

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi informasi yang saat ini terus berkembang adalah *smartphone*. Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* perlu menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux. Salah satu kelebihan sistem operasi Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh Android sesuai dengan yang mereka inginkan. Tentu ini berdampak pada perkembangan pengguna *smartphone* di Indonesia yang kian hari kian meningkat, hal ini disebabkan karena fitur-fitur dan aplikasi yang ditawarkan semakin beraneka-ragam dan sangat menggiurkan bagi kalangan pengguna. Keadaan ini berdampak semakin tergerusnya perhatian masyarakat terhadap daerah tujuan pariwisata.

Kabupaten Wonosobo merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang berada di Jawa Tengah. Bicara daerah Wonosobo, tentu tidak akan lepas dari kawasan Dataran Tinggi Dieng, yaitu kawasan wisata seluas 22.500 hektar dan berada di ketinggian 2.000 meter di atas permukaan laut.

Permasalahan yang terjadi biasanya para wisatawan sering kesulitan mencari informasi yang akurat tentang pariwisata Kabupaten Wonosobo karena tidak tertutup kemungkinan tidak semua wisatawan mampu mengenali obyek-obyek wisata Kabupaten Wonosobo dengan baik. Sebagai contoh pertanyaan yang

muncul adalah berapakah jumlah obyek wisata di Kabupaten Wonosobo? Dapat dipastikan terdapat beberapa orang yang menjawab tidak tahu. Tentu hal ini sangat sensitif mengingat banyak obyek wisata yang berada di Kabupaten Wonosobo.

Dari permasalahan diatas maka penulis mencoba untuk merancang serta membuat sebuah *aplikasi* “ Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo” berbasis android. Perancangan serta pembuatan *aplikasi* tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat wisatawan mengunjungi daerah wisata Kabupaten Wonosobo yang didukung mudahnya mendapatkan informasi secara cepat dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan Aplikasi Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo yang berbasis Android untuk dapat mengemas informasi yang lebih akurat. Kemudian dilanjutkan dengan pemrograman *mobile* sehingga rancangan tersebut berwujud sebuah aplikasi *mobile* yang siap digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas 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 Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo maka perlu diadakan pembatasan konten. Batasan-batasan konten tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan dan pembuatan *aplikasi* "Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo" berbasis Android yang ditujukan kepada masyarakat luas pengguna *smartphone* Android dan tentunya bagi para wisatawan.
2. *Aplikasi* ini terdiri dari 6 kategori yaitu:
 - a. Tentang Kabupaten,
 - b. Tempat Wisata,
 - c. Hotel & Penginapan,
 - d. Kuliner,
 - e. Peta dan,
 - f. Budaya
3. *Aplikasi* "Informasi Pariwisata Wonosobo" dirancang untuk *smartphone* Android yang memiliki ukuran layar 480 x 800 *pixels*.

1.3.2 Batasan Software

1. Software yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan gambar-gambar dan vector yaitu Adobe Illustrator CS 6.
2. Software yang digunakan untuk pembuatan *aplikasi* "Informasi Pariwisata Wonosobo" berbasis Android adalah Eclipse Juno dengan SDK dan AVD Android minimum versi 2.2 (Android Froyo).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *aplikasi* “Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo” berbasis android yang nantinya diharapkan mampu diaplikasikan dalam *smartphone*.
2. Penerapan dan pengembangan ketrampilan penulis selama dibangu perkuliahan.
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. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan sebuah *aplikasi* “Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo” berbasis Android, Yang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi lanjutan untuk pembuatan-pembuatan *aplikasi* lainnya.

2. 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 mampu membantu pengguna untuk dapat mengakses Informasi Pariwisata Kabupaten Wonosobo secara cepat dan tepat.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana mengemas sebuah *aplikasi* Informasi Pariwisata Wonosobo 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* "Informasi Pariwisata Wonosobo" berbasis Android.

2. Pustaka

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

3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari Rumusan Masalah dapat diperoleh bahwa permasalahannya adalah bagaimana perancangan dan implementasi Pemrograman Android untuk membangun *aplikasi* "Informasi Pariwisata Wonosobo" 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, diantaranya :

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 mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

BAB VI PENUTUP

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

