

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang perkembangan teknologi berkembang sangat pesat dan telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampak dengan informasi dan teknologi, yang berdampak pada sebagian orang untuk meninggalkan proses penelusuran informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Pada dasarnya penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengolahan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan. Perangkat *smartphone* Android saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Android di nilai dapat memberikan banyak informasi dan kemudahan bagi penggunaanya. Sehingga android sangat cocok untuk memudahkan dalam pencarian informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Pulau Belitung merupakan salah satu pulau yang terletak di timur sumatera yang termasuk didalam Provinsi kepulauan Bangka Belitung. Pulau Belitung memiliki potensi pariwisata yang sangat tinggi dan mempunyai berbagai macam tempat wisata yang menarik mulai dari wisata alam, seni dan budaya. Banyak objek wisata yang dapat dikunjungi dan di nikmatin oleh wisatawan. Namun banyak pula tempat wisata yang belum

populer, yang memiliki potensi wisata yang luar biasa. Kendala lain yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal perkembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih menggunakan cara-cara manual, seperti pemberian brosur, panflet, mulut ke mulut, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung langsung ke lokasi dan sudah ada pembuatan website khusus pulau belitung. Saat ini perancangan aplikasi diperangkat bergerak seperti *smartphone* sangat dibutuhkan untuk memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan.

Dari uraian diatas akan dibangun suatu aplikasi informasi lokasi obyek wisata yang ada di Pulau Belitung. Aplikasi ini pada dasarnya akan menyajikan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di Pulau Belitung dan juga akan memberikan informasi tempat-tempat hotel untuk menginap. Selain itu aplikasi ini akan menyediakan fitur tambahan yang sangat menarik dan bermanfaat diantaranya objek wisata, hotel, kuliner, lagu daerah, cerita rakyat dan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* penunjuk titik lokasi di *platform Android* agar dapat membantu wisatawan dalam

menentukan jalur perjalanan dari posisi wisatawan berada ke posisi tempat yang dituju?

2. Bagaimana membuat aplikasi Pariwisata mobile yang berisi konten tempat pariwisata, hotel, budaya, dan lagu daerah yang dapat membantu para wisatawan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun aplikasi mobile berbasis android ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *mobile* Android.
2. Aplikasi tidak menggunakan web service.
3. Aplikasi bersifat statis dimana aplikasi kontennya hanya bisa dirubah lewat koding.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java dengan Eclipse.
5. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi tentang tempat wisata, hotel, kuliner, lagu, budaya yang ada di Pulau Belitung.
6. Media player hanya memiliki tombol play, pause, dan stop.
7. Berlaku untuk wilayah Pulau Belitung.
8. Aplikasi mobile yang dibuat menggunakan bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile* Android.
3. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Membangun aplikasi *mobile* berbasis android yang mampu memberikan informasi tentang Pulau Belitung.
5. Mempermudah para wisatawan untuk mencari tempat wisata yang indah dan menarik di Pulau Belitung.
6. Menjadikan aplikasi *mobile* sebagai bagian dari dunia pariwisata sehingga dunia wisata Pulau Belitung memiliki suatu sistem informasi terbaru yang penggunaannya lebih praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat:

- 1) Bagi Penulis
 - a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
 - b. Menambah pengalaman dan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan.
- 2) Bagi Pengguna

- a. Mempermudah pengguna/wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Pulau Belitung menggunakan smartphone yang penggun/wisatawan miliki.

1.6 Metode Penelitian Data

Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan dan up to date maka penulis mengumpulkan sumber data sebagai berikut:

a. Metode kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipertustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan mengenai perancangan dan pengembangan aplikasi dari berbagai sumber seperti hasil penelitian.

b. Metode Internet

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data melalui media internet untuk melengkapi data dan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistematka Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai isi serta struktur yang digunakan alam penulisan ini, penulis menyusunnya secara sistematis sesuai dengan yang berlaku dilingkungan akademis. Tujuannya adalah agar pembaca dapat dengan mudah mengikuti dan memahaminya. Sistematika

penulisannya ini dibagi menjadi lima bab, yang secara ringkas dapat diurai sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penulisan laporan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara mendetail, berupa definisi dan model matematis yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan mengenai analisis dan perancangan sistem yang dijabarkan dengan menggunakan permodelan terstruktur Use Case, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bagian ini berisi data-data pengamatan pengujian pada bagian-bagian tertentu dari keseluruhan rangkaian dan pembahasan atau analisis data hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan sejauh mana sistem ini dibuat dan saran berisi tentang alternative pengembangan sistem sehingga menjadi lebih baik.

