

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini maju sangat pesat dari abad ke 19, menuju abad ke 20. Dapat diprediksikan bahwa abad ke 21 akan mempunyai perkembangan teknologi yang lebih mutakhir yang akan lebih bermanfaat bagi manusia. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama memperoleh informasi dengan efektif dan efisien melalui media sosial yang ada saat ini [1].

Gunung kidul merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki kekayaan dan keindahan alam. Bidang Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi penting bagi pemerintah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke suatu obyek wisata yang dikunjungi dan masih banyak obyek wisata yang belum diketahui oleh wisatawan dalam maupun luar negeri [2].

Dengan memanfaatkan salah satu teknologi dari Google yaitu berupa Google Maps, yang merupakan sebuah jasa peta globe virtual dan online. Google Maps menawarkan peta yang dapat diseret yang diambil dari satelit, maka dapat diimplementasikan dan dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis android yang nantinya dapat membantu dan mempermudah wisatawan untuk mengetahui tempat wisata yang akan dituju. Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui mobile phone berbasis Android. Selanjutnya mereka akan dipandu untuk dapat menikmati fitur-fitur yang ditawarkan didalamnya.

Aplikasi yang akan dibuat, diharapkan dapat memfasilitasi wisatawan dalam melakukan pencarian terhadap obyek wisata sehingga wisatawan dapat menemukan lokasi obyek wisata dengan mudah dan cepat. Selain itu aplikasi ini diharapkan dapat membantu perekonomian Kabupaten gunung kidul dalam sektor pariwisata.

Berdasarkan permasalahan diatas Penulis mencoba Menyusun sebuah Aplikasi Mobile yang terpadu dalam bentuk Skripsi yang berjudul "Pembuatan Aplikasi Wisata Di Kabupaten Gunung Kidul Sebagai Media Informasi Berbasis Android". Pembuatan aplikasi ini diharapkan memudahkan pencarian terhadap obyek-obyek wisata di Gunung Kidul secara mudah, cepat dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana cara membuat agar tempat tempat wisata di gunung kidul bisa dikenal oleh masyarakat luas?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi wisata tersebut bisa berpotensi untuk mengundang para wisatawan?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam rangka untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah :

1. Pengguna aplikasi dapat melakukan pencarian terhadap beragam tempat wisata yang ada di kabupaten gunung kidul secara lengkap.
2. Aplikasi sudah tersinkronisasi dengan Google maps, sehingga hal ini akan memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian rute terdekat.
3. Aplikasi dikerjakan menggunakan arsitektur mobile dengan Android Studio.
4. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis Android yang menggunakan Bahasa pemrograman *JAVA* dan *XML*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir pembuatan Aplikasi wisata ini adalah :

1. Bagi Penulis, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Memberikan kemudahan dalam pencarian obyek wisata di Gunung Kidul.
3. Mempromosikan pariwisata Gunung Kidul pada wisatawan dalam maupun luar negeri.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Peneliti
  - a. Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan.
  - b. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) dari UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi Pengguna
  - a. Aplikasi ini dapat menambah wawasan para pengguna aplikasi tentang daftar beragam tempat wisata menarik di kabupaten gunung kidul secara lengkap.

- b. Aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat dalam mencari dan menemukan beragam tempat wisata menarik di kabupaten gunung kidul secara lengkap.
- c. Pengguna aplikasi dapat melakukan pencarian terhadap lokasi wisata terdekat dengan posisi dimana pengguna aplikasi berada

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai bab-bab yang akan disusun penulis dalam skripsi adalah sebagai berikut

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang mencakup uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian tugas akhir dan program aplikasi Mobile yang dibuat, diantaranya sejarah singkat Android, dan JAVA.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metode Analisa dan perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem, yaitu : *Unified Modeling Language (UML)* dengan menggunakan Metode analisis SDLC dan metode perancangan *waterfall*.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang di implementasikan dalam wujud aplikasi Android, pengujian dan hasil aplikasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan Tugas Akhir serta Saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan aplikasi yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi ini.