

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara bahkan daerah memiliki nilai sosial dan budaya yang berbeda. Hal ini yang menjadi salah satu alasan banyaknya perbedaan dalam setiap peradaban. Dan biasanya setiap peradaban meninggalkan sejarahnya masing-masing. Baik dari segi cerita, bangunan, adat, maupun makanan. Oleh karena itu sampai saat ini, selalu ada wisatawan yang mengunjungi daerah-daerah yang memiliki nilai-nilai sosial dan budaya tertentu yang tidak dapat ditemui di tempat lain. Salah satunya adalah Jepang. Jepang menjadi salah satu tempat wisata di kawasan asia. Karena di Jepang banyak terdapat tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah yang tinggi. Selain itu juga masih banyak tempat-tempat yang indah dan unik yang tidak ada di negara lain. Tidak hanya sekedar tempatnya yang menarik, namun di negara itu pun memiliki menu-menu kuliner khas yang rasanya enak.

Dewasa ini Jepang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik dari segi teknologi, perekonomian, pariwisata, dan sebagainya. Hal yang mengalami dampak signifikan adalah bagian pariwisata. Wisata yang ada di Jepang beraneka ragam, mulai dari wisata kota, wisata bersejarah, wisata bahari, wisata kuliner dan wisata-wisata lainnya. Hal ini menyebabkan banyak wisatawan yang tertarik mengunjungi Jepang untuk melihat pariwisata yang ada di Jepang. Orang-orang yang tertarik biasanya terlebih dahulu mencari informasi dari internet atau

informasi dari orang yang telah mengunjungi Jepang. Informasi yang dicari biasanya mulai dari informasi tentang objek wisata yang ada di Jepang, event yang ada di Jepang, sejarah/history Jepang, toko oleh-oleh serta hotel/tempat penginapan yang ada di Jepang.

Perkembangan teknologi informasi di masyarakat terus tumbuh dengan cepat. Jumlah pengguna telepon seluler (ponsel) setiap hari semakin banyak, bahkan berdasarkan data US Cencus Bureau pada Januari 2014, Indonesia memiliki sekitar 251 juta penduduk. Jumlah itu kalah dibanding pengguna ponsel, yang berkisar di angka 281 juta.[1] Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan internet dapat dilakukan dimana saja, baik melalui komputer, mobile device sehingga informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan cepat. Terlebih lagi dengan menggunakan mobile device yang mudah dibawa-bawa, semakin memudahkan dalam mengakses informasi yang ada. Saat ini ponsel telah memasuki generasi *smartphone* sehingga ponsel tidak hanya berfungsi sebagai sarana telekomunikasi, namun telah beralih menjadi alat yang mampu melakukan banyak hal. *Smartphone* memiliki jenis yang bermacam-macam berdasarkan sistem operasi seperti Windows Phone, Iphone OS (IOS), Android, dan sebagainya.

Pengguna *smartphone* berbasis android di masyarakat semakin lama semakin banyak. Pertumbuhan ini ditunjang karena kelebihan *smartphone* berbasis android yang memiliki kemampuan *multitasking* yang lebih baik, serta harganya yang semakin terjangkau. Selain itu, *smartphone* dengan sistem operasi android memiliki beberapa kelebihan lain dibanding sistem operasi lain, baik dari

segi *hardware* maupun *software* yang diklaim *open source*.

Alasan inilah yang melatar belakangi peneliti untuk merancang sebuah aplikasi JTI (Japanese Tourism Information) berbasis mobile sebagai buku saku digital perjalan wisata Jepang yang berisi semua informasi mengenai pariwisata yang ada di Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi yang mampu menampilkan informasi pariwisata di Jepang yang efektif dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai buku saku digital perjalanan wisata maupun media informasi pariwisata.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi pariwisata yang ada di Jepang.
2. Informasi pariwisata mencakup nama tempat, deskripsi, alamat lokasi, arahan menuju lokasi dan beberapa hal lainnya yang masih berhubungan dengan pariwisata tersebut.
3. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Eclipse Luna, Android SDK, Atom, dan Android Studio.
4. Aplikasi hanya dapat berjalan dengan baik pada ponsel pintar bersistem

operasi Android versi 4.0 atau yang lebih baru.

5. Aplikasi membutuhkan koneksi internet untuk memperbarui informasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, mendesain, dan merancang aplikasi JTI berbasis mobile yang mempunyai kemampuan.

1. Menampilkan daftar pariwisata di Jepang.
2. Menampilkan gambar atau foto dari lokasi wisata.
3. Menampilkan deskripsi dari wisata yang dipilih.
4. Memberikan informasi mengenai wisata yang dipilih.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh wawasan secara nyata yang didapat dari penelitian yang dikerjakan serta sebagai penambah pengalaman.
 - b. Penulis mampu menerapkan dan mengembangkan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Pengguna

- a. Diharapkan dapat bermanfaat untuk memudahkan pengguna yang ingin mengetahui tempat wisata di Jepang dengan cepat.
- b. Memberikan informasi secara lengkap mengenai tempat-tempat wisata di Jepang dengan mengetahui : nama tempat wisata, deskripsi mengenai tempat wisata, alamat tempat wisata, dan beberapa informasi lain yang berkaitan dengan wisata tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan dari sumber-sumber yang terpercaya dan mempelajari teori-teori yang bersumber dari buku maupun literatur lainnya yang diperlukan pada objek penelitian.

2. Analisa dan Desain Sistem

Menganalisa sistem sebelum dilakukan perancangan dalam memahami alur kerja yang digunakan oleh sistem, sehingga hasil dari analisa dapat dipakai dalam perancangan.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi beberapa bagian, antara lain: *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Perancangan sistem ini digunakan untuk pembuatan program.

4. Implementasi Sistem

Membuat aplikasi berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Aplikasi yang sudah jadi kemudian di-*install* ke perangkat berbasis Android.

5. Pengujian Sistem

Sistem diuji coba untuk mengetahui bagian-bagian sistem yang masih terdapat kesalahan untuk dilakukan perbaikan.

6. Penulisan Laporan

Dokumentasi dan penulisan laporan yang meliputi setiap tahap penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini, dikemukakanlah sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Sistematika penulisan yang digunakan dalam menulis penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan teori penunjang yang akan membahas tentang konsep dasar aplikasi, informasi, pariwisata Jepang dan Android, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menerangkan tentang gambaran umum mengenai Pariwisata di Jepang, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempurnaan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diterapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rencana implementasi, kegiatan implementasi, pembahasan dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN