

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berkaitan erat dengan semua aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya. Adanya teknologi dan informasi saat ini memudahkan manusia dalam menjalankan dan mengerjakan aktifitasnya sehari-hari. Kebutuhan akan teknologi informasi dalam masyarakat terus mengalami peningkatan seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi cukup besar bila dikembangkan dan dikelola secara optimal. Jika membahas mengenai pariwisata tentu saja tidak bisa lepas dengan souvenir, cinderamata, atau oleh-oleh. Setiap daerah yang menjadi tujuan wisata memiliki berbagai macam oleh-oleh yang banyak dicari oleh wisatawan, misalnya saja Yogyakarta dengan gudeg dan bakpia, tak hanya oleh-oleh panganan produk berupa kerajinan pun sejatinya bisa menjadi salah satu oleh-oleh yang bisa dibawa pulang dari kota ini. tapi tidak semua orang tahu informasi mengenai tempat untuk memperoleh oleh-oleh tersebut dan juga tidak semua orang mengetahui macam oleh-oleh yang ada di Yogyakarta. Salah satu masalah yang menjadi kendala adalah kurangnya informasi yang tersedia serta pemanfaatan teknologi informasi yang belum optimal.

Di sisi lain perkembangan teknologi akhir-akhir ini cenderung mengarah kepada teknologi mobile seperti Android yang saat ini merupakan sistem operasi *smartphone* yang cukup populer dikalangan masyarakat umum. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis Linux. Salah satu kelebihan Android dibandingkan dengan sistem operasi perangkat lainnya adalah Android tergolong murah dibandingkan dengan sistem operasi *smartphone* lainnya. Selain itu Android bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengembangkan fitur yang belum ada sesuai keinginan mereka dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat mengarah ke perkembangan *smartphone* berbasis mobile android seharusnya informasi mengenai sektor pariwisata khususnya oleh-oleh, souvenir atau cinderamata bisa kita peroleh dengan mudah dengan sifat *open source* aplikasi yang bisa berjalan di dalam *smartphone* android bisa dikembangkan guna kemudahan mendapatkan informasi secara cepat dan akurat.

Dari latar belakang diatas maka penulis mencoba untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android yang mampu dan sanggup menyajikan informasi tentang toko oleh-oleh beserta informasi oleh-oleh di Yogyakarta secara cepat, tepat dan akurat, berbasis android yang diberi nama aplikasi mobile SIC (*Souvenir Information Center*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan pada pembahasan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi SIC (*Souvenir Information Center*)

yang dapat menampilkan dan menyajikan informasi mengenai toko oleh-oleh beserta informasi oleh-oleh di Yogyakarta, dan memudahkan wisatawan ataupun masyarakat dalam menemukan toko oleh-oleh di Yogyakarta berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Bedasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas terdapat beberapa pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan yaitu:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang informasi Toko Oleh-oleh (Suvenir) dan informasi oleh-oleh di Yogyakarta.
2. Informasi toko dan oleh-oleh mencakup nama tempat, deskripsi, alamat lokasi, arahan menuju lokasi dan beberapa hal lainnya yang masih berhubungan dengan toko dan oleh-oleh tersebut.
3. Perangkat mobile yang dipakai mendukung *GPS*.
4. Aplikasi ini memanfaatkan *Google Maps Api* sebagai penyedia peta *virtual*.
5. Aplikasi ini hanya menampilkan sebagian dari informasi toko oleh-oleh yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya.
6. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Android SDK, dan Android Studio.
7. Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan untuk keperluan aplikasi.
8. Aplikasi yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *GPS*, *Google Maps API* dan mengakses data dari database.
9. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* ber-*platform* Android.

10. Aplikasi ini bisa berjalan untuk Smartphone Android minimal versi 4.2 (Jelly bean).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sarjana (S1), Jurusan S1 Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari diadakanya penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi mobile berbasis android yang mempunyai kemampuan :

1. Menampilkan detail informasi mengenai toko oleh-oleh dan informasi mengenai oleh-oleh yang ada di Yogyakarta.
2. Memberikan detail rute tentang toko oleh-oleh di Yogyakarta yang akan di kunjungi dengan memanfaatkan fitur GPS (*Global Positioning System*) yang ada pada peta smartphone berbasis Android.
3. Memberikan navigasi menuju lokasi toko oleh-oleh yang ingin dituju.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Studi Literatur

Mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan dari sumber-sumber yang terpercaya dan mempelajari teori-teori yang bersumber dari buku maupun literatur lainnya yang diperlukan pada objek penelitian.

1.5.2. Analisa dan Desain Sistem

Menganalisa sistem sebelum dilakukan perancangan dalam memahami alur kerja yang digunakan oleh sistem, sehingga hasil dari analisa dapat dipakai dalam perancangan.

1.5.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi beberapa bagian, antara lain: *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Perancangan sistem ini digunakan untuk pembuatan program.

1.5.4. Implementasi Sistem

Membuat aplikasi berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Aplikasi yang sudah jadi kemudian di-*install* ke perangkat berbasis Android.

1.5.5. Pengujian Sistem

Sistem diuji coba untuk mengetahui bagian-bagian sistem yang masih terdapat kesalahan untuk dilakukan perbaikan.

1.5.6. Penulisan Laporan

Dokumentasi dan penulisan laporan yang meliputi setiap tahap penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam Bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Tinjauan Umum (merupakan bagian dari subbab) menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, gambaran-gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Menguraikan mengenai dasar teori dari sistem informasi geografis dan software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan untuk dijadikan masukan sebagai perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN