

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat sehingga dapat dikatakan telah mempermudah manusia di segala aspek kehidupan. Perkembangan dunia teknologi selalu menghasilkan inovasi dan kreatifitas yang selalu berkembang dan semakin mengarah ke arah yang lebih baik serta inovatif. Demikian pula dengan adanya informasi, dapat membantu setiap orang untuk bisa menambah wawasan. Teknologi informasi dapat berwujud dalam berbagai sarana, seperti *website*, *CD tutorial*, maupun aplikasi. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah pada penggunaan *device* yang pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan komunikasi suara antar manusia, pesan singkat, pesan elektronik, dan keperluan browsing. Menuju pada penggunaan yang mulai menunjang kebutuhan sehari-hari, baik untuk keperluan bekerja maupun kebutuhan hiburan. *Mobile phone* jenis ini lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *smartphone*.

*Smartphone* semakin mendukung kreatifitas manusia dalam segala bidang dan memaksimalkan potensi yang ada di masing-masing individu. Interaksi sosial media dalam dunia maya saat ini sudah menjadi kebutuhan, dengan peluang tersebut berbagai *brand handphome* mengeluarkan tipe *smartphone* andalannya untuk memenuhi pangsa pasar tersebut dengan berbagai kualitas dan harga. Dalam perkembangan *mobile software* persaingan terjadi antara *IOS* milik *platform apple* dan *android system* milik *platform google*. Dari hal

tersebut *smartphone* yang berbasis android banyak di gemari dengan harga yang terjangkau dan perkembangan aplikasinya yang fleksibel.

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* yang berbasis *Linux*. Kelebihan *Android* dibanding sistem operasi *mobile phone* lainnya adalah *Android* bersifat *open source code* sehingga memudahkan para pengembang untuk membangun dan memodifikasi aplikasi atau fitur-fitur yang sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Ketersediaan aplikasi mengenai informasi wisata di Indonesia belum begitu banyak, informasi tersebut lebih banyak didapat melalui media sosial serta *travelling* program di televisi, masih sedikit yang merangkumnya menjadi satu dalam sebuah aplikasi, apalagi kegiatan *Travelling* dan *Camping* masih menjadi *trend* di masyarakat serta terdapatnya peluang bisnis bila aplikasi ini nantinya dapat bekerja sama dengan perusahaan *travel* ataupun membangun usaha *Travel* sendiri. Sebagai salah satu pengembangan aplikasi *Android* Hal ini yang menjadi alasan penulis untuk merancang aplikasi *camp and travel* Indonesia yang berisikan tentang informasi-informasi seperti tempat tujuan wisata menarik, keanekaragaman kuliner dan budaya, informasi transportasi yang tersedia untuk mengaksesnya serta tips untuk *camping* dan *travelling* di Negara Indonesia. Dari observasi proses penelitian awal, Peneliti mendapatkan data melalui *Play Store* yang terdapat di perangkat *Android* dengan kata kunci search "travel indonesia" bahwa 10 dari aplikasi yang telah di *install* 6 diantaranya hanya membahas satu Provinsi saja secara khusus, tetapi belum ada yang membahas *camping* dan *travelling* secara bersamaan. Untuk itu penelitian ini mengangkat judul

Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi *Camp And Travel* Indonesia Berbasis *Mobile*, Sehingga dapat membatu para wisatawan/*traveler*/pengguna aplikasi dalam mencari informasi *camping* dan *travelling* secara bersamaan ketimbang mencari informasi satu demi satu di internet atau buku yang cenderung cukup memakan waktu.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di simpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang dan membuat *aplikasi Camp and Travel* Indonesia berbasis *Mobile* agar dapat memberikan informasi yang lengkap bagi penggunanya?”

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian pembuatan Aplikasi *Camp and Travel* Indonesia berbasis *mobile* ini yaitu:

1. Aplikasi ini memuat mengenai tempat wisata, tempat berkemah, makanan khas / kuliner, transportasi untuk menjangkau dan transportasi yang tersedia di setiap tempat wisata.
2. Aplikasi ini memberikan informasi tentang kegiatan yang dapat dilakukan di setiap objek wisata, pengalaman dari beberapa orang yang inspiratif dan menampilkan aspek visual berupa foto.
3. Aplikasi ini memberikan tips dalam *Travelling* dan *Camping*.

4. Aplikasi ini hanya mencakup Provinsi-provinsi yang berada di Indonesia saja diantaranya membahas Provinsi Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Jawa, Nusa Tenggara, Papua, dan lain-lain.
5. Aplikasi ini tidak bisa menangani masalah pembelian tiket pesawat.
6. Aplikasi ini tidak bisa menangani masalah pembelian voucher penginapan.
7. Aplikasi ini hanya berjalan di *smartphone* yang sistem operasinya berbasis *Android*.
8. Aplikasi ini bersifat *Native* yang berarti dapat diakses tanpa harus terhubung dengan internet yang mengakibatkan penggunaan *storage* cukup besar.
9. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini ialah *Android Studio*, *Corel draw*, *Photoshop*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan tempat-tempat pariwisata dan tempat menarik yang ada di Indonesia kepada pengguna melalui perangkat berbasis *Android*.
2. Mempermudah pencarian informasi *travelling* dan *camping* secara bersamaan.
3. Dapat menambah referensi tempat tujuan wisata di Indonesia.
4. Dapat menumbuhkan rasa keinginan untuk mengeksplor keindahan Indonesia.

5. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi *Camp and Travel* Indonesia” ini adalah:

### 1.5.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan penelitian dengan mencari data dan keterangan dengan terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian sebagai bahan penyusun skripsi.

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab pada narasumber. Melibatkan pembincangan secara langsung atau menggunakan lembaran pertanyaan (*quizionaire*)

3. Studi Pustaka (*Literatur*)

Mengumpulkan data atau bahan refrensi yang terdapat pada buku-buku atau literatur dan dari artikel di internet yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 1.5.2 Metode Analisis *SWOT*

Memberikan gambaran hasil analisis keunggulan, kelemahan, peluang dan ancaman secara menyeluruh yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan yang objektif.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *UML (Unified modelling language)* metode ini sebuah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk mendokumentasi, visualisasi, konstruksi, dan membangun sistem perangkat lunak. *UML* ini terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* tahapan perancangan.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode pengembangan *SDLC (System Development Life Cycle)* yang merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisi dan desain. *SDLC* meliputi fase-fase:

1. Identifikasi dan seleksi proyek
2. Inistasi dan perencanaan proyek
3. Analisis
4. Desain
  - a. Desain logikal
  - b. Desain fisikal
5. Implementasi
6. Pemeliharaan

### 1.5.5 Testing

#### 1. *Whitebox Testing*

Metode pengujian perangkat lunak yang lebih menguji pada logika jalur program. Menguji pada pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman.

#### 2. *Blackbox Testing*

Metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional.

### 1.5.6 Implementasi

Untuk mengimplemantasikan aplikasi ini penulis menggunakan sarana *Play Store*, yaitu sebuah tempat yang disediakan *Google* untuk pengguna *smartphone* berbasis *Android* untuk *download* ataupun mempublikasikan pengembangan aplikasi yang telah dibuat secara berbayar atau gratis.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**

Landasan Teori, berisi konsep dasar dan teori-teori yang mendasari pembahasan yang diuraikan dalam tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dan karakteristik.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis dan Perancangan Aplikasi, pada bagian ini berisi tentang bagaimana menganalisis dan merancang Aplikasi *Camp And Travel* Indonesia berbasis *mobile* mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Implementasi dan Pembahasan Aplikasi, bab ini menjelaskan tahapan penulis dalam merancang dan implementasi Aplikasi, pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang di dapat dari penyusunan penulisan ini.

Daftar Pustaka