

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Smartphone merupakan salah satu barang yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat, banyak jenis sistem operasi *Smartphone*, yaitu Windows Mobile, Blackberry, Iphone, Android dan lain-lain. Banyak masyarakat yang menggunakan *Smartphone* berbasis Android untuk kebutuhan sehari-hari karena memiliki beragam fitur yang berguna bagi masyarakat. Android merupakan *Smartphone* yang berkembang sangat pesat. Menurut hasil studi bertajuk "Getting Mobile Right" yang diprakarsai oleh Yahoo dan Mindshare, saat ini ada sekitar 41,3 juta pengguna smartphone dan 6 juta pengguna tablet di Indonesia. Jumlah tersebut diyakini bakal terus berkembang dengan pesat khususnya di wilayah perkotaan. Android mempunyai banyak keunggulan, antara lain sistem operasi dapat diubah sesuai keinginan dan banyak aplikasi yang tersedia untuk *Smartphone* Android.

Semua informasi bisa dengan mudah didapatkan dengan *Smartphone* salah satunya mendapatkan informasi letak suatu daerah atau tempat dengan menggunakan peta digital dan menggunakan teknologi mobile GPS. Sektor pariwisata memberikan kontribusi yang besar untuk Kabupaten Sleman diantara sumber-sumber pendapatan lainnya. Pariwisata merupakan objek yang sering dikunjungi oleh para wisatawan domestik dan asing sehingga menjadi sumber pendapatan daerah tersebut. Sekarang ini tempat-tempat wisata sangat

berkembang dan banyak bermunculan tempat wisata baru. Pemanfaatan teknologi *Smartphone* Android sangat di butuhkan untuk menunjang sektor pariwisata daerah tersebut terutama tempat wisata yang masih baru yang butuh banyak informasi agar wisatawan mudah untuk mengakses informasi tempat wisata. Karena selama ini , penyampaian informasi hanya sebatas dari mulut ke mulut, media sosial dan web.

Melihat permasalahan yang didasari oleh latar belakang di atas yang sudah dijelaskan dan seiring pesatnya perkembangan teknologi khususnya *Smartphone* berbasis Android, penulis mencoba merancang aplikasi berbasis Android untuk mengatasi permasalahan diatas. Aplikasi ini menyediakan informasi Pariwisata yang ada di Kabupaten Sleman, galeri foto tempat wisata beserta deskripsinya dan memberikan lokasi wisata, jarak ke lokasi wisata, route ke lokasi wisata dari lokasi pengguna. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para wisatawan mendapatkan informasi dan lokasi wisata di Sleman, membuat tampilan informasi agar mudah di pahami dan interaktif, serta membantu tempat wisata baru agar lebih berkembang serta banyak pengunjung dari domestik maupun asing melalui *Smartphone* Android dengan memanfaatkan GPS dan internet. Untuk itu, penulis membuat skripsi dengan judul “APLIKASI INFORMASI PARIWISATA DAN PETA LOKASI DI KABUPATEN SLEMAN BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, diperoleh rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi Informasi Pariwisata dan Peta Lokasi di Kabupaten Sleman ini?
2. Bagaimana memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi wisata dan letak lokasi wisata tersebut dengan bantuan GPS dan Internet.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di dalam pembuatan aplikasi Informasi Pariwisata dan Peta lokasi di Kabupaten Sleman ini yaitu :

1. Aplikasi ini berjalan pada Smartphone Android dengan menggunakan sistem operasi android minimal versi 2.3 (gingerbread).
2. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi pariwisata Sleman dan menunjukkan lokasi dipeta digital.
3. Aplikasi ini memberikan informasi letak lokasi wisata dalam sebuah peta.
4. Aplikasi ini menampilkan rute untuk kendaraan roda 4.
5. Ketika menjalankan aplikasi ini Smartphone harus terkoneksi dengan internet dan mobile GPS.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi “Aplikasi Informasi Pariwisata Dan Peta Lokasi di Kabupaten Sleman” berbasis android ialah memberikan informasi umum seputar pariwisata serta letak lokasi tempat wisata di Kabupaten Sleman di genggamannya masyarakat pengguna Smartphone Android.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagi peneliti :

1. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi orang lain dengan aplikasi ini.
4. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis android.

Bagi Masyarakat :

1. Sebagai media informasi bagi masyarakat untuk mengetahui seputar informasi pariwisata dan letak wisata di Kabupaten Sleman sehingga

memudahkan masyarakat di manapun yang ingin berwisata ke Sleman tanpa harus bingung mencari informasi dan jalan untuk menuju ke tempat lokasi wisata.

2. Memberikan kesempatan untuk berkembang bagi tempat wisata yang masih baru.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan yaitu pengumpulan data yang bersumber dari literature buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek masalah penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisis data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai dengan rencana.

4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

5. Evaluasi.



Sistem yang telah selesai dibuat perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibuat tadi, yang nantinya bisa digunakan untuk memperbaiki program agar lebih sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori ini adalah kumpulan dari studi pustaka penulis yang didalamnya membahas seputar teori-teori yang mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III Analisa Perancangan

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti apa saja yang di perlukan untuk memmbuat aplikasi, uml, rancangan user interface dan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan. Serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan oleh penulis.

