

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Smartphone yang sedang populer saat-saat ini adalah smartphone dengan sistem operasi berbasis android. sistem android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari pengguna karena Android bersifat open source sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada smartphone ini. Salah satu aplikasi yang bisa diterapkan di android adalah aplikasi ensiklopedi wisata di berbagai kota.

Salah satu sektor wisata terdapat di Indonesia yaitu di Provinsi Jawa Timur khususnya di Kabupaten Mojokerto yang mempunyai banyak potensi wisata yang bisa diandalkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Kabupaten Mojokerto merupakan salah satu Kabupaten dan Kota yang terdapat di provinsi Jawa Timur. Mojokerto memiliki obyek wisata yang sangat banyak diantaranya obyek wisata alam, budaya, keurbakalaan seperti situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit yang berada di Kecamatan Trowulan, Wisata buatan serta makanan khas.

Para wisatawan lokal maupun mancanegara akan membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan ditujunya. Untuk dapat mengetahui lokasi wisata yang akan ditujunya, para wisatawan dapat dengan mudah

mencarinya dengan mengakses internet. Informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia diberbagai macam website. Namun untuk mencari lokasi objek wisata ini masih tersebar di berbagai website, sehingga dapat memakan waktu yang lama. Selajit itu, tidak jarang dalam penyampaian informasi serta promosi tentang Wisata Mojokerto, masih banyaknya penggunaan bahan seperti kertas sehingga banyak memakan biaya produksi serta semakin meningkatkan *global warming*.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi mobile berbasis android yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat objek wisata, deskripsi singkat objek wisata serta gambar objek wisata Mojokerto.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan melihat peluang yang ada seperti belum adanya aplikasi tentang wisata Mojokerto, penulis kemudian tertarik untuk membuat Aplikasi Ensiklopedi Wisata Mojokerto berjudul "hallo Mojokerto !" berbasis Android dengan harapan dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi serta memperkenalkan Mojokerto beserta kekayaan wisata yang terkandung didalamnya terhadap seluruh masyarakat Indonesia maupun masyarakat luar, sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi ensiklopedi wisata Mojokerto pada smartphone berbasis Android dan cara meminimalisir penggunaan kertas dalam media informasi dan promosi Wisata Mojokerto ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, masalah yang dibahas terbatas pada:

1. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga memerlukan koneksi internet untuk menjalankan.
2. Pengguna aplikasi android ini adalah seluruh kalangan masyarakat yang ingin berwisata ke Mojokerto.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini mempunyai tujuan penelitian, yaitu:

1. Sebagai media informasi dan media promosi Wisata Mojokerto kepada masyarakat umum melalui aplikasi berbasis Android.

2. Menghemat biaya produksi promosi serta mengurangi aktivitas global warming akibat banyaknya penggunaan kertas.
3. Sebagai sosialisasi teknologi android *mobile* pada semua pihak.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian penulisan skripsi ini :

1. Memenuhi prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Membantu mengembangkan dan mensosialisasikan teknologi Informasi serta Wisata dan Kebudayaan Mojokerto.
3. Dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai wisata Mojokerto seperti Wisata peninggalan Kerajaan Mojopahit di Trowulan, Wisata Alam Pacet, Kuliner dan Tradisi Seni Budaya Mojokerto.
4. Efisien dan efektif karena dapat diakses dalam perangkat mobile android dimana saja dan kapan saja asalkan ketika ingin mengakses menu GPS perangkat mobile terkoneksi dengan jaringan internet.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan literatur yang mudah dipakai seperti mencari referensi dari buku-buku, jurnal dan lainnya mengenai wisata Mojokerto, Sejarah Mojokerto, Sejarah Kerajaan Majapahit, android, dan pemrograman agar penulis memiliki data yang akurat.

### 1.6.2 Metode Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

### 1.6.3 Analisis Data

Pada tahapan ini penulis menganalisa terhadap data-data yang telah diperoleh dengan menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui masalah yang dihadapi sehingga penulis dapat menghasilkan penanganan terhadap masalah tersebut.

### 1.6.4 Analisis Sistem

Pada tahapan ini, analisa sistem dapat memberikan gambaran umum tentang data yang telah diperoleh. Gambaran ini akan menjadi acuan

dalam perancangan sistem Wisata Mojokerto berbasis android yang akan dikerjakan.

### 1.6.5 Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem dilakukan, langkah berikutnya adalah memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut sesuai dengan hasil pada metode analisis sistem.

Software yang akan digunakan:

1. *Eclipse*
2. *Android SDK*
3. *Android Development Tools*
4. *SQLite Browser*
5. *Adobe Photoshop CS6*
6. *Adobe Audition*
7. *CoreDRAW X6*

### 1.6.6 Pengujian

Melakukan tes uji coba aplikasi Wisata Mojokerto berbasis android pada smartphone yang ada untuk mengetahui bagaimana sistem yang telah dibangun bekerja dan untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan penulis.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan membahas tentang teori yang mendasari pembuatan Ensiklopedi Wisata Mojokerto, seperti pengertian wisata, Penjelasan tentang Mojokerto, Sejarah Majapahit, pengertian dan sejarah Android, arsitektur aplikasi Android, fundamental Android, versi lama hingga versi terbaru dari OS Android, perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi Wisata Mojokerto berbasis android, analisis SWOT yang digunakan, hingga pengertian dari *use case* diagram.

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

Bab ini berisi tentang analisis sistem, perancangan sistem dan rancangan antarmuka yang digunakan sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna.

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis membahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, serta saran yang membangun pengembangan diri.

