

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta terkenal dengan budayanya yang masih melekat erat sampai saat ini. Masyarakat Yogyakarta masih mempertahankan kebudayaan Jawa ditengah-tengah masuknya budaya modern seiring berjalannya waktu.

Komunitas wisata misteri Yogyakarta adalah tempat berkumpulnya orang-orang yang senang akan menguak misteri di suatu tempat yang angker. Kebanyakan mengikuti acara komunitas ini dari informasi yang didapat dari media sosial. Latar belakang pekerjaan dan kesibukan peserta komunitas ini berbeda-beda. Jika tidak membuka akun sosial media tepat waktu, maka tidak bisa mengetahui informasi yang inginkan tentang jadwal bahkan acara penting di komunitas ini.

Penulis akan membuat aplikasi android tentang komunitas ini agar informasi dan berita komunitas ini dapat tersampaikan ke anggota maupun masyarakat umum yang tertarik dengan komunitas ini.

Aplikasi yang dihasilkan berupa aplikasi android yang berisi tentang sejarah komunitas, foto-foto dokumentasi kegiatan acara terdahulu. Disamping itu, peneliti menganjurkan pihak komunitas wisata misteri agar rajin mengupdate informasi dengan maksud agar anggota maupun masyarakat umum untuk lebih mencintai budaya Jawa, khususnya budaya Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi ponsel berbasis Android untuk Komunitas Wisata Misteri Yogyakarta yang simpel, mudah digunakan, efektif dan efisien ?
2. Bagaimana pengguna dapat mengetahui sejarah tempat-tempat wisata misteri di Yogyakarta?
3. Bagaimana pengguna dapat meng-update acara yang telah berlangsung, maupun dokumentasi Komunitas Wisata Misteri Yogyakarta?

Dengan demikian, aplikasi ini selanjutnya bisa digunakan secara maksimal oleh masyarakat umum maupun anggota komunitas Wisata Misteri dengan maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi ponsel berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk Komunitas Wisata Misteri Yogyakarta.
2. Aplikasi Android ini berfungsi sebagai penerus informasi dan berita dari pengurus Komunitas Wisata Misteri Yogyakarta.

3. Aplikasi ini tidak ada sarana *chat*. Hanya ada halaman kontak pengurus komunitas.
4. Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini penulis menggunakan perangkat lunak *Google App Inventor*.
5. Aplikasi ini hanya untuk *smartphone* Android minimal versi 2.2 (Froyo).
6. Aplikasi ini hanya *prototype* saja.
7. Aplikasi ini tidak diunggah ke *google playstore*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Memuat maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperdalam pengetahuan tentang sistem operasi Android yang bersifat *open source* dan nantinya bisa menjadi referensi jika ingin membuat aplikasi lain atau mengembangkan aplikasi ini sehingga aplikasi selanjutnya bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Memuat tujuan dari keinginan penulis yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang memudahkan para pengguna *smartphone* berbasis Android mendapatkan informasi mengenai Komunitas Wisata Misteri Yogyakarta.
2. Sebagai syarat mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis adalah metode *waterfall model* yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, testing* dan *maintenance*.

1.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data adalah menggunakan metode sejarah wawancara.

1.2.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisis apakah sistem layak atau tidak untuk dibuat, metode ini juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem.

1.2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode UML dengan *diagram activity*.

1.2.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototype*.

1.2.5 Metode Testing

Penulis menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing* dalam penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan Skripsi ini, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, *Unified Modelling Language* (UML), dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan gambaran objek penelitian, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *testing* hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, rancangan desain, *screen shot* dari sistem yang diimplementasikan, serta rancangan perangkat sistem yang diusulkan, terdiri dari hardware dan software.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber rujukan penulisan terdiri dari : nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit.

