

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perangkat *mobile* saat ini semakin mempermudah pengguna untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Perkembangan tersebut pada akhirnya juga memberikan dampak dalam berbagai bidang kehidupan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, tidak hanya sebagai media komunikasi namun perangkat *mobile* juga sebagai media hiburan (kamera, pemutar musik, dan lain-lain).

Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai salah satu daerah yang terkenal akan warisan budaya dan sejarahnya. Banyak objek wisata yang bisa dikunjungi di daerah ini. Namun untuk melakukan perjalanan wisata sering kali para wisatawan mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi wisata. Oleh karena itu sebuah media informasi pariwisata sangat dibutuhkan untuk mempromosikan objek wisata di Kutai Kartanegara.

Kabupaten Kutai Kartanegara memiliki website resmi yang menyediakan informasi tersebut. Namun tidak semua wisatawan bisa mengakses internet dan diperlukan jaringan internet pula untuk mengakses website tersebut. Sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang bisa memudahkan wisatawan mencari informasi pariwisata dalam keadaan kapanpun dan dimanapun.

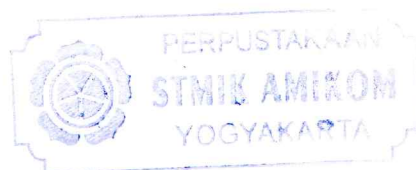
Sistem seperti ini dapat dilakukan salah satunya oleh perangkat *mobile* melalui *mobile application*. Menyadari bahwa sekarang fungsi perangkat *mobile* bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga berubah menjadi barang multifungsi dengan semua fitur-fitur yang ada. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi media informasi dan promosi kabupaten Kutai Kartanegara khususnya dari segi pariwisata serta mempermudah perjalanan wisata bagi wisatawan yang akan berkunjung ke sana.

1.2 Rumusan Masalah

Pengembangan aplikasi panduan pariwisata ini menggunakan bahasa pemrograman Java yang dapat digunakan pada telepon selular yang mendukung *J2ME Platform*.

Dalam pembuatan aplikasi ada beberapa hal dan masalah yang diperhatikan, antara lain:

- Bagaimana membuat program yang dapat mengurangi kesulitan pengguna dalam mencari informasi pariwisata tanpa harus ke agen pariwisata atau media lainnya terlebih dahulu?
- Bagaimana membuat aplikasi tersebut lebih maksimal dengan adanya fasilitas pencarian dengan dua bahasa?



1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi panduan pariwisata ini meliputi:

- Aplikasi panduan pariwisata merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang di-*install* pada telepon selular yang mendukung aplikasi Java dimana aplikasi tersebut memungkinkan pengguna telepon selular untuk mencari informasi pariwisata dalam pilihan dua bahasa, yaitu dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- Teknologi yang digunakan pada pembuatan program ini adalah teknologi Java 2 Platform Micro Edition (J2ME) dengan software NetBeans IDE 6.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai penulis dalam pembuatan aplikasi dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Mengembangkan sistem aplikasi berbasis *mobile*
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama pendidikan di Jurusan Teknik

Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

3. Mengembangkan dan mengaplikasikan pola dan ide.

4. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 STMIK Amikom

Yogyakarta.

5. Mensosialisasikan teknologi aplikasi perangkat mobile pada semua pihak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik dan relevan dengan aplikasi yang akan dibangun maka digunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah :

a. **Metode Kepustakaan**

Yaitu pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau yang tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian. Skripsi ini yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

b. **Metode Sampling**

Pengumpulan data dengan mempelajari, mencoba serta menguji aplikasi yang telah ada, dengan mencoba latihan-latihan yang ada pada buku, serta dengan mempelajari cd tutorial.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan Skripsi adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai latar belakang, tujuan, dan ruang lingkup beserta beserta penulisan yang digunakan.

Bab II Dasar Teori

Bab ini berisi teori – teori penunjang yang digunakan dalam pembuatan Skripsi. Dalam bab ini akan dijelaskan tentang teknologi yang dipakai dalam pembuatan Skripsi.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan aplikasi pariwisata menggunakan teknologi J2ME *programming model* yang di jalankan pada *perangkat mobile* . Dengan rancangan diagram UML (*Unified Modelling Language*).

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil dari sistem aplikasi dan pembahasan.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan akhir dan saran-saran yang berguna bagi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

