

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang diciptakan manusia banyak mengalami perkembangan dari teknologi berbasis desktop hingga yang berbasis mobile. Pada teknologi berbasis mobile telah berkembang secara pesat terutama pada bidang *smartphone*. Dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang mendukung keperluan manusia seperti keperluan komunikasi, hiburan maupun untuk keperluan media informasi membuat manusia tidak dapat dipisahkan dengan yang namanya *smartphone*.

Smartphone banyak bermunculan sistem operasi dengan keunggulannya masing-masing. Dari yang menggunakan sistem operasinya sendiri seperti IOS sampai dengan android sistem operasi *smartphone* yang sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Sistem operasi android didistribusikan secara *opensource* membuat para developer berlomba-lomba dalam membuat aplikasi yang akan berguna bagi kebutuhan manusia. Dengan berkembangnya *smartphone* android baik disisi software, hardware, serta aplikasi-aplikasi yang ada membuat setiap orang tertarik untuk memilikinya dan tidak sedikit sudah memiliki *smartphone* ini.

Dengan kemajuan teknologi tersebut membuat manusia dimudahkan dalam melakukan pekerjaan. Disisi lain juga membuat manusia menjadi lupa akan kebutuhan akan berwisata untuk mengembalikan kesegaran pikiran setelah

melakukan pekerjaan dan kegiatan lainnya. Namun banyak wisatawan yang bingung untuk berlibur ke tempat wisata dikarenakan kurangnya informasi bagi wisatawan untuk berlibur di tempat wisata yang ada di suatu daerah.

Banyak daerah di Indonesia yang berpotensi untuk menjadi tempat wisata contohnya adalah kabupaten Cilacap. Kabupaten Cilacap adalah kabupaten yang terdapat di Jawa Tengah bagian selatan yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Barat. Pesisirnya yang berada di pesisir pantai menjadikan kabupaten Cilacap banyak mempunyai wisata pantai. Sumber informasi yang digunakan oleh kabupaten Cilacap saat ini menggunakan media web. Pada media tersebut masih belum memuat peta lokasi yang memudahkan wisatawan menuju tempat wisata yang diinginkan selain itu media ini juga kurangnyaman jika digunakan menggunakan *smartphone*.

Dari permasalahan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dipelukannya suatu aplikasi yang memuat informasi tentang tempat wisata di kabupaten Cilacap dengan mengikuti kemajuan teknologi *smartphone* yang sedang mengalami kemajuan pesat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana menghasilkan aplikasi yang berisikan tentang informasi tempat wisata yang dapat memudahkan para wisatawan untuk berlibur ke tempat wisata di kabupaten Cilacap berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka penulis perlu melakukan batasan masalah untuk menghindari meluasnya pembahasan dan menyimpang dari permasalahan yang ada, seperti :

1. Aplikasi yang akan dihasilkan dapat berjalan pada smartphone android 2.3.4 .
2. Aplikasi ini berisikan informasi tentang pariwisata, hotel, dan restoran yang terdapat di kabupaten Cilacap.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah eclipse.
4. Menggunakan framework phonegap.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi teknik informatika.
2. Memberikan informasi kepada wisatawan tentang tempat pariwisata yang ada di kabupaten Cilacap.
3. Memberikan tambahan media untuk sarana promosi tempat wisata yang ada di kabupaten Cilacap.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik bagi penulis maupun pihak lainya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi wisatawan mempermudah untuk mencari informasi tentang tempat wisata di kabupaten Cilacap
2. Bagi dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten Cilacap dengan aplikasi ini di harapkan dapat menjadi sarana promosi tempat wisata yang ada di kabupaten Cilacap.
3. Bagi penulis memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan data :
 - a. Observasi
melakukan pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek-objek wisata yang ada di kabupaten Cilacap.
 - b. Studi pustaka
melakukan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan referensi dari buku-buku dan internet yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
 - c. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang tempat-tempat wisata
2. Pembuatan sistem :
 - a. Mengidentifikasi masalah

Mengenal masalah masalah yang terjadi untuk didefinisikan sebagai pertanyaan yang diinginkan untuk di pecahkan.

b. Memahami sistem

Pada tahap ini mengenali sistem yang telah beroperasi. Permasalahan apa saja yang terdapat pada sistem yang telah ada.

c. Analisis masalah.

Melakukan analisa terhadap masalah-masalah yang telah di peroleh.

3. Perancangan sistem

pada tahap ini mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional dan menggambarkan sistem yang akan di bentuk.

4. Implementasi sistem

Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem dikaji baik pada rangkaian sistem tersebut maupun *hardware* dimana sistem berjalan.

5. Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menjamin kualitas sistem yang telah di buat apakah sistem yang di buat berkualitas baik atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Berisikan tentang tinjauan pustaka, tinjauan umum, uraian teori-teori, dan tinjauan umum yang mendukung judul yang berasal dari studi pustaka baik dari buku maupun internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi lokasi pariwisata dan juga semua yang berkaitan tentang perancangan sistem dan tempat pariwisata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai pembuatan dan penggunaan aplikasi lokasi pariwisata. Dan pemaparan hasil-hasil penelitian analisis, implementasi desain.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan di dapatkan dari pelaksanaan seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Saran dari peneliti kepada pihak lain yang akan membuat aplikasi dengan tema yang sama.