

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jogja merupakan salah satu kota pelajar terpopuler yang banyak diminati oleh siswa/siswi yang ingin melanjutkan studinya. Disamping jogja sebagai kota pelajar, jogja juga memiliki banyak tempat wisata yang bisa melepaskan penat sehabis melakukan studi yang panjang atau pekerjaan. Maka tak jarang para wisatawan, baik dalam dan luar negeri menyempatkan waktunya untuk berlibur ke jogja.

Kebiasaa yang sering dilakukan mahasiswa/ mahasiswi jogja adalah dengan nongkrong di suatu tempat paforit yang menyenangkan, untuk berdiskusi atau hanya untuk bercanda semata. Jogja memiliki tempat tongkrongan yang begitu banyak, dan tempat tongkrongan itu yang akan selalu di kenang oleh mahasiswa/ mahasiswi yang telah lulus dari jogja. Disitulah rumah kedua mahasiswa untuk berbaaur dengan lingkungan atau hanya untuk melepaskan penat sehabis studinya. Tak heran banyak mahasiswa yang terlena karena keasyikan nongkrong sampai melupakan kewajibannya sebagai pelajar. Dari sana mereka mendapatkan kesenangan atau bahkan mereka mendapatkan kehancuran, dikarenakan D.O. tak hanya tempat tongkrongan, jogja juga memiliki kuliner kakilima dan wisata malam yang gratis yang cocok buat mahasiswa yang berada di jogja.

untuk memudahkan mahasiswa atau pengunjung lainnya mengetahui letak objek tempat tongkrongan, kuliner kakilima, maupun wisata malam adalah dengan menyediakan media informasi yang mudah diakses oleh mahasiswa atau wisatawan. Sejauh ini media informasi mengenai objek diatas masih kurang efektif hanya terpusat kesatu tempat saja dan masih melakukan media website atau blog.

Dengan adanya perkembangan bidang teknologi khususnya pada bidang aplikasi mobile. Maka penulis mengambil judul Jogja Punya cerita yang ada di Daerah Isternewa Yogyakarta berbasis Android, sebagai media pengenalan dan informasi yang ada di wilayah Jogja sehingga dapat menarik minat utuk mahasiswa ataupun wisatawan. Aplikasi mobile dipilih karena dapat mempermudah mahasiswa ataupun wisatawan untuk mendapatkan informasi serta dapat di akses kapanpun dan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan bagaimana merancang dan membuat aplikasi informasi wisata mahasiswa Yogyakarta, sehingga dapat mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai hiburan yang ada di jogja?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas tidak berkembang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat di atas platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada smarthpohe berbasis android.
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.4 (KitKat).
3. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum
4. Aplikasi hanya menampilkan informasi tentang tempat tongkrong, kuliner kakilima, dan wisata malam Jogja.
5. Lingkup penelitian hanya pada sampai pembuatan aplikasi, tidak sampai pada tahap distribusi ke Google Play Store.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 pada program studi teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun aplikasi tentang hiburan Mahasiswa Jogja.

1.5 Metode Penellttian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Pada metode ini dilakukan pengamatan pada aplikasi informasi wisata dan sejenisnya. Aplikasi yang diamati adalah aplikasi yang beredar di internet dan di play store. Selain itu pengamatan dilakukan pada contoh *source code* program aplikasi yang didapatkan dari berbagai sumber, seperti internet, buku, dan sumber lain yang tidak dapat disebutkan.

2. Studi pustaka

Studi yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari jurnal ilmiah internasional, jurnal ilmiah nasional, buku, atau white paper yang berasal dari koleksi pribadi, perpustakaan, atau file dari internet yang berkaitan dengan topik skripsi.

3. Wawancara

Melakukan kunjungan dan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan serta sahabat yang mengetahui tentang tongkrongan mahasiswa jogja

1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis SWOT

Aplikasi akan dirancang dan dilakaukan analisis dari segi *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman).

2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi jogja punya cerita berbasis *mobile*.

1.5.3. Metode Perancangan

Perancangan akan dengan menggunakan model UML, dan desain *interface*

1.5.4. Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan penulis adalah white-box testing dan black-box testing.

1.6 Sistematik Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematik penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisis penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implemenatasi perangkat lunak yang dikembangkan beserta hasil pengujian perangkat lunak.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya

