

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi. Perangkat teknologi informasi yang sudah banyak digunakan adalah *handphone* atau telepon genggam. Telepon genggam ini merupakan teknologi yang terus dikembangkan oleh produsen-produk handal dunia. Sehingga saat ini mereka dapat menciptakan telepon pintar yang bisa disebut *smartphone*. Ada beberapa jenis sistem operasi *smartphone* seperti Symbian, Windows Phone, Iphone, Blackberry, dan Android. *Smartphone* tersebut memadukan fungsi telepon untuk berkomunikasi dan komputer sebagai media pengolahan data. Kita bisa lihat semua informasi dengan *smartphone* yang dulunya hanya bisa di lihat melalui komputer.

Dari semua *smartphone* yang telah disebutkan, android merupakan *smartphone* yang perkembangannya paling pesat dan diminati karena sistem operasi yang dimiliki adalah *Open Source* atau bisa dikembangkan oleh pengembang secara legal. Oleh karena itu, penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media promosi serta sebagai media pengetahuan atau informasi tentang kepariwisataan seni budaya dan wisata di Gunungkidul.

Penulis mengambil judul "Ensiklopedia Seni Budaya dan Pariwisata Gunungkidul Sebagai Media Publikasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Kabupaten Gunungkidul Berbasis Android". Pembuatan aplikasi tersebut adalah sebagai media promosi dan media yang akan dapat menampilkan informasi kepariwisataan di Gunungkidul meliputi deskripsi singkat informasi seni budaya dan wisata, gambar, video, daftar agenda yang diadakan tiap tahun, dan peta atau *maps* lokasi seni budaya maupun wisata.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil oleh penulis adalah Bagaimanakah Membuat Media Publikasi Tentang Ensiklopedia Seni Budaya dan Pariwisata Gunungkidul Berbasis Android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya seni budaya dan pariwisata yang ada di Gunungkidul serta aplikasi ini tetap berada pada ruang lingkup masalah, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Peneliti akan mengutamakan seni budaya dan pariwisata yang lebih berpotensi mengundang banyak pengunjung untuk dijadikan data informasi pada Aplikasi.
2. Data informasi yang dimasukkan dalam aplikasi adalah seni budaya dan pariwisata yang sudah resmi diakui oleh Dinas.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai media yang akan menampilkan gambar-gambar seni budaya dan pariwisata beserta informasinya.
4. Terdapat peta lokasi seni budaya dan pariwisata.
5. Terdapat video *streaming* dari situs youtube.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu wisatawan untuk mencari informasi secara cepat dan tepat.
2. Mengenalkan pada wisatawan tentang potensi seni budaya dan pariwisata yang ada di Gunungkidul.
3. Mendapatkan data serta informasi tentang seni budaya dan pariwisata di Gunungkidul.
4. Sebagai media pengetahuan tentang seni budaya dan pariwisata di Gunungkidul.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dilakukan semoga dapat bermanfaat bagi penulis, pengguna, serta bagi Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Kabupaten Gunungkidul.

##### 1. Manfaat Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang Strata-1 (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

##### 2. Manfaat Bagi Dinas

Dapat memperkenalkan serta mempromosikan seni budaya dan pariwisata di Kabupaten Gunungkidul melalui sebuah aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

##### 3. Manfaat Bagi Pengguna

Dapat mengetahui informasi tentang seni budaya dan pariwisata di kawasan Gunungkidul dengan cepat dan tepat melalui aplikasi android.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

### 2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku literatur, dokumen, *website*, catatan kuliah dan bacaan lainnya sebagai referensi yang berhubungan dengan permasalahan.

### 3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara berbicara atau bertanya langsung ditempat penelitian tentang data yang diperlukan dalam permasalahan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, akan diuraikan tentang teori-teori perancangan aplikasi ensklopedia seni budaya dan pariwisata berbasis

android. Selain itu, juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat penulis.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

