

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi begitu cepat mendorong meningkatnya kebutuhan orang akan informasi *real time*, cepat, dan akurat. Teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan untuk kehidupan manusia. Selain teknologi informasi, teknologi bergerak (*mobile technology*) tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi juga ber-internet-an, bermain game, memproses dokumen, serta berfungsi sebagai peta. Dengan berkembangnya teknologi mobile saat ini perangkat mobile menawarkan kemampuan komputasi canggih yang disebut sebagai *smartphone*. Salah satu *smartphone* yang sedang trend saat ini adalah *smartphone* berbasis sistem operasi Android.

Android merupakan salah satu platform dari perangkat *smartphone*. Salah satu keutamaan dari Android yaitu lisensinya yang bersifat terbuka (*open source*) dan gratis (*free*) sehingga bebas untuk dikembangkan karena tidak ada biaya royalti maupun didistribusikan dalam bentuk apapun. Hal ini memudahkan para *programmer* untuk membuat aplikasi baru di dalamnya.

LBS (*Location Base Service*) adalah sebuah layanan berbasis lokasi, yaitu sebuah layanan berbasis internet yang mampu menampilkan posisi secara geogragis dari perangkat bergerak atau ponsel yang kita bawa, atau memberi informasi lokasi dari alamat yang kita inginkan.

Kabupaten Gunungkidul mempunyai beragam potensi perekonomian mulai dari pertanian, perikanan dan peternakan, hutan, flora dan fauna, industri, tambangserta potensi pariwisata. Potensi hasil laut dan wisata sangat besar dan terbuka untuk dikembangkan. Potensi lainnya adalah industri kerajinan, makanan, pengolahan hasil pertanian yang semuanya sangat potensial untuk dikembangkan.[1]

Potensi wisata kuliner Kabupaten Gunungkidul dapat dikelola dan dikembangkan untuk kemakmuran masyarakat apabila ketersediaan informasi yang cukup lengkap. Untuk itu perlu adanya media informasi mengenai makanan khas Kabupaten Gunungkidul yang ditujukan untuk wisatawan sekaligus untuk media promosi. System ini disajikan dalam bentuk peta elektronik pada perangkat Android dan dapat melakukan *directions* dari lokasi pengguna ke tempat wisata kuliner yang akan menjadi tujuan wisatawan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dari penelitian ini, Bagaimana cara merancang aplikasi penunjuk arah kepada wisatawan tentang lokasi wisata kuliner makanan khas yang ada di kabupaten Gunungkidul?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus, maka penulisan skripsi dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

#### 1.3.1 Ruang Lingkup Penelitian

1. Sistem hanya memberikan layanan informasi wisata kuliner yang ada di Kabupaten Gunungkidul. Aplikasi ini menampilkan spot sesuai koordinat lokasi wisata kuliner yang telah dibuat.
2. Aplikasi ini memerlukan akses internet kepada system.
3. Aplikasi ini menampilkan peta secara online, sehingga perlu akses internet yang cukup cepat dan stabil.
4. Aplikasi ditargetkan untuk Android 4.1, untuk android versi lebih lama kemungkinan aplikasi tidak akan berjalan dengan baik. Sedangkan untuk versi lebih baru akan tetap berjalan.

#### 1.3.2 Software yang digunakan

1. Android Studio
2. Java Development Tools (JDK)
3. Android Software Development Kit (SDK)

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi mobile yang dapat mengetahui informasi seputar makanan khas di Kabupaten Gunungkidul.

2. Memberikan informasi penunjuk arah lokasi makanan khas di Kabupaten Gunungkidul dengan menampilkan posisi user dan lokasi yang akan dituju wisatawan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Memberikan kemudahan bagi para wisatawan dalam memperoleh informasi wisata kuliner khas di Kabupaten Gunungkidul.
2. Masyarakat luar daerah dapat lebih mengenal makanan khas di Kabupaten Gunungkidul.
3. Wisatawan dapat mengetahui lokasi wisata kuliner khas di Kabupaten Gunungkidul dengan praktis.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan, antara lain :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan aplikasi. Adapun metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Study Literatur

Menganalisa dan mengumpulkan data tentang *Location Based Service* (LBS) untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel-artikel yang ada di internet agar dapat menunjang keberhasilan penelitian ini.

## 2. Observasi

Peneliti mengumpulkan data titik koordinat objek melalui survei langsung dengan menggunakan GPS untuk menentukan posisi spasial objek. Sehingga didapat koordinat *latitude* dan *longitude*.

## 3. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada pemilik atau karyawan yang menjual makanan khas di gunungkidul untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis kebutuhan system dan analisis kelayakan sistem dalam pembuatan aplikasi ini.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan aplikasi menggunakan software Android studio dan didukung oleh SDK Tools. Untuk perencanaannya sistem merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membuat tampilan aplikasi meliputi perancangan UML dan user interface.

### 1.6.4 Metode Implementasi

Melakukan terhadap pembuatan aplikasi yang disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi *coding* dan implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

### 1.6.5 Metode Testing

Pengujian aplikasi dilakukan pada dua *platform* yaitu komputer dan telepon seluler. Pengujian pada laptop/komputer dilakukan dengan menggunakan *software* Android studio dengan menggunakan emulator android AVD (Android Vitrual Device) dan Genymotion, sedangkan pengujian yang lain dilakukan dengan menggunakan *smartphone* platform Android.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran secara detail dan mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik

perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana aplikasi berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil ujicoba sistem, dan penggunaan sistem.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas mengenai simpulan yang didapatkan dari laporan yang ditulis dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

