

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era komputerisasi modern saat ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat khususnya di bidang smartphone. Banyak masyarakat yang menggunakan smartphone untuk kebutuhan sehari-hari karena memiliki beragam fitur dan keunggulan lainnya. Smartphone yang menggunakan sistem operasi aplikasi android mempunyai banyak keunggulan. Dibanding sistem operasi lain. Salah satu keunggulan sistem operasi android yaitu dapat dikembangkan karena bersifat open source, sehingga pengguna atau pengembang dapat mengubah – ubah fitur yang dimiliki oleh android sesuai yang mereka inginkan.

Di Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak sekali tempat – tempat tujuan wisata. Sulawesi Utara ialah provinsi yang berada di timur Indonesia banyak menyimpan tempat – tempat tujuan wisata, namun tidak sedikit orang yang belum mengetahui informasi tentang lokasi wisata tersebut. Salah satu media yang bisa digunakan untuk memperkenalkan hal tersebut adalah melalui sebuah aplikasi mobile khususnya pada smartphone yang menggunakan sistem operasi android. Aplikasi android dibuat dengan basis bahasa java dan salah satu Integrated Development Environment (IDE) yang digunakan adalah Android Studio. Selain itu diperlukan juga Software Genymotion Android. Pengguna smartphone seperti Android sudah banyak digunakan oleh semua kalangan sebagai sahabat dekat. Sehingga mengetahui hal itu muncul ide

dari penulis untuk membuat aplikasi Android yang dapat membantu pelancong atau wisatawan mengetahui lokasi – lokasi wisata yang berada di Provinsi Sulawesi Utara. Pada aplikasi ini nantinya akan di tampilkan apa saja tempat – tempat wisata yang berada di Sulawesi Utara beserta keterangan informasi tempat wisata tersebut. Kemudian teknologi yang digunakan di perangkat smartphone saat ini adalah teknologi *Global positioning System (GPS)*, dengan memanfaatkan teknologi ini pengguna dapat mengetahui letak, lokasi, dan tempat secara real time.

Dengan Adanya Aplikasi ini maka pengguna bisa memperoleh informasi mengenai tempat wisata apa saja yang berada di Provinsi Sulawesi Utara dengan mudah dan dapat dijadikan sebagai media pengenalan pariwisata melalui media yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan smartphone berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **Bagaimana merancang aplikasi panduan lokasi wisata di Sulawesi Utara dengan menggunakan GPS berbasis Android?**

1.3 Batasan Masalah

Agar Pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi Android
2. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi yang akan menampilkan tempat - tempat tujuan wisata , gambar tempat wisata, dan keterangannya.
3. Aplikasi yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS atau A-GPS, Google Maps API
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah java dan menggunakan Basis Data SQL Lite

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Merancang Aplikasi Android Panduan Wisata dan Akomodasi Sulawesi Utara.
2. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini ialah :

1. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi referensi, pustaka yang digunakan antara lain jurnal, website, atau penelitian sebelumnya tentang pariwisata.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

SDLC (*Systems Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Waterfall

Waterfall ialah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak, model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun.

1.5.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk menganalisis peluang, Analisis kebutuhan digunakan untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibuat dan analisis kelayakan untuk menganalisis layak tidak nya suatu sistem.

1.5.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) diguakan untuk merancang atau menggambarkan proses, ERD (Entity Relationship Diagram) menyusun basis data, dan Interface membangun antarmuka.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yaitu meggunakan :

1. *Blackbox Testing*
2. *Whitebox Testing*

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan interface dan rancangan tentang aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba sistem, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.