

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta sebagai salah satu daerah istimewa di Indonesia, menjadikan Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah yang mempunyai obyek-obyek wisata yang menarik. Adapun lokasinya antara lain Tugu Jogja sebagai lambang Yogyakarta, Kampung Wijilan dengan wisata kuliner, Benteng Vredenburg, Taman Pintar Yogyakarta, Museum Sonobudoyo, Kotagede, Keraton Yogyakarta, kebun Binatang GembiraLoka, Istana Air Taman Sari dan pernak-pernik di sederet jalan Malioboro.

Selama ini Dinas Pariwisata menggunakan brosur untuk informasi tempat wisata, brosur yang berisi peta wisata kota Yogyakarta itu dirasa kurang membuat para wisatawan tertarik. Dengan majunya teknologi yang semakin pesat, Peta digital berbasis android akan mampu membuat para wisatawan dengan mudah mencari dan mengetahui lokasi tempat wisata yang ada di Yogyakarta. Peta digital berisi 5 unsur multimedia, suara, text, gambar, animasi, video. Peta dikemas dengan baik sehingga lebih menarik, efisien dan informatif.

Dengan permasalahan tersebut maka peneliti memberi solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan peta digital Kawasan Wisata Kota Yogyakarta berbasis Android melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang dapat memperhatikan dan memudahkan pengunjung Wisata Provinsi Yogyakarta sebagai penerima informasi. Selain itu juga agar para wisatawan bisa memanfaatkan *smartphone* untuk mencari letak lokasi wisata tanpa menggunakan brosur lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membuat Multimedia Interaktif Peta Digital Kawasan Wisata Kota Yogyakarta berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Ruang lingkup peta digital hanya Wilayah Wisata Kota Yogyakarta.
- b. Software yang digunakan:
 - a. Adobe Flash CS 6
Software yang digunakan untuk menggabungkan animasi, gambar, video, suara, dan teks.
 - b. Adobe Photoshop
Software yang berguna untuk mengedit gambar.
- c. Isi dari Aplikasi meliputi : Text, Audio, image, Video, Animasi
- d. Aplikasi terkoneksi oleh internet

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diteliti, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi Multimedia Interaktif Peta Digital Kawasan Wisata Kota Yogyakarta berbasis android.

2. Membantu Balai Pariwisata Yogyakarta dalam menyampaikan informasi tentang Peta Kawasan Wisata Kota Yogyakarta..
3. Menyampaikan informasi mengenai Peta Kawasan Wisata Kota Yogyakarta kepada masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengambilan Data

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, *website*, dokumentasi, Observasi, Kearsipan dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.5.2 Analisis Data

Proses analisis kualitatif yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti.

1.5.3 Model Proses Pengembangan (SDLC)

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana(planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

1.6 Sistematik Penulisan

Sistematik penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan meliputi : latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, akan di uraikan tentang teori-teori perancangan aplikasi Multimedia Interaktif Peta Digital Kawasan Wisata Kota ogyakarta Berbasis Android. Selain itu, juga dituliskan tentang software komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisis tentang analisis aplikasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat penulis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.