

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa manusia untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Dengan dampak, masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Kabupaten Wonogiri yang terkenal dengan sebutan Kota Gaplek, merupakan salah satu Kabupaten di Propinsi Jawa Tengah. Kondisi Kabupaten Wonogiri yang kaya kepemilikan gunung dan perbukitan dengan unsur tanah yang bervariasi sehingga kaya akan potensi alam seperti hutan, sungai, waduk dan gua yang sangat potensial sebagai tujuan wisata. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah setempat. Pariwisata bagi pemerintah daerah merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya suatu media informasi yang

efektif dan efisien untuk para wisatawan. Karena dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku jika ada wisatawan yang mengunjungi obyek wisata. Hal tersebut kurangnya efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di kota tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spesial mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel berbasis *smartphone* pada saat ini tidaklah asing di kalangan masyarakat, hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakan *smartphone* sebagai sarana yang sangat tepat untuk menjadi media informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis android dalam pembuatannya.

Dari uraian di atas, penulis membangun sebuah Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata yang berbasis *mobile* android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai potensi wisata dan peta letak obyek wisata yang ada di Kabupaten Wonogiri. Aplikasi ini juga memberikan informasi lain mengenai fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti hotel, rumah makan, dan informasi khusus lainnya. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INTERAKTIF PARIWISATA KABUPATEN WONOGIRI BERBASIS ANDROID".

## 1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana melakukan perancangan sebuah Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri agar dapat di implementasikan dalam sebuah *smartphone* berbasis android?

## 1.3 Batasan Masalah.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun batasan –batasan tersebut antara lain sebagai berikut.

### 1.3.1 Batasan Konten.

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada yaitu Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri maka perlu diadakan pembahasan konten. Batasan-batasan konten tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Melakukan Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis Android.
2. Aplikasi yang dibuat memberikan tujuh menu dengan icon tertentu pada tampilan pertama. Yaitu menu : Tempat Wisata, Hotel, Rumah Makan, Pusat Perbelanjaan, Profil Wonogiri, *About us* dan Exit.

3. Penambahan suatu objek dan informasi terbaru hanya bisa di tambahkan oleh pembuat aplikasi, Jadi pengguna hanya dapat menggunakan dan menjalankan fasilitas yang disediakan.
4. Terdapat pilihan tiga kategori pada menu tempat wisata.
5. Terdapat tombol gallery dan peta pada detail wisata dan pusat belanja.
6. Terdapat tombol gallery, telepon, peta di detail rumah makan dan hotel.
7. Aplikasi yang dibuat sebagai sarana informasi dan seputar lokasi Pariwisata yang hanya ada di Kabupaten Wonogiri.

#### **1.3.2 Batasan Software.**

1. *Software* yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan gambar icon dan *background* yaitu Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5.
2. *Software* yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis Android adalah Eclipse dengan SDK dan AVD Android minimum versi 2.2 (Froyo).

#### **1.4. Tujuan Penelitian.**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Membuat Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis Android yang diharapkan mampu diaplikasikan dalam *smartphone*.
2. Menghasilkan Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri yang dapat digunakan oleh pihak lembaga pemerintahan maupun

masyarakat ataupun wisatawan untuk mendukung pengembangan sarana informasi khususnya di bidang pariwisata.

3. Dapat dijadikan sebagai media informasi atau referensi bagi Mahasiswa mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis Android.
4. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian.**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

#### **1. Manfaat Teoritis.**

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan sebuah Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis Android. Yang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi lanjutan untuk pembuatan-pembuatan aplikasi lainnya.

#### **2. Manfaat Praktis.**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang nantinya dapat diaplikasikan/ install pada *smartphone* berbasis android yang dimiliki pengguna. Selain itu diharapkan aplikasi ini bisa membantu dalam penyampaian informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kabupaten Wonogiri.



## 1.6 Metodologi Penelitian.

### 1. Metode yang digunakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana sebuah Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri untuk dapat diaplikasikan dalam *smartphone* berbasis Android.

### 2. Metode pengumpulan data.

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

#### 1. Observasi.

Observasi tentang bagaimana cara membuat Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri berbasis Android.

#### 2. Pustaka.

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

### 3. Metode Analisis Data.

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang diperoleh. Dari rumusan masalah dapat diperoleh bahwa permasalahannya adalah bagaimana perancangan dan implementasi Pemrograman Android untuk membangun Aplikasi Mobile Interaktif Pariwisata Kabupaten Wonogiri sehingga menjadi sebuah aplikasi yang siap digunakan pada *smartphone*. Kemudian dari observasi dan pustaka dapat dibuat solusinya. Setelah solusi didapat maka dapat dibuat aplikasinya.

## 1.7 Sistematika Penulisan.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing akan dipaparkan dalam beberapa sub-bab, di antaranya :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang *Tools/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

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

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan user *interface* dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

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

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

