

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah yang banyak akan tempat wisata yang potensial di Provinsi Jawa Barat. Keindahan serta keasrian alam yang eksotis dan alami serta kaya akan budaya yang sangat beragam menjadi daya tarik daerah ini. Ada beberapa tempat wisata yang ada di daerah ini baik itu tempat sejarah, tempat berkumpul untuk keluarga, maupun tempat bermain untuk anak-anak. Akan tetapi belum tentu warga ataupun masyarakat yang tempat tinggalnya jauh dari perkotaan mengetahui tempat wisata terbaru yang ada di daerahnya sendiri. Dalam hal ini meskipun banyak tempat wisata tetapi tidak diimbangi dengan perkembangan teknologi itu menjadi kendala sebuah informasi dapat diketahui oleh masyarakat atau tidak.

Dengan kata lain perlu adanya suatu perubahan dan perkembangan teknologi agar informasi dapat dengan mudah di dapat oleh masyarakat. Salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi dalam bidang telekomunikasi, ini dapat kita lihat ketika kita dapat menggunakan beberapa aplikasi hanya dalam satu buah alat yaitu *smartphone*. Saat ini perkembangannya sangat pesat baik itu untuk kalangan menengah ke atas maupun ke bawah. Maka dari itu *smartphone* adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat mengimbangi sebuah informasi dapat tercapai dengan cepat kepada masyarakat khususnya informasi mengenai tempat wisata yang ada di daerah Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa

Barat. *Smartphone* di sini menggunakan sistem operasi *android* yang memang sudah banyak penggunanya dan banyak pula para pembuat aplikasi untuk sistem operasi tersebut.

Selain perkembangan *smartphone*, kita juga harus melihat dari segi masyarakat dan lingkungannya yang tentunya belum mengerti dan memahami bagai mana mendapatkan informasi tempat wisata yang ada di daerahnya menggunakan aplikasi yang ada di dalam sebuah *smartphone*, maupun aplikasi terbaru seperti yang akan penulis buat khususnya para orang tua ataupun orang-orang yang belum memahami dunia teknologi. Untuk itu perlu adanya sebuah terobosan yang dapat memecahkan permasalahan itu yaitu dengan sebuah aplikasi *android* yang mudah di pahami dan dimengerti oleh banyak masyarakat khususnya para pemula yang menggunakan *smartphone*. Salah satunya adalah "Pembuatan Aplikasi Mobile Android Informasi Tempat Wisata Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat" yang nantinya akan mempermudah masyarakat untuk mencari informasi tempat wisata yang ada di daerahnya sendiri dengan cepat tanpa harus membuka banyak aplikasi lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan masalah bagaimana membuat sebuah aplikasi mobile android informasi tempat wisata di kabupaten Kuningan Jawa Barat yang dapat di gunakan pada sebuah *smartphone*?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas dapat kita tentukan batasan masalah agar pembahasan ini tidak keluar dari ruang lingkup masalah diantaranya :

- 1) Aplikasi ini merupakan informasi tempat wisata khususnya yang ada di daerah kabupaten Kuningan Jawa Barat.
- 2) Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* android versi 2.3 (*Gingerbread*) dan versi selanjutnya.
- 3) Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
- 4) Aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Android Studio, dengan *tools* android *Software Development Kit* (SDK), dan *Android Development Tools* (ADT).
- 5) Aplikasi ini dapat menampilkan informasi tempat wisata berupa gambar dan artikel dan menunjukkan informasi jalan terdekat dan lokasi akan dituju dengan koneksi internet pada *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan GPS (*Global Position System*) dan *Google Maps API*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian membuat sebuah aplikasi mobile android informasi tempat wisata ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai media informasi dan pengenalan tempat wisata yang ada di kabupaten Kuningan Jawa Barat.
- 2) Sebagai panduan lokasi dan penunjuk jalan ke tempat wisata yang akan di tuju di kabupaten Kuningan Jawa Barat.

- 3) Sebagai salah satu pengembangan aplikasi di bidang *mobile* android untuk *smartphone* selain media *browser* dan internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilaksanakan tentunya akan ada manfaatnya yang dirasakan baik itu oleh penulis sendiri, masyarakat ataupun mahasiswa dan kampusnya. Manfaatnya antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat bagi penulis

Penulis dapat merancang sebuah aplikasi dalam bentuk *mobile* android yang dapat di gunakan pada *smartphone*.

- 2) Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat dapat menggunakan sebuah aplikasi android untuk dapat lebih mengenal tempat wisata yang ada di daerah Kuningan Jawa Barat khususnya.

- 3) Mahasiswa dan kampus

Mahasiswa dan kampus dapat menjadikan laporan skripsi dan aplikasi ini sebagai sarana referensi, pengembangan ataupun media pembelajaran mengenai tempat wisata dalam bentuk aplikasi android untuk daerahnya masing-masing.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa metode untuk memperoleh data-data yang akan digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data ini penulis menggunakan metode studi pustaka yang di dapat dari berbagai sumber referensi, diantaranya jurnal ilmiah, buku *online* atau buku, serta artikel dari sumber yang terpercaya di internet baik itu berupa website instansi terkait maupun yang lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis untuk pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan analisis *SWOT* (*Strength, Weaknes, Opportunities, Thread*) karena dengan ini penulis dapat mempertimbangkan untuk pembuatan aplikasi yang akan di buat dengan melihat aplikasi yang sudah ada ataupun aplikasi yang serupa serta media informasi penunjang yang dapat dikategorikan mengenai tempat wisata di kabupaten Kuningan Jawa Barat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah dengan menggunakan *UML(Unfield Modeling Language)*. Dengan metode ini penulis akan membuat gambaran umum atau modeling visualisasi apa yang dapat dilakukan dan di proses oleh aplikasi yang akan dibuat jika sudah selesai.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan ini penulis menggunakan beberapa tahapan untuk mengembangkan aplikasi yang sudah ada ataupun dari aplikasi-aplikasi sejenis lainnya untuk *mobile android smartphone* diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat model rancangan *interface*.
- 2) Membuat aplikasi sesuai dengan rancangan.
- 3) Membuat dokumentasi dari pembuatan aplikasi.
- 4) Pengujian aplikasi menggunakan emulator dan *smartphone*.
- 5) Membuat laporan dari hasil pengujian.

1.6.5 Metode Testing

Metode yang dilakukan untuk pengujian/*testing* pada aplikasi ini adalah dengan *white box testing* dan *black box testing*. Dengan metode seperti ini penulis nantinya akan melakukan pengujian/*testing* pada sebuah *emulator* aplikasi di komputer/laptop dan pada *smartphone android*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan dengan format yang sudah di tentukan dari pihak kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan urutannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, membuat aplikasi, pengujian aplikasi, pemeliharaan aplikasi dan implementasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

