sistem yang mendukung pembuatan aplikasi Visit Jogja.

### 3. Merancang dan Mengimplementasikan Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat kedalam Smartphone yang menggunakan sistem operasi Android.

### 4. Testing Aplikasi

Melakukan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat, sudah sesuai dengan target atau belum dengan melakukan black box testing.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistmatika penulisan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat kedalam perangkat smartphone, pengujian aplikasi dan hasilnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

