

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah membawa manusia ke dalam kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Provinsi Yogyakarta sudah menjadi salah satu tujuan wisata utama di pulau Jawa. Tidak hanya wisatawan dalam negeri tetapi juga wisatawan dari mancanegara pun sudah mulai banyak menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu kota pilihan wisata. Kota Yogyakarta mempunyai berbagai macam objek wisata yang menarik yaitu wisata alam dan kebudayaan yang masih kental daripada di kota – kota di pulau Jawa lainnya yang memungkinkan bahwa Provinsi Yogyakarta memang layak sebagai salah satu tujuan wisata.

Seiring meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta, maka semakin meningkat pula permintaan tempat tinggal sementara atau sering disebut *Guest House*. *Guest House* merupakan rumah pribadi yang dirubah untuk penggunaan eksklusif akomodasi tamu. Pemiliknya biasanya tinggal di tempat yang

berbeda (tidak satu rumah)[1]. Antusiasme wisatawan yang tinggi tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi sehingga banyak wisatawan yang masih bingung mengenai letas dan informasi mengenai *Guest House* yang ada di Yogyakarta.

Untuk itu dengan menggunakan teknologi Google Maps diharapkan nantinya dapat dibuat sebuah sistem informasi geografis berbasis Android dengan menggunakan *Global Positioning System (GPS)* yang nantinya dapat membantu wisatawan dalam mencari lokasi *Guest House* terdekat. Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui *smartphone* mereka untuk memandu mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi Pemetaan lokasi *Guest House* di wilayah Sleman dan Yogyakarta menggunakan sistem informasi geografis berbasis android agar memudahkan pada pengguna mencari lokasi *guest house*?
2. Bagaimana memperoleh dan mengolah data dari GPS Android sehingga bisa digabungkan dengan Sistem Informasi Geografis?
3. Bagaimana membuat sistem *User Friendly* (mudah digunakan) berbasis Android agar mudah digunakan oleh pengguna awan sekalipun?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks serta untuk menghindari melebarnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, diantaranya :

1. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi Android.
2. Pengguna dapat menjalankan aplikasi ini pada *smartphone* android dengan sistem operasi minimal Gingerbread v2.3.
3. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* berbasis Android yang memiliki fitur GPS.
4. Objek yang terdapat pada sistem informasi hanya mencakup Guest House di wilayah Sleman dan Yogyakarta.
5. Aplikasi yang digunakan Android Studio, SDK Manager, MySQL, CorelDraw, dan Visual Paradigm Community Edition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Memuat maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah membantu wisatawan yang berlibur ke Yogyakarta dapat dengan mudah menemukan lokasi *Guest House* dengan mudah dan keakuratan dalam mengetahui secara lengkap lokasi *Guest House* tanpa mendatangi langsung tempat tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Dalam proses ini penelitian dan perancangan dengan mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literature – literature seputar *guest house* dan juga melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet semisal website resminya.

2. Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data tentang lokasi *guest house* dengan melakukan kunjungan langsung ke lokasi *guest house* dan berkomunikasi langsung dengan pengelola.

3. Metode Interview

Melakukan pengumpulan data penelitian melalui wawancara secara langsung terhadap pihak pemilik *Guest House*.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis sistem ini meliputi analisis SWOT (*Strength, Opportunities, Weaknes, Threats*) kebutuhan sistem serta kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini membahas tentang proses perancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan menggunakan perancangan basisdata, perancangan UML (*Unified Modelling Language*), dan perancangan antarmuka (*interface*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*).

1.5.5 Metode Testing

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode Black Box Testing, yaitu metode uji coba yang memfokuskan pada keperluan aplikasi android yang dibuat. Karena itu uji coba Black Box memungkinkan pengembangan aplikasi ini untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Metode pengujian Black Box berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa katagori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan performa, kesalahan inisialisasi, dan terminasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan skripsi menjadi

lebih rapih dan mudah dipahami. Sistematika kepenulisan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan tentang landasan teori yang mendasari pembahasan secara detile berupa definisi – definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen – komponen yang lain yang digunakan pada penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran penelitian, analisis semua masalah maupun peluang yang ada, apabila disitu terdapat masalah maka akan dicari solusinya dan diselesaikan melalui penelitian, dan apabila ditemukan peluang maka peluang tersebut akan diraih menggunakan penelitian ini. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail tentang mekanisme perancangan yang akan dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai gambaran secara umum tentang aplikasi, prosedur operasional, analisis system, implementasi desain, hasil testing,

spesifikasi *hardware* maupun *software* yang digunakan untuk membuat dan menjalankan system ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran – saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

