

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata paling populer di Indonesia, dikenal dengan kekayaan budaya, sejarah, kuliner, serta tempat perbelanjaan yang sangat menarik untuk dikunjungi. Setiap tahunnya jutaan wisatawan domestik maupun mancanegara mengunjungi kota Yogyakarta untuk menikmati berbagai objek wisata seperti Malioboro, Keraton Yogyakarta, Taman Sari, dan masih banyak lagi. Namun meskipun memiliki banyak daya Tarik, seringkali wisatawan mengalami kesulitan dalam mengakses informasi terbaru mengenai objek wisata, fasilitas, atau kuliner yang ada di kota Yogyakarta [1]. Informasi yang tersebar di berbagai sumber seperti media sosial yang belum terintegrasi dengan baik, sehingga menyulitkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka secara efisien.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah mengubah cara orang mengakses informasi. Saat ini hampir semua wisatawan menggunakan perangkat mobile untuk mencari informasi, navigasi, atau bahkan memesan tiket secara online. Aplikasi berbasis mobile menjadi Solusi yang efektif karena dapat memberikan informasi secara cepat, mudah diakses, dan memiliki fitur interaktif seperti maps [2]. Salah satu tools yang terbelang masih baru dan cukup populer yang digunakan dalam membangun aplikasi mobile saat ini adalah flutter.

Flutter adalah framework dari google dan bersifat open-source yang memungkinkan pengembangan aplikasi mobile secara cepat dan efisien, baik dari platform android maupun iOS [3]. Dengan memanfaatkan flutter, penulis ingin merancang dan membangun sebuah aplikasi media informasi wisata kota Yogyakarta yang akan menampilkan tempat-tempat wisata, kuliner, pembelanjaan, dan lain sebagainya.

Dari latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi mobile yang menyediakan informasi wisata

terkhusus kota Yogyakarta dengan memanfaatkan framework flutter. Diharapkan, aplikasi ini dapat digunakan secara nyata dan bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya wisatawan yang berkunjung ke Kota Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi informasi wisata Kota Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil penulis antara lain adalah:

1. Aplikasi ini hanya tersedia untuk android dengan spesifikasi minimal android 5 (*Lollipop*).
2. Aplikasi ini hanya tersedia informasi wisata di Kota Yogyakarta.
3. Aplikasi bersifat online.
4. Aplikasi ini menggunakan metode *Agile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah:

1. Membangun aplikasi informasi wisata Kota Yogyakarta dengan metode *Agile*
2. Dapat memudahkan wisatawan untuk mencari informasi seputar wisata, kuliner, lokasi, dan tempat menginap di Kota Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom
2. Memudahkan wisatawan mencari informasi
3. Belajar membangun sebuah aplikasi mobile
4. Menjadikan penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi Skripsi terdiri dari 5 bab yang disusun sedemikian rupa dengan materi pembahasan yang saling berhubungan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka tentang landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dalam membuat berbagai konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk mendukung pemahaman dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga atau metode penelitian yang berisi tentang metode yang digunakan untuk menyusun penelitian ini dari awal sampai akhir penelitian, sehingga dapat diketahui tahapan-tahapan yang dilalui oleh penulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan dari awal hingga akhir mengikuti alur pada bab sebelumnya. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian gambar.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir atau penutup ini berisikan penjelasan kesimpulan dari pembahasan di bab sebelumnya dan saran yang berguna bagi pihak yang berkaitan.