

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Yang berdampak pada sebagian orang untuk meninggalkan proses penelusuran informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan atau menemukan informasi yang diinginkan. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Pada dasarnya penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi. Perangkat *Smartphone* Android saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Android dinilai dapat memberikan banyak informasi dan kemudahan bagi penggunanya. Sehingga Android sangat cocok untuk kemudahan pencarian informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Yogyakarta yang memiliki potensi pariwisata yang sangat tinggi. Kabupaten Gunungkidul mempunyai berbagai macam tempat wisata yang menarik mulai dari wisata alam, seni dan budaya. Banyak obyek wisata yang dapat dikunjungi dan dinikmati oleh wisatawan. Namun banyak pula tempat wisata yang belum populer yang memiliki potensi wisata yang luar biasa. Kendala lain yang dihadapi oleh pemerintah

daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih menggunakan cara-cara manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung langsung ke lokasi wisata. Walaupun sekarang sudah mulai ada yang melakukan pencarian secara online dan pemanfaatan peta *website*, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan menemukan tempat atau fasilitas yang tepat di kota tersebut dan juga tidak efisien karena membutuhkan banyak waktu. Perancangan aplikasi di perangkat bergerak seperti ponsel sangat dibutuhkan untuk memudahkan pencarian informasi yang dibutuhkan.

Dari uraian di atas akan dibangun suatu aplikasi informasi lokasi obyek wisata yang ada di kabupaten Gunungkidul. Aplikasi ini pada dasarnya akan menyajikan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di kabupaten Gunungkidul dan juga akan memberikan rute untuk mencapai tempat-tempat wisata tersebut menggunakan fitur GPS (*Global Positioning System*). Juga akan memberikan informasi tempat-tempat seni kerajinan, dan informasi budaya yang ada di kabupaten Gunungkidul. Selain itu aplikasi ini juga menyediakan fitur tambahan yang sangat bermanfaat diantaranya, tempat kuliner, hotel, ATM dan pom bensin, prakiraan cuaca di DIY, juga pencarian tempat wisata menyesuaikan dengan uang yang dimiliki berdasar harga tiket masuk.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalah yang diangkat adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi *mobile* dengan menggunakan teknologi *Location Based Service(LBS)* di *platform* Android?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan peta dan rute perjalanan menuju lokasi wisata di kabupaten Gunungkidul?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Aplikasi berbasis *mobile* Android.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Eclipse.
3. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi tentang tempat wisata, hotel, kuliner, prakiraan cuaca DIY, lokasi ATM dan pom bensin yang ada di kabupaten Gunungkidul beserta rute untuk mencapainya.
4. Berlaku untuk wilayah kabupaten Gunungkidul dan selama menjangkau layanan GPS.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom.
2. Untuk memberikan kemudahan dalam pencarian informasi wisata, seni dan kebudayaan daerah di Kabupaten Gunungkidul.
3. Membangun aplikasi untuk mempermudah pencarian tempat wisata, seni dan kebudayaan daerah dengan detail rute untuk mencapainya menggunakan fitur *GPS (Global Positioning System)* dalam sistem operasi *Android*.
4. Memberikan detail informasi dan rute wisata, seni dan kebudayaan daerah di Kabupaten Gunungkidul.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia akademis khususnya dan masyarakat pada umumnya. Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile android*.

3. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi wisata, kuliner, hotel, prakiraan cuaca, serta ATM dan pom bensin di daerah kabupaten Gunungkidul.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

### 1. Tahap Pengumpulan Data

Mencari dan mengumpulkan data data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi informasi wisata kabupaten Gunungkidul.

#### a. Metode Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi dari responden yang telah ditetapkan.

#### b. Metode Download Data

Yaitu suatu cara pengumpulan data atau file-file dengan cara mendownload data tersebut dari situs-situs dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

#### c. Metode Pustaka

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan dan penelitian.

#### d. Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati langsung di lapangan. Dengan metode ini data yang dibutuhkan dapat di dapat secara langsung di lapangan.

### 2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis akan melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

### 3. Metode Merancang dan Implementasi Aplikasi

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

### 4. Tahap Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini perlu dilakukan karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, proses evaluasi perlu dilakukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi untuk menyamakan permasalahan dan tujuan dari pembuatan sistem.

## **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 yang juga mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

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

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisa, desain, hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

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