

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Provinsi DIY sudah menjadi salah satu pilihan para wisatawan sebagai tujuan wisata. Tidak hanya wisatawan dalam negeri tetapi juga wisatawan dari mancanegara pun sudah mulai banyak menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu kota pilihan wisata, dengan banyaknya pilihan objek wisata di Yogyakarta dan kebudayaan yang masih kental memungkinkan bahwa provinsi DIY memang layak sebagai salah satu tujuan wisata.

Seiring meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta, maka semakin meningkat pula permintaan jasa hunian sementara atau sering disebut juga hotel. Antusiasme wisatawan yang tinggi tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi instan, sehingga banyak masyarakat DIY khususnya wisatawan yang masih bingung mengenai letak dan informasi mengenai hotel yang ada di DIY. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi secara instan dalam mengatasi hal ini adalah teknologi nirkabel atau lebih populer disebut *Mobile Geographic Information System (GIS)*. *Mobile GIS* merupakan sebuah integrasi cara kerja perangkat lunak/keras untuk pengaksesan data dan layanan geospasial melalui perangkat bergerak via jaringan kabel atau nirkabel. Saat ini layanan informasi hotel sebagian besar hanya tersedia dalam bentuk web dan belum tersedia informasi layanan hotel dalam bentuk peta didalam aplikasi *mobile*.

Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi mobile khususnya pengguna *handphone* dengan sistem operasi (*Operating System*) android yang didukung dengan terintegrasinya *google maps*, yang berisi informasi hotel-hotel yang berada di Provinsi DIY.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi *mobile* berbasis Android yang memudahkan wisatawan mendapatkan informasi tentang hotel di Yogyakarta khususnya wisatawan domestik.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan software Eclipse Indigo.
2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada *smartphone* berbasis Android minimal versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*).
3. Peta yang ada didalam aplikasi ini menggunakan peta virtual dari *Google Maps* yang bersifat open source dan tidak berbayar.
4. Aplikasi ini dapat melihat letak hotel, kisaran biaya hotel, rating hotel dan informasi penting yang lainnya yang memungkinkan bagi pengguna untuk lebih mudah memutuskan hotel yang akan dipilih.
5. Data hotel dapat ditambahkan oleh admin melalui web, dan tidak dapat ditambahkan melalui aplikasi di HP Android.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian adalah :

1. Menghasilkan aplikasi *mobile* informasi hotel di Yogyakarta berbasis Android.
2. Menghasilkan aplikasi yang *user friendly*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari aplikasi ini adalah:

1. Memudahkan wisatawan khususnya pengguna ponsel Android dalam hal navigasi untuk mencari letak atau alamat hotel yang terdapat di Provinsi DIY
2. Aplikasi ini dapat menjadi salah satu media promosi bagi pemilik hotel di provinsi DIY dan sekitarnya.

### 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode *Guidelines for Rapid Application Engineering* (GRAPPLE) yang terdiri dari beberapa segmen berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan (*Requirement gathering*)
2. Analisis (*Analysis*)
3. Perancangan (*Design*)
4. Pengembangan (*Development*)
5. Penyebaran (*Deployment*)

Dalam penelitian ini hanya sampai pada segmen *development*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri atas 5 bab, yang disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

### BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan.

### BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian, yaitu teori mengenai aplikasi, GIS, android, GRAPPLE, *Unified Modeling Language (UML)*, *mobile GIS*, *open source*, dan *software* yang digunakan meliputi Eclipse, JDK v 6.16 (*Java Development Kit*), Android SDK v 1.6, dan ADT v 0.9.4 (*Android Development Tools*).

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahap analisis yaitu bagaimana aktifitas kerangka kerja dalam tiap tahapnya dan gambaran umum perancangan sistem, meliputi perancangan Diagram UML, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka(*interface*)

Untuk perancangan sistem, antara lain perancangan UML berupa Diagram *Use Case*, Diagram *Sequence*, Diagram *Collaboration*, dan Diagram *Class* yang berfungsi untuk menggambarkan secara visual tentang alur kerja dan interaksi tiap class terkait dengan pengembangan sistem.

#### BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penyelesaian dan pembahasan yang dilakukan dalam menyelesaikan sistem. Pembahasan implementasi “Aplikasi *Mobile* Informasi Hotel di Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Android” yang akan dibangun.

#### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian serta saran pengembangan yang diperoleh dari hasil penyusunan skripsi.

