

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini maju sangat pesat dari abad ke 19, menuju abad ke 20. Dapat diprediksikan bahwa abad ke 21 akan mempunyai perkembangan teknologi yang lebih mutakhir yang akan lebih bermanfaat bagi manusia. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama memperoleh informasi dengan efektif dan efisien melalui media sosial yang ada saat ini (Hastha, 2004).

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Haris, 2009).

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan dan keindahan alam. Lebih dari 17.508 pulau dan setiap pulau memiliki potensi yang berbeda-beda, khususnya dalam bidang pariwisata. Pariwisata bagi pemerintah merupakan salah satu sektor ekonomi penting negara. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke suatu obyek wisata yang dikunjunginya dan masih banyak obyek wisata yang belum diketahui oleh wisatawan dalam maupun luar negeri (Kodyat, 1983).

Dengan memanfaatkan salah satu teknologi dari Google yaitu berupa *Google Maps*, yang merupakan sebuah jasa peta globe virtual dan online. *Google Maps* menawarkan peta yang dapat diseret yang diambil dari satelit, maka dapat diimplementasikan dan dikembangkan sebuah sistem informasi geografis berbasis Android dengan menggunakan *Global Positioning System* (GPS) yang nantinya dapat membantu wisatawan untuk mengetahui tempat wisata yang akan dituju. Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui mobile phone berbasis Android. Selanjutnya mereka akan dipandu untuk dapat menikmati fitur-fitur yang ditawarkan didalamnya (Abidin, 1995).

Aplikasi yang akan dibuat, diharapkan dapat memfasilitasi wisatawan dalam melakukan pencarian terhadap obyek wisata sehingga wisatawan dapat menemukan lokasi obyek wisata dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini juga memfasilitasi wisatawan untuk berbagi foto di obyek wisata yang telah dikunjungi. Selain itu Aplikasi ini diharapkan dapat membantu perekonomian Indonesia dalam sektor pariwisata.

Berdasarkan permasalahan diatas Penulis mencoba menyusun sebuah Aplikasi Mobile yang terpadu dalam bentuk tugas akhir yang berjudul "Aplikasi *My Trip My Adventure* Berbasis Android". Pembuatan aplikasi ini diharapkan memudahkan pencarian terhadap obyek-obyek wisata di Indonesia secara mudah, cepat dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat aplikasi mobile yang dapat memudahkan para wisatawan untuk menemukan lokasi wisata yang sudah diketahui maupun yang belum diketahui ?.

1.3 Batasan Masalah

Demi mencegah terjadinya perluasan masalah dan pembahasan yang terlalu kompleks, maka dalam rancangan proposal ini diberi batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi akan menampilkan daftar tempat wisata yang ada diseluruh Indonesia berdasarkan provinsi Pada *Main Activity*.
2. User diwajibkan untuk registrasi atau login dengan facebook terlebih dahulu agar bisa menjelajahi aplikasi.
3. Penambahan obyek wisata oleh user harus dikonfirmasi oleh admin.
4. Aplikasi dikerjakan menggunakan arsitektur mobile dengan Android Studio.
5. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis android yang menggunakan bahasa pemrograman *JAVA* dan *XML*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir pembuatan Aplikasi *My Trip My Adventure* ini adalah:

1. Bagi Penulis, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberikan kemudahan dalam pencarian obyek wisata di Indonesia.
3. Memberikan akses penambahan obyek wisata dan berbagi foto pada setiap pengguna terdaftar
4. Mempromosikan pariwisata Indonesia pada wisatawan dalam maupun luar negeri.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini metode yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan mencari referensi dari buku, jurnal, paper, dan bacaan-bacaan yang relevan dengan penelitian ini.

- b. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada obyek wisata.

c. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata.

2. Analisis Dan Perancangan Aplikasi

Dalam proses perancangan dan penulis menggunakan model *Waterfall* untuk melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, *coding*, *testing*, dan *maintenance*. Serta menggunakan model *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dalam melakukan analisis perancangan program.

3. Penyusunan Basis Data

Proses penyimpanan yang di dapatkan dari observasi berupa beberapa data penunjang, fakta-fakta, dan aturan yang mengatur proses pencarian data yang saling berhubungan satu dengan yang lain ke dalam basis data sebagai media penyimpanan.

4. Pembuatan Aplikasi Pada tahap ini dilakukan proses implementasi dari hasil rancangan aplikasi yang akan dibuat menggunakan arsitektur mobile dengan android studio.

5. Uji Coba Aplikasi

Melakukan pengujian sistem terhadap aplikasi yang dibuat, untuk mengetahui letak kesalahan dalam aplikasi dan memperbaikinya.

6. Perbaikan atau Penambahan Data

Setelah melakukan proses pengujian aplikasi dan ternyata terjadi beberapa error, maka aplikasi perlu diperbaiki lagi sehingga aplikasi yang dibuat lebih bersifat valid hasilnya.

7. Kesimpulan

Membuat suatu kesimpulan dari pengujian aplikasi yang telah dibuat dengan membandingkan apakah hasilnya sudah seperti yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai bab-bab yang akan disusun penulis dalam skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang mencakup uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian tugas akhir dan program aplikasi Mobile yang dibuat, diantaranya sejarah singkat Android, JAVA, JSON, dan server basisdata MySQL.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metode analisa dan perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem, yaitu : Unified Modeling Language(UML) dengan menggunakan Metode analisis SDLC dan metode perancangan waterfall.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang di implementasikan dalam wujud Aplikasi android dengan genymotion atau virtualbox, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan Tugas Akhir serta Saran yang disampaikan penulis untuk

pengembangan aplikasi yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi ini.

