

BAB I

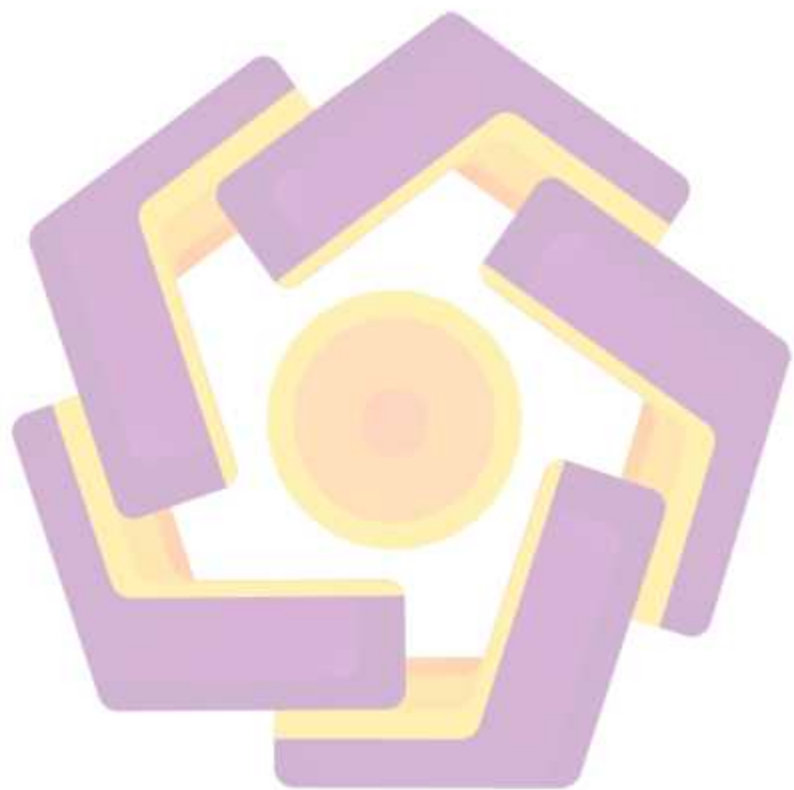
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beraneka ragam wisata dan budaya yang terbentang dari sabang sampai merauke mulai dari tempat wisata dan objek wisata yang kaya akan keindahan wisata alam, taman wisata, taman budaya, dan wisata kulinernya banyak yang mengatakan Indonesia adalah surga dunia yang memiliki banyak keaneragaman wisata yang begitu indah dan memiliki khas dimana tiap daerah memiliki kebudayaan berbeda beda yang melambangkan ciri khas dari daerah tersebut, Yogyakarta adalah salah satu daerah yang memiliki potensi wisata yang sangat tinggi banyak wisata yang masih tersembunyi contoh di Gunungkidul seperti pantai Sedahan, pantai Greweng, pantai Ngrumpot dan masih banyak yang lainnya.

Smartphone dengan teknologinya mempunyai tujuan untuk memberi bantuan tentang informasi yang dibutuhkan oleh manusia seperti menyerupai komputer, dan dalam artian ponsel cerdas yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan *standard* dan bagi pengembang aplikasi, banyak aplikasi yang bisa di masukan kedalam seperti halnya GPS, dan berbagai macam aplikasi lain untuk memudahkan memberikan informasi bagi pengguna.

Global position systema (GPS) adalah suatu *navigasi* atau penentu posisi berbasis satelit, *system* ini di desain untuk memberikan posisi dan informasi



waktu, selain itu kecepatan dan juga informasi waktu yang ada hampir di seluruh dunia dapat di tampilkan setiap saat dengan kondisi cuaca apa pun, alat yang di gunakan GPS dinamakan sebagai *GPS Tracking*.

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk *smartphone*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Dengan kecanggihan *smartphone* yang didukung adanya sistem operasi berbasis Android serta keadaan Negara

Indonesia khususnya di daerah Yogyakarta yang mempunyai objek wisata yang cukup beragam dan banyaknya fasilitas pendukung, penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan dalam penelitian ini yaitu **“APLIKASI TRAVELING ADVISOR BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah **Bagaimana cara membangun aplikasi android yang dapat memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi pariwisata terutama di yogyakarta?**

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam “aplikasi advisor travelling berbasis android” ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi wisata yang berada di Yogyakarta.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada platform android.

3. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pengguna mengenal berbagai tempat wisata yang berada di Indonesia terutama di Yogyakarta.
4. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Eclipse*, *Adobe Photoshop*, *android JDK*, *Android SDK*, *Android NDK*.
5. Sistem Operasi minimum android yaitu *Jellybean 4.2*
6. Tahap-tahap pengembangan aplikasi ini hanya sampai pada tahap *testing*.
7. Database yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan *SQLLite*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dan alasan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini dibuat yaitu :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA I Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membangun aplikasi *android Trip Advisor* yang memberikan informasi lokasi wisata kepada pengguna khususnya di wilayah Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah menggunakan metode kepustakaan (*Library Research*), dalam metode ini

dilakukan pencarian bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis peluang dengan SWOT untuk menganalisis terhadap aplikasi yang akan dibangun, serta menggunakan analisis kebutuhan untuk menjabarkan kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan untuk menganalisis sistem layak dibangun atau tidak.

1.5.3 Metode Perancangan;

Dalam perancangan penulis menggunakan perancangan UML. *Unified Modelling Language* (UML) merupakan salah satu bentuk *language* atau bahasa, menurut pencetusnya UML di definisikan sebagai bahasa visual untuk menjelaskan, memberikan spesifikasi, merancang, membuat model, dan mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah sistem. Selain itu juga menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancangan *database*.

1.5.4 Metode Pengembangan

System Development Life Cycle (SDLC) adalah langkah-langkah dalam pengembangan sistem informasi. SDLC menyediakan *framework* yang lengkap untuk aktivitas rekayasa bentuk dan pembangunan sistem informasi yang formal.

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white box*. Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Pengujian *white box (glass box)* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara *procedural* untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Penentuan kasus uji disesuaikan dengan struktur *system*, pengetahuan mengenai program digunakan untuk mengidentifikasi kasus uji tambahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan berdasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III : Analisis Dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang akan dibuat. Selain itu juga berisi *script* program dari sistem yang dibuat.

BAB V : Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi