

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputerisasi saat ini, *Smartphone* adalah barang yang sedang tren pada saat ini. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari karena memiliki beragam fitur dan *Smartphone* merupakan komputer mini. Diantara banyak *Smartphone* yang beredar sekarang ada beberapa sistem operasi yang mendukung *Smartphone*, yaitu Windows Mobile, Blackberry, Symbian, Iphone, Android dan lain-lain. Android merupakan salah satu sistem operasi *Smartphone* yang sedang berkembang saat ini. Android mempunyai banyak keunggulan dibanding sistem operasi lain. Antara lain sistem operasi dapat diubah sesuai dengan keinginan sendiri dan banyak aplikasi komputer yang tersedia untuk *Smartphone* Android.

Perangkat *Smartphone* seperti BlackBerry, Android dan iPhone sudah seperti teman setia yang dapat memberikan banyak informasi bagi penggunanya. Di kota Kediri penggunaan *Smartphone* Android mulai banyak. Sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi Android untuk membantu masyarakat kota Kediri. Penyampaian informasi tempat wisata, informasi hotel, informasi kuliner dan biro perjalanan sangat kurang di masyarakat kota Kediri. Selama ini, penyampaian informasi hanya sebatas dari mulut ke telinga dan web. Untuk itu, penulis mencoba Merancang Aplikasi Informasi Tempat Wisata Kota Kediri Berbasis Android.

Aplikasi dalam bentuk mobile android merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk Mobile mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi tempat wisata kota kediri ini diharapkan pengguna bisa terbantu menemukan tempat wisata, kuliner, hotel dan biro perjalanan kota kediri, dan informasi lainya tentang kota kediri. dengan memanfaatkan GPS dan internet. Untuk itu penulis membuat skripsi judul “Merancang Aplikasi Informasi Tempat Wisata Kota Kediri Berbasis Android”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang ada pada skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimana “Merancang Aplikasi Informasi Tempat Wisata Kota Kediri Berbasis Android” yang memudahkan pengguna untuk menemukan tempat wisata kota kediri?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah.

1. Aplikasi ini untuk Smartphone Android Versi 2.2 (Froyo)
2. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan informasi tempat wisata, kuliner, hotel, biro perjalanan sejarah singkat kota kediri bersama peta lokasinya.
3. Berlaku untuk wilayah kota kediri dan selama menjangkau layanan GPS.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Merancang Aplikasi Informasi Tempat Wisata Kota Kediri Berbasis Android untuk mempermudah masyarakat untuk menemukan dan mengetahui informasi tempat wisata kota kediri.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

##### 1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Mempermudah masyarakat untuk menemukan lokasi tempat terdekat.
2. Mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi sejarah, wisata, kuliner, hotel, biro perjalanan kota kediri.

##### 1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat dijadikan contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian Dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

- a. Tahap Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

Mencari dan mengumpulkan data data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi informasi wisata kota kediri.

b. Metode Tanya jawab

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak pihak yang terkait dan orang orang yang berkompeten di bidang IT khususnya Android *developer* sebagai sumber.

c. Merancang dan Mengimplementasi aplikasi.

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Smartphone.

d. Studi Pustaka

Metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika Penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut.

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi .

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan ke dalam perangkat *Smartphone*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

