

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi bergerak semakin maju dan berkembang dalam berbagai bidang diantaranya bidang Politik, Ilmu Pengetahuan, Ekonomi, Sosial, Budaya, dan Kesehatan. Teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan karena sangat dibutuhkan dalam menunjang kegiatan. Salah satu yang sedang populer saat ini adalah teknologi *mobile* pada perangkat telepon seluler (ponsel) khususnya telepon pintar (*smartphone*).

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang sedang banyak dipergunakan oleh masyarakat dunia saat ini. Salah satunya adalah *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Sistem operasi ini dibangun dengan berbasis *kernel linux* yang telah mengalami modifikasi sehingga cocok digunakan pada telepon seluler ataupun *smartphone*. Hingga saat ini Android banyak digunakan masyarakat. Android merupakan sistem operasi terbuka (*open source*) sehingga memudahkan pengembang aplikasi yang hendak menciptakan aplikasi untuk Android.

Kebumen adalah sebuah kota yang mempunyai potensi wisata yang sangat banyak dan menarik, sayangnya kekayaan pariwisata Kebumen tidak diketahui oleh banyak orang.

Keterbatasan informasi mengenai obyek dan lokasi wisata di Kebumen inilah yang menjadi permasalahan bagi para wisatawan. Oleh sebab itu, Penulis tertarik untuk menciptakan sebuah aplikasi pariwisata yang nantinya diharapkan

aplikasi ini dapat memberikan informasi bagi para wisatawan agar lebih mengetahui obyek dan lokasi pariwisata di Kebumen. Serta diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan di daerah Kebumen.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi lokasi wisata Kebumen di *smartphone* berbasis Android dengan memanfaatkan *Google Maps*.

1.3 Batasan Masalah

Supaya dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem Aplikasi hanya dapat digunakan pada Android Sistem Operasi 2.0 ke atas.
2. Hanya menampilkan obyek wisata kota Kebumen yang disediakan oleh sistem.
3. Software yang digunakan adalah *eclipse*, *SDK Manager*, dan ADT.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat "Aplikasi Digital Maps Panduan Pariwisata Kebumen Berbasis Android" yang berguna sebagai media informasi

untuk mempermudah wisatawan mengetahui obyek dan lokasi wisata di Kebumen.

2. Sebagai syarat kelulusan program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang Penulis kerjakan dari merancang dan membuat "Aplikasi Digital Maps Panduan Pariwisata Kebumen Berbasis Android" adalah untuk membantu wisatawan memperoleh berbagai informasi dari obyek wisata dan mengetahui lokasi wisata di Kebumen yang didukung dengan fitur nomor penting kota Kebumen dan kompas sebagai media navigasi yang membantu wisatawan untuk menentukan arah, yang nantinya akan memandu para wisatawan yang berkunjung di Kebumen. Sehingga wisatawan dapat memaksimalkan kunjungan wisata di kota Kebumen. Serta diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan di kota Kebumen.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi:

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa

pemrograman untuk aplikasi *Android mobile*, serta sebagai acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

2. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem “Aplikasi Digital Maps Panduan Pariwisata Kebumen Berbasis *Android*” bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh *user* pada *Android mobile* dengan fasilitas bahasa pemrograman *Java Two Mobile Edition (J2ME)*.

3. Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat terpenuhi.

4. Pemrograman

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

5. Uji Coba Dan Implementasi

Aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya, akan diuji. Apakah aplikasi ini mampu menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna. Jika belum, maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam telepon pintar (*smartphone*) agar bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan, mulai dari pengumpulan data sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi Pariwisata Kebumen.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

