

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Temanggung yang letaknya di tengah-tengahnya Provinsi Jawa Tengah, sangat mudah di jangkau dari semua arah dan sudah menjadi salah satu pilihan para wisatawan sebagai tujuan wisata. Tidak hanya wisatawan dalam negeri, tetapi juga wisatawan mancanegara pun sudah mulai banyak menjadikan Temanggung sebagai destinasi wisata. Dengan banyaknya objek wisata alam dan wisata budaya di Temanggung memungkinkan bahwa Kabupaten Temanggung layak untuk di jadikan sebagai salah satu tujuan wisata.

Seiring meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Temanggung, tetapi antusiasme yang tinggi tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi instan yang jelas, sehingga banyak masyarakat Temanggung khususnya wisatawan yang masih bingung mengenai letak dan informasi mengenai tujuan wisata yang ada di Temanggung. Padahal Kabupaten Temanggung sangat berpotensi dalam wisata alam. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi secara instan dalam mengatasi hal ini adalah teknologi nirkabel. Saat ini layanan informasi

wisata sebagian besar masih dalam bentuk web ataupun peta suatu daerah yang tidak efisien. Dan masih jarang ataupun belum tersedia informasi pariwisata dalam bentuk peta di dalam aplikasi *mobile*.

Maka dari itu, perlu dibuat sebuah aplikasi mobile khususnya *smartphone* dengan sistem operasi (*Operating System*) Android yang di dukung dengan terintegrasinya *Google Maps*, yang berisi informasi wisata yang berada di Kabupaten Temanggung.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka ada hal yang menjadi pokok permasalahan, yaitu:

Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobile berbasis Android yang memberikan kemudahan kepada wisatawan mendapatkan informasi tentang pariwisata di Kabupaten Temanggung?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik pembahasan adapun batasan-batasan tersebut antara lain:

1. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan software Eclipse.
2. Aplikasi mengambil data dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Temanggung, dan tidak mengambil data secara acak.
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada *smartphone* berbasis Android minimal versi 2.3 (*Gingerbread*).

4. Peta yang ada didalam aplikasi ini menggunakan peta virtual dari *Google Maps* yang bersifat open source dan tidak berbayar.
5. Aplikasi membutuhkan koneksi internet agar bisa mengakses data pariwisata yang di inginkan.
6. Aplikasi ini dapat melihat letak objek wisata, deskripsi singkat objek wisata dan informasi penting lainnya yang berguna untuk menentukan objek wisata mana yang akan dipilih.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian adalah :

1. Menghasilkan aplikasi *mobile* informasi pariwisata di Kabupaten Temanggung berbasis Android.
2. Menghasilkan aplikasi yang user *friendly*, yang mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi pariwisata.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin didapatkan dari aplikasi ini adalah:

1. Memudahkan wisatawan khususnya pengguna ponsel Android dalam hal navigasi untuk mencari informasi, letak atau alamat wisata yang terdapat di Kabupaten Temanggung
2. Aplikasi ini dapat menjadi salah satu media promosi bagi pemerintah Kabupaten Temanggung dalam memperkenalkan potensi pariwisata Temanggung ke masyarakat.

## 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

### 1. Tahap Pengumpulan Data

Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi informasi wisata Kabupaten Temanggung.

#### a. Metode Interview

Merupakan teknik pengumpulan data informasi dari responden yang telah di tentukan.

#### b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati langsung di lapangan. Dengan metode ini data yang di butuhkan dapat di peroleh secara langsung di lapangan.

#### c. Metode Pustaka

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan dan penelitian.

### 2. Analisis Data

Melakukan analisa pada data-data yang telah diperoleh sebelumnya, untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi

### 3. Merancang Aplikasi

Setelah data di analisis kemudian dirancang sebuah aplikasi yang sesuai dengan hasil analisis data.

### 4. Implementasi Aplikasi

Pada tahap ini rancangan program yang telah di buat di terjemahkan dalam bahasa pemrograman sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang telah di rancang. Akhir dari tahapan ini adalah pemasangan aplikasi pada perangkat mobile.

### 5. Tahap Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menentukan kesalahan. Hal ini perlu dilakukan karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, proses evaluasi perlu dilakukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi untuk menyamakan permasalahan dan tujuan dari pembuatan sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri atas 5 bab, yang disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :



## BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan.

## BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian, yaitu teori mengenai aplikasi, GIS, android, Sistem layanan berbasis lokasi (LBS), Software Development Life Cycle (SDLC) , Google Maps API, *Unified Modeling Language* (UML), *mobile GIS*, *open source*, dan *software* yang digunakan meliputi Eclipse, JDK v 6.16 (*Java Development Kit*), Android SDK v 1.6, dan ADT v 0.9.4 (*Android Development Tools*).

## BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahap analisis yaitu bagaimana aktifitas kerangka kerja dalam tiap tahapnya dan gambaran umum perancangan sistem, meliputi perancangan Diagram UML, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka(*interface*)

Untuk perancangan sistem, antara lain perancangan UML berupa Diagram *Use Case*, Diagram *Sequence*, Diagram *Collaboration*, dan Diagram *Class* yang berfungsi untuk menggambarkan secara visual tentang alur kerja dan interaksi tiap class terkait dengan pengembangan sistem.

#### BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penyelesaian dan pembahasan yang dilakukan dalam menyelesaikan sistem. Pembahasan implementasi “Aplikasi *Mobile* Informasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android” yang akan dibangun.

#### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian serta saran pengembangan yang diperoleh dari hasil penyusunan skripsi.

