

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi semakin pesat, semakin maju pula perkembangan teknologi pada telepon seluler atau perangkat *mobile* yang juga disertai dengan beredarnya perangkat *mobile* di kalangan masyarakat. Perangkat *mobile* yang saat ini sedang berkembang pesat di kalangan masyarakat adalah ponsel *smartphone* berbasis android.[1]

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berlisensi *open source*, dimana kode sumber dari suatu sistem operasi ini dapat dengan bebas di modifikasi baik oleh perusahaan pembuat perangkat maupun *developer* independen dan menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan perangkat mereka yang menjadi salah satu alasan mengapa sistem operasi ini cukup populer. Dengan adanya perangkat *mobile* ini membuat banyak sekali terciptanya berbagai aplikasi *mobile* yang sangat menarik dan mudah untuk digunakan dalam berbagai hal, sehingga dapat membantu seseorang dalam melakukan aktivitasnya. Sistem operasi android mempunyai berbagai fitur seperti contoh *tool developing*, dukungan vendor industri mobile, market aplikasi, bahkan dukungan dari *open source community*. [2]

Masyarakat terutama yang berdomisili di luar kota Lampung, saat mereka ingin berkunjung di Lampung banyak orang akan mencari tempat wisata yang

bagus dan menarik untuk dikunjungi mungkin wisatawan dari luar kota akan memilih tempat wisata alam dibandingkan ke tempat wisata buatan. Pada dasarnya wisata buatan tidak kalah menarik dan indah dibandingkan dengan wisata alam namun wisatawan masih kesulitan saat mencari lokasi tempat wisata buatan tersebut. Masalah yang terjadi disebabkan karena pencarian masih manual dan jarang sekali wisata buatan yang terekspos oleh media serta belum adanya aplikasi yang memudahkan mereka dalam mencari tempat-tempat wisata buatan yang ada di Lampung.

Untuk mempermudah pencarian lokasi tempat wisata buatan yang ada di Lampung, maka dirancang sistem pencarian lokasi wisata buatan di Lampung berbasis android yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan berbagai keunggulan dari sistem operasi android tersebut dapat membantu kita untuk menemukan tempat-tempat yang akan kita tuju pada saat berkunjung ke daerah itu, dan disini memfokuskan pada kota Lampung. Alasan memilih kota Lampung, karena memiliki banyak sekali tempat wisata buatan yang sangat indah dan menarik untuk di kunjungi dan sekaligus ingin memperkenalkan tempat wisata buatan yang ada di Lampung. Guna untuk menyelesaikan masalah tersebut maka untuk merancang dan membuat media informasi yang berguna untuk mempermudah orang dalam mencari dan memperkenalkan tempat wisata buatan yang indah dan menarik untuk dikunjungi.

Aplikasi dalam bentuk *smartphone* memiliki beberapa kelebihan. Efisien dalam hal penggunaannya serta tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan nantinya pengguna bisa terbantu untuk

mengetahui lokasi dan pelayanan apa saja yang di tawarkan di tempat wisata buatan yang ada di Lampung. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Perancangan Aplikasi Pencarian Wisata Buatan di Lampung Sebagai Media Promosi Berbasis Android"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan wisata buatan yang ada di Lampung?
2. Apa media yang cocok untuk memperkenalkan wisata buatan di Lampung agar wisatawan dapat mengetahui wisata tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Aplikasi yang di bangun menggunakan *platform* Android, sehingga aplikasi khusus berjalan pada *smartphone* yang berbasis android.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan apabila perangkat yang digunakan terkoneksi internet.
3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *java*.

4. Perangkat lunak yang digunakan di aplikasi ini adalah Android Studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi *mobile* berbasis android yang berfungsi untuk mempermudah wisatawan untuk mengetahui informasi tentang wisata buatan yang ada di Lampung sebagai media promosi.
2. Untuk memperkenalkan wisata buatan di Lampung yang belum di kenal oleh publik.

Maksud penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membangun inovasi sebuah aplikasi android yang dapat memenuhi salah satu kebutuhan manusia modern.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat penulis pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Untuk membuat aplikasi informasi digital dengan platform android untuk objek wisata buatan di Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi akan tempat-tempat wisata buatan di Lampung yang tidak kalah menariknya dengan wisata alam.

2. Bagi Peneliti

Dapat memecahkan masalah yang sedang diteliti dan dapat memperkenalkan pariwisata buatan yang ada di Lampung agar menarik perhatian para wisatawan.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi acuan dan dorongan untuk dijadikan tolak ukur serta keberhasilan dalam proses belajar di lingkungan Universitas.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan beberapa metode, antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak pengelola wisata buatan yang ada di Lampung.

2. Observasi

Melakukan peninjauan secara langsung di lapangan dalam mengumpulkan informasi mengenai lokasi wisata dan mengenai fasilitas apa saja yang di tawarkan di tempat tersebut.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam membangun aplikasi mobile berbasis *Android* yaitu metode *Waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan Analisis Kebutuhan, langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem, analisis *user* sehingga keinginan dari *user* akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman. Kemudian tahap Desain, proses design akan menterjemahkan syarat kebutuhan kedalam sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Kemudian tahap *coding*, merupakan penerjemah design dalam bahasa yang bisa dikenali komputer, dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang akan diminta *user*. Tahap pengujian, pada tahap ini adalah menemukan apakah terdapat kesalahan terhadap sistem dan kemudian akan diperbaiki. Yang terakhir adalah tahap penerapan, tahap ini adalah tahapan final dalam pembuatan suatu sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan mengenai landasan teori yang berisi tentang uraian mengenai teoriteori pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi seperti pengertian dari Global Positioning System(GPS), dan penjelasan mengenai sistem operasi android yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas cara mengimplementasikan hasil rancangan perangkat lunak ke dalam kode program dan pembuatan antarmuka.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran untuk kemungkinan pengembangan program. Dan juga pada akhir laporan terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk mendukung penyelesaian skripsi ini.

