

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Selain perkembangan jenis peralatan teknologi maupun software aplikasi pendukung, perkembangan juga terjadi pada meratanya pengguna teknologi informasi. Salah satunya perkembangan smartphone yang kini banyak digunakan oleh masyarakat untuk mengakses informasi. Teknologi informasi dapat dimaksudkan sebagai kegiatan pengumpulan pengolahan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan pemanfaatan suatu informasi, teknologi ini juga memperhatikan kepentingan manusia dalam pemanfaatannya.

[1]

Smartphone memiliki sistem operasi yang berbeda pada setiap perangkat keras yang di tanam, dan salah satu sistem yang digunakan dalam smartphone adalah android. Android merupakan kekuatan ratusan juta ponsel di lebih dari 190 negara di seluruh dunia, ini merupakan basis terpasang terbesar dari setiap mobile dan cepat berkembang. Setiap hari lain juta pengguna power up perangkat android mereka untuk pertamakalinya dan mulai mencari aplikasi, Permainan dan konten digital lainnya. Setiap harinya lebih dari satu juta perangkat Android baru diaktifkan di seluruh dunia. Android keterbukaan telah menjadi favorit bagi konsumen dan pengembang yang sama mengemudi pertumbuhan yang kual di app konsumsi. Pengguna android download miliaran aplikasi dan permainan dari Google Play. [2]

Provinsi Banten mempunyai luas daratan 8.800,83 km² menyimpan kekayaan dan keanekaragaman sumber daya alam, dan Banten mempunyai banyak daya tarik kepariwisataan yang secara garis besar diklasifikasikan dalam wisata alam, wisata sejarah, dan budaya wisata buatan(binaa), serta kehidupan masyarakat tradisional(living culture). Hingga saat ini telah diidentifikasi keberadaan 241 obyek yang terdiri dari obyek wisata alam, dan obyek wisata kategori buatan, dan secara kewilayahan, pengembangan pariwisata Provinsi Banten terdiri dari kawasan Wisata Pantai Barat, Kawasan Ziarah, Kawasan Wisata Pantai Selatan dan Wisata Taman Nasional Ujung Kulon. [3]

Melihat peluang yang terjadi di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Aplikasi Media Informasi Tempat Wisata Banten Berbasis Android**" Fitur dari aplikasi ini akan membantu masyarakat umum dan wisatawan untuk mendapatkan informasi lengkap yang diinginkan mengenai tempat wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu : "Bagaimana Membangun Aplikasi Media Informasi Tempat Wisata Banten Berbasis Android ?."

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada aplikasi media informasi tempat wisata banten berbasis android sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan daftar tempat wisata, deskripsi tempat wisata, penginapan, dan lokasi .

2. Aplikasi berbasis android ini menggunakan bahasa pemrograman Action Script.
3. Aplikasi yang dibuat hanya menyediakan informasi tempat wisata yang ada di Banten.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini adalah:
 - a. Aobe Flash Profesioanal CC 2015
 - b. Adobe photoshop CS6
 - c. CoreDRAW X5

1.4 Maksud dan Tujuan Penellttian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi Media Informasi Tempat Wisata Banten Berbasis Android.

1.5 Manfaat Penellttian

1. Sebagai media informasi untuk masyarakat mengenai tempat wisata yang ada di Banten.
2. Sebagai gambaran yang lebih interaktif untuk masyarakat mengenai tempat wisata di Banten.
3. Sebagai media publikasi tempat wisata yang ada di Banten.

1.6 Metode Penellttian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi / Survey

Metode Observasi/survey (Pengamatan) merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode Wawancara Merupakan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada responden untuk mendapatkan data yang di perlukan dari masalah yang diteliti.

1.6.1.3 Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mencatat dan mengcopy data yang di perlukan dari masalah yang di teliti.

1.6.1.4 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara mencari suber referensi dari Jurnal-jurnal, majalah, dan buku yang digunakan sebagai landasan teori atas penelitian yang dilakukan agar mendapatkan pemahaman teori yang mendalam.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi maka peneliti menggunakan model analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan program yang akan di bangun.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan perancangan struktur navigasi pembuatan model aplikasi berbasis android menggunakan Hierarki model.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang di gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka, tentang teori android, software yang digunakan, langkah pengembangan multimedia, sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menggunakan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang bagaimana implementasi (Pembuatan atau assembly) Aplikasi.apk pada Adobe Flash Profesional CC 2015.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis baik pada tempat wisata maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang

