

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu wilayah di Indonesia yang menjadi destinasi wisata bagi para wisatawan yaitu Yogyakarta. Unsur ramah dan kental ragam budaya masyarakat yang menjadikan ketertarikan wisatawan mancanegara mengunjungi Yogyakarta. Tidak hanya wisatawan, pendatang yang hendak menuntut ilmu di universitas juga kerap berdatangan setiap tahun ajaran baru.

Objek wisata pantai di Yogyakarta banyak sedikitnya bisa terhitung. Seringkali wisatawan, masyarakat umum yang hendak berwisata ke pantai belum mengetahui lokasi pantai atau ingin mengunjungi pantai yang belum pernah mereka kunjungi di Yogyakarta. Peta wisata Yogyakarta juga banyak dibuat untuk membantu para wisatawan mencari lokasi dan informasi objek wisata di Yogyakarta. Peta wisata yang beredar selama ini masih terbatas dalam bentuk format peta cetak, baik dalam bentuk *softcopy* atau dalam bentuk *hardcopy* yang dicetak dalam lembaran kertas dan ukuran kertas masih terletak dalam hal penyampaian informasi spasial. Keterbatasan yang sering dihadapi dalam penyimpanan format *hardcopy* atau *softcopy* yaitu semakin banyak informasi peta akan menjadikan ruang untuk informasi dalam legenda juga akan semakin terbatas. Apalagi jika pada peta ditambahkan informasi berupa foto yang akan mempersempit ruang yang ada dalam lembar peta dan akan memperburuk tampilan peta.

Seiring perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan, begitu pula sistem informasi yang sudah hampir menjadi kebutuhan manusia menjadi dasar diciptakannya aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan atau pun sekedar mencari informasi. Penggunaan teknologi dalam bidang Sistem Informasi Geografis juga semakin canggih dari segi fitur maupun fungsi yang dapat diaplikasikan, seiring dengan kemajuan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk pemetaan maupun analisa citra satelit.

Sistem Informasi Geografis menempati peranan utama dalam pembuatan Aplikasi berbasis Android yang dibuat ini yaitu untuk mendapatkan informasi lokasi pantai-pantai di Yogyakarta, mempunyai kemampuan dapat mengubah tampilan yang semula berupa data informasi spasial saja menjadi berbasis grafis berupa gambar atau foto berikut dengan data spasialnya.

Peta wisata pantai Yogyakarta yang ada saat ini berupa bentuk aplikasi berisikan informasi yang terbatas. Oleh karena itu untuk melengkapi peta yang sudah ada, dilakukan pembuatan peta Aplikasi berbasis Android didukung dengan pencarian lokasi yang dapat menyajikan informasi mengenai lokasi pantai. Berupa informasi dengan format teks dan angka, gambar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dirumuskan bagaimana menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan aplikasi berbasis Android untuk menunjukan beserta memberi informasi dari lokasi pantai di Yogyakarta.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dibutuhkan beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang pokok permasalahan. Antara lain :

- a. Aplikasi dibangun khusus bagi para pengguna ponsel pintar (*smartphone*) bersistem operasi Android.
- b. Aplikasi dirancang untuk minimal sistem operasi Android versi Ice Cream Sandwich (4.0).
- c. Lokasi pantai yang digunakan dalam penelitian hanya mencakup kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- d. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi yaitu bahasa Indonesia.
- e. Menggunakan Google Maps API untuk menandai lokasi pantai dan Google Maps memandu pengguna menuju lokasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi peta ini berupa :

- a. Membuat aplikasi lokasi pantai dalam bentuk aplikasi Android.
- b. Aplikasi menyediakan informasi seperti deskripsi lokasi, koordinat lokasi, foto lokasi, dan pelayanan yang disediakan.
- c. Memudahkan pengguna aplikasi menemukan lokasi pantai.
- d. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata satu di Universitas AMIKOM jurusan Teknik Informatika.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya peta aplikasi berbasis Android ini dapat membantu pengguna mengetahui lokasi dan informasi pantai yang ada di Yogyakarta melalui aplikasi yang dibuat. Juga memandu pengguna untuk mencapai lokasi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, metode yang dilakukan yaitu observasi, dengan mengumpulkan referensi dari beragam sumber seperti buku, jurnal, dan internet.

### 2. Analisa Sistem

Pada tahap ini, dilakukan analisa terhadap permasalahan bagaimana aplikasi dapat digunakan oleh pengguna *smartphone* berbasis Android.

### 3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dari aplikasi ini dapat tercapai.

### 4. Pemrograman

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan program aplikasi lokasi pantai di Yogyakarta menggunakan *software* Android Studio.

### 5. Uji Coba dan Implementasi

Pada tahap ini, uji coba aplikasi lokasi pantai dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi berfungsi semestinya. Aplikasi yang telah diuji coba dan berhasil kemudian diimplementasikan pada *smartphone* berbasis Android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada aplikasi pencarian lokasi pantai adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan beberapa landasan teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi. Terdiri dari teori umum yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan, serta teori yang berkaitan dengan objek penelitian.

## **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisa terhadap permasalahan yang muncul serta penyelesaiannya dan menjelaskan rancangan dari aplikasi yang dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja sistem yang dibangun.

## **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku-buku maupun sumber-sumber yang menjadikan acuan dalam penyusunan skripsi ini.