

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keindahan pariwisata inilah yang menjadi daya tarik bagi wisatawan baik asing maupun domestik. Banyak para wisatawan yang berkunjung ke kota Yogyakarta dan ingin menikmati apa saja objek wisata yang ditawarkan oleh kota ini. Namun perjalanan wisata mereka seringkali tidak berjalan lancar dikarenakan keterbatasan informasi mengenai objek wisata yang akan dikunjungi, tempat menginap yang dekat dengan objek wisata tersebut, tempat-tempat belanja maupun oleh-oleh, serta fasilitas umum misalnya, mesin ATM (*Automatic Teller Machine*) hal ini tentu saja sangat mengganggu perjalanan wisata mereka.

Diperlukan seorang *tour guide* untuk memberikan informasi tersebut, namun terkadang para wisatawan merasa tidak nyaman apabila harus menyewa seorang *tour guide* untuk memandu perjalanan wisata mereka, di samping dari segi biaya yang termasuk mahal, banyak para *tour guide* yang memberikan paket daftar objek wisata yang di kunjungi tanpa melihat apakah wisatawan tersebut suka atau tidak serta ada juga wisatawan yang merasa *privasi* nya terganggu karena selalu diikuti oleh seorang *tour guide*.

Kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang dapat di terima dengan cepat, tepat, dan akurat. Hal ini pula yang mempengaruhi perkembangan dunia pariwisata. Dewasa ini makin marak orang atau instansi pariwisata di sebuah

daerah menggunakan teknologi informasi untuk memperkenalkan potensi wisata di daerah nya agar dapat di jadikan referensi yang menarik bagi para wisatawan sehingga memilih daerah tersebut sebagai kunjungan wisata, dengan demikian pendapatan daerah dapat di tunjang dari sektor pariwisata.

Dengan memanfaatkan teknologi maka keterbatasan informasi mengenai pariwisata dan beberapa fasilitas pendukung tersebut dapat diatasi, penyampaian informasi akan dapat dilakukan secara cepat, tepat dan akurat. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pada sebuah *handphone* atau yang sedang marak adalah kecanggihan *handphone* pintar atau *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mengambil judul :

“Rancang Bangun Aplikasi Panduan Wisata Yogyakarta Berbasis Android”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang terurai di atas maka dapat di simpulkan rumusan masalah nya adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi panduan wisata Yogyakarta pada platform android. Agar memudahkan pengguna mendapatkan informasi mengenai wisata Yogyakarta dengan tampilan yang user *friendly*.
2. Bagaimana membuat aplikasi yang efektif, dapat memberikan informasi yang dibutuhkan (dalam hal ini informasi mengenai pariwisata Yogyakarta), aplikasi yang *mobile*, dan praktis?

3. Bagaimana aplikasi ini dapat memberikan informasi wisata daerah Yogyakarta yang di lengkapi dengan peta lokasi tempat wisata, serta fasilitas pendukung seperti penginapan, tempat belanja, ATM (*Automatic Teller Machine*), yang berada dekat dengan objek wisata.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini hanya untuk perangkat berbasis Sistem Operasi Android.
2. Aplikasi mobile ini hanya menyediakan info wisata baik alam maupun serta fasilitas umum seperti : tempat belanja, penginapan, dan ATM (*Automatic Teller Machine*) yang posisi nya paling dekat dengan objek wisata yang berada di kota Yogyakarta saja yang akan di *integrasi* kan dengan peta lokasi pada *google map* untuk mempermudah panduan wisata.
3. *Software* yang digunakan penyusun dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah
 - a. Eclipse IDE dan Android SDK.
 - b. Xampp Control Panel
 - c. Dreamweaver (sebagai web editor)
 - d. Apache
4. User
 - a. Dari sisi client adalah pengakses informasi tempat wisata di Yogyakarta

melalui *handphone* yang mendukung aplikasi Android.

- b. Dari sisi server adalah admin manajemen database server data tempat wisata di Yogyakarta.
5. Pengolahan data dilakukan oleh admin via *website*
 6. Untuk menggunakan aplikasi ini harus terkoneksi dengan internet dan GPS dalam keadaan aktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi panduan wisata Yogyakarta berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

- Memberikan informasi tentang objek wisata kepada wisatawan tanpa harus menggunakan jasa *tour guide*.
- Memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi wisata, tempat belanja, atm, dan penginapan yang ingin dituju.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh staf Dinas Pariwisata dalam menangani pariwisata.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang lebih ahli.

3. TinjauanPustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penyusun menggunakan metode ini yang diterapkan dengan membaca dan memahami literatur-literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai uraian teori-teori dasar yang relevan dengan penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Teori yang akan dibahas mengenai Sistem Operasi Android, Java, dasar aplikasi Android, penggunaan Google Maps API, dan GPS.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem informasi tempat wisata di Yogyakarta menggunakan teknologi Android yang di jalankan pada *handphone* yang mendukung platform Android.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Mengandung uraian mengenai hasil dari pengujian dan implementasi sistem dan pembahasan masalah-masalah yang ada dalam implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.