

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputerisasi ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat khususnya di bidang *smartphone* hal ini membuat manusia tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju banyak aplikasi *smartphone* yang telah memudahkan penggunaanya dalam melakukan aktifitas sehari – hari baik sebagai hiburan ataupun sebagai media informasi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, Sistem Informasi Geografis pun juga turut berkembang. Kini informasi yang terkandung pada suatu peta menjadi lebih kaya karena dapat terintegrasi dengan data lain selain data geografis. Sistem Informasi Geografis memungkinkan kita memahami, menginterpretasi, dan memvisualisasikan suatu data dalam berbagai cara. Tempat wisata merupakan tempat yang selalu menjadi tujuan wisatawan untuk berlibur, namun kurangnya informasi akan tempat wisata tersebut menjadi sebuah keterbatasan wisatawan untuk mengenal tempat wisata tersebut ketika wisatawan tidak mempunyai *guide tour*.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *smartphone* berbasis android, dimana hampir setiap orang memilikinya. Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux dapat

digunakan diberbagai perangkat *mobile*. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Melihat masalah yang ada maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi yang bisa menjadi sebuah media informasi agar nantinya mereka mempunyai informasi yang jelas tentang sebuah tempat wisata sekaligus bisa mengikuti trend penggunaan *smartphone* pada era informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu bagaimana menghasilkan sebuah sistem informasi peta pariwisata berbasis android menggunakan eclipse yang *User Friendly* ?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah eclipse.
2. Aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan pada device handphone berbasis android 2.2 dengan koneksi internet.
3. Aplikasi ini berlaku untuk tempat wisata di daerah kabupaten Gianyar.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan SI pada program studi teknik informatika.
2. Memberikan solusi bagi para wisatawan yang ingin berlibur di kabupaten Gianyar tanpa perlu memiliki *tour guide*.
3. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu aplikasi programming, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung kepada mahasiswa secara teoritis dalam penerapan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
3. Mempermudah wisatawan untuk mengakses tempat wisata di Kabupaten Gianyar.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian :

1. Observasi

Observasi dilakukan di kabupaten Gianyar untuk mengetahui letak koordinat dari masing – masing tempat wisata.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan bahan – bahan referensi dari buku – buku dan artikel di internet.

3. Interview

Interview dilakukan untuk memberikan tambahan informasi tentang sistem yang akan di buat. Dengan adanya interview maka kebutuhan pendukung pembuatan sistem akan semakin terpenuhi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang tinjauan pustaka, serta teori – teori yang berasal dari studi literatur yang berasal dari buku dan internet. Dimana studi literatur tersebut, saya jadikan sebagai bahan acuan dalam

membangun sistem informasi peta wisata berdasarkan lokasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan sistem informasi peta wisata berbasis lokasi. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai *rule* perancangan sistem serta hal – hal lain yang berkaitan dengan tempat wisata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan mengenai tata cara pembuatan dan penggunaan sistem informasi tempat wisata berbasis lokasi dengan menggunakan *Global Positioning System* dan *Google Maps Api* serta pembahasan mengenai aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari peneliti kepada pihak yang akan membuat skripsi dengan tema yang sama di masa yang akan datang.