

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dalam bidang teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kemajuan perangkat teknologi informasi yang sangat maju. Salah satu perangkat teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan adalah ponsel atau telpon genggam. Hingga saat ini Smartphone berbasis Android adalah smartphone yang perkembangannya teknologinya paling pesat dan paling diminati karena merupakan smartphone yang menggunakan sistem operasi *Open Source*.

Sistem operasi Android sekarang dikembangkan oleh Perusahaan Google, yang sekarang ini perkembangannya sangat pesat mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Pasar smartphone sekarang telah dikuasai oleh smartphone berbasis Android setelah mengalahkan para pesaingnya.

Android yang merupakan sistem operasi yang open source sehingga Google sebagai pemilik dan pengembang Android memperbolehkan semua pihak untuk dapat mengembangkan aplikasi secara legal menggunakan sistem operasi Android. Oleh saat itu penulis mengambil judul Perancangan dan Pembuatan Media Informasi Pariwisata Kabupaten Kulon Progo DIY Berbasis Android. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah wisatawan dalam panduan dan pencarian obyek pariwisata Kabupaten Kulon Progo. Aplikasi ini dibuat meliputi deskripsi, informasi pariwisata Kabupaten Kulon Progo.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang belakang diatas, dapat sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana membuat dan merancang aplikasi media informasi pariwisata kabupaten kulonprogo berbasis android ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat skripsi ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

- a. Aplikasi wisata kulonprogo hanya berjalan di sistem operasi android versi 2.3.6 keatas .
- b. Terdapat 4 menu utama, yaitu macam wisata, bantuan, tentang, dan exit.
- c. Materi yang dibahas hanya mencakup tentang deskripsi, tempat pariwisata di Kabupaten Kulon Progo saja.
- d. Konten aplikasi berisi informasi tentang deskripsi tempat wisata kabupaten kulonprogo berdasarkan sumber dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- e. Terdapat unsur teks, gambar, dan peta yang digunakan untuk mendeskripsikan konten informasi.
- f. Terdapat *database sqlite* yang terhubung secara portable ke aplikasi tanpa memerlukan server online.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu, teori-teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta .

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan aplikasi wisata kulonprogo berbasis android yang mampu menarik minat pengguna dan mempermudah pengguna dalam tujuan berwisata di Kabupaten Kulonprogo.

#### 1.5 Metode penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

##### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis *SWOT*, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

##### 1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Berikut rinciannya :

- 1) Analisis kebutuhan



Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan

## 2) Analisis sistem

Tahapan ini bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak.

## 3) Perancangan perangkat lunak

Merupakan proses untuk mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian hingga model atau rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak. Proses yang dimaksud diantaranya :

- a) Perancangan data
- b) Perancangan arsitektur perangkat lunak Perancangan antar muka (interface)
- c) Perancangan procedural (spesifikasi program)

## 4) Implementasi

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya kedalam sebuah bahasa yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layana-layanan kepada penggunanya

## 5) Pengujian perangkat lunak

Pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu metode *unit testing* dan *integration testing*. Pengujian dengan metode ini merupakan metode pengujian untuk perangkat lunak untuk memastikan kelengkapan pengujian dan memberikan kemungkinan tertinggi untuk mengungkap kesalahan pada perangkat lunak.

#### 6) Perawatan

Merupakan tahap pengguna perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangannya, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

#### 1.5.4 Metode Testing

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode unit testing dan integration testing. Perbedaan unit testing dan integration testing adalah:

- a) Unit Testing adalah pengujian bagian-bagian dari sistem, mencari bug pada setiap bagian tersendiri dari sistem yang diuji sebelum bagian-bagian tersebut diintegrasikan.
- b) Integration Testing adalah pengujian sekumpulan unit atau subsistem atau komponen yang saling berhubungan, mencari bug dalam hubungan-hubungan dan interface-interface antara



sekumpulan bagian-bagian sistem ketika bagian-bagian tersebut disatukan..

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori dan metode analisa.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang implementasi database, interface, pengujian sistem dan kompilasi program

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil

penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

