

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor penerimaan devisa baik bagi Negara maupun bagi daerah lokal. Kota Yogyakarta sebagai Ibu Kota di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu daerah yang memberikan kontribusi cukup besar dalam bidang pariwisata. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya wisatawan baik dari dalam maupun luar kota yang berkunjung ke Kota Yogyakarta untuk tujuan wisata. Wisatawan yang datang memerlukan informasi yang lengkap dan tepat tentang tempat yang dikunjunginya. Banyak sekali obyek-obyek yang dapat dikunjungi di Kota Yogyakarta seperti Malioboro, Kraton Yogyakarta, Taman Sari, Taman Pintar, dan masih banyak lagi. Untuk mendukung informasi yang mudah di akses oleh masyarakat umum tersebut, dibutuhkan media informasi guna memperkenalkan obyek wisata yang ada di kota Yogyakarta. Media informasi yang ada masih sebatas media cetak (koran, spanduk, papan), media televisi, dan website. Untuk memudahkan para wisatawan atau orang yang akan berwisata ke Kota Yogyakarta dibutuhkan media informasi yang *Moveable* (mudah dibawa kemana mana).

Teknologi perangkat lunak telah menambah fungsi sebuah ponsel, dari sekedar telpon dan SMS. Kini *Mobile Application* merupakan aplikasi yang

bisa berjalan pada ponsel dan dapat dijadikan sebagai bentuk dari media informasi yang *Moveable*. Bahasa pemrograman JAVA khususnya J2ME digunakan untuk membangun suatu *Mobile Application* pada sistem yang mempunyai kapasitas penyimpanan dan memori kecil seperti ponsel.

Dalam hal ini penyusun bermaksud membuat Tugas Akhir dengan judul **"MEMBANGUN APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS JAVA MOBILE DI KOTA YOGYAKARTA "**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *Java Mobile* sebagai sarana untuk menginformasikan obyek wisata yang lebih *flexible* yang ada di Kota Yogyakarta kepada para wisatawan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebarnya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan, maka penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana informasi yang diberikan dari system tersebut hanya untuk pengaksesan informasi saja :

- a. Software yang digunakan : Java, J2SE, J2ME (*Java 2 Micro Edition*), Netbeans 6.5, UML.

- b. *Mobile Application* sebagai media promosi ini dilengkapi dengan peta/gambar seputar Jalan Malioboro karena area tersebut sudah bisa mewakili *icon* Kota Yogyakarta jika dilihat dari sektor pariwisata.
- c. Sektor pariwisata yang ada di Yogyakarta tidak semuanya ditampilkan dalam *Mobile Application* ini.
- d. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung Java MIDP 2.0.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Setiap sesuatu yang dikerjakan tentu memiliki tujuan tertentu yang akan dicapai. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat *Mobile Application* yang berisi gambar, teks dan peta seputar pariwisata Kota Yogyakarta. Agar wisatawan dapat lebih mudah dalam mengakses informasi tentang obyek wisata di Kota Yogyakarta terutama diseputar Jalan Malioboro.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Bagi Penulls

- a. Prasyarat kelulusan program studi Diploma III jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.

- c. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan *Mobile Application*
- d. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang IT

1.5.2 Bagi Masyarakat

Alternatif media informasi untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang mempunyai nilai sejarah di Kota Yogyakarta yang lebih *flexible*.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang dilakukan oleh penyusun adalah:

1.6.1 Studi Pustaka

Penyusun mencari referensi buku-buku yang membahas cara pembuatan *Mobile Application* menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan yang berhubungan dengan sistem aplikasi berbasis java mobile (J2ME).

1.6.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan penyusun dengan cara studi lapangan yaitu

- a. Wawancara

Informasi yang diperoleh dengan cara menanyakan langsung kepada pimpinan dan staff mengenai data-data obyek wisata yang ada di Kota Yogyakarta.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah mencari referensi mengenai bentuk-bentuk *Mobile Application* sebagai media informasi.

1.6.3 Pembuatan Desain

Dalam tahap ini penyusun mendesain bentuk tampilan program yang akan dibuat.

1.6.4 Pembuatan Aplikasi

Dalam tahap ini penyusun membuat aplikasi seperti yang telah didesain beserta source kodenya menggunakan bahasa pemrograman JAVA.

1.6.5 Uji Coba Aplikasi

Tahap ini berguna untuk menguji aplikasi apakah layak atau tidak. Tahap pengujian ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang dilakukan oleh sistem sehingga aplikasi dapat berjalan dengan normal. Penyusun mencoba aplikasi yang telah dibuat di HP yang support java.

1.6.6 Perbaiki Aplikasi

Aplikasi diperbaiki sesuai dengan koreksi yang diperoleh dari hasil pengujian. Jika seluruh koreksi selesai diperbaiki maka aplikasi di uji kembali.

1.6.7 Finishing

Proses terakhir merupakan kelanjutan dari proses membuat aplikasi jika sudah melalui pengujian dan tidak ditemukan lagi kesalahan oleh sistem. Proses terakhir yaitu memaket aplikasi menjadi JAR (*JavaArchive*) dan JAD kemudian menyajikan aplikasi pada website agar dapat didownload oleh pengguna aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memberikan gambaran mengenai Tugas Akhir ini maka akan diuraikan sistematika penyajian dari penulisan ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori yang mendukung penelitian yaitu mengenai java mobile.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menggambarkan tentang aplikasi yang dibuat secara umum.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan pembahasan penyusun tentang aplikasi yang dibuat serta membahas cara kerja aplikasi tersebut secara menyeluruh dan sejelas-jelasnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan serta saran-saran bagi para peneliti selanjutnya.

