

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan system operasi berbasis mobile yang berkembang dan digunakan di sebagian besar smartphone yang beredar dipasaran. System operasi ini memiliki banyak keunggulan dan fitur pendukung yang dapat di sesuaikan penggunaannya sesuai kebutuhan user, seperti penggunaan peta untuk pencarian lokasi dan navigasi, dan berbagai fitur lainnya.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu tujuan tempat pariwisata di Indonesia. Budaya, tempat bersejarah, pemandangannya dan keramahan penduduknya menjadi keunggulan tersendiri bagi pencarinya. Banyak wisatawan lokal maupun manca negara yang datang ke salah satu destinasi terbaik di Indonesia ini.

Wisatawan - wisatawan yang datang ke Daerah Istimewa Yogyakarta, sebagian besar dari mereka hanya mengetahui tujuan wisata di kota ini yang terkenal seperti Malioboro, Candi Prambanan, Keraton Yogyakarta, dsb. Tak jarang dari mereka yang tersesat ketika menuju area wisata ini, terutama wisatawan backpacker mancanegara. Mereka tidak tahu arah dan lokasi tempat tujuan wisata yang ingin mereka kunjungi. Hal ini membuat peneliti ingin membantu para wisatawan dengan membuat

aplikasi pemetaan tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya di daerah Kotamadya. Dengan harapan dengan adanya aplikasi ini wisatawan mengetahui arah tujuan tempat wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disebutkan di atas, dapat dirumuskan masalah adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi mobile untuk membantu turis menemukan lokasi serta tujuan tempat wisata di wilayah Kotamadya Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya mencakup lokasi wisata dan fasilitas pendukung seperti hotel, rumah sakit, kantor polisi, tourist information center, halte transjogja di daerah Kotamadya Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Aplikasi ini hanya menunjukan lokasi terdekat dari posisi user (1 KM).
3. Aplikasi ini berjalan pada platform android versi 4.0+(Ice Cream Sandwich) keatas
4. Aplikasi ini hanya menunjukan lokasi serta alamat suatu tempat, tidak menampilkan informasi tentang tempat tersebut

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah ada, maka tujuan perancangan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan tempat wisata Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya Kotamadya.
2. Membantu turis dalam menemukan lokasi serta tujuan tempat wisata, terutama bagi turis mancanegara.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yaitu:

1. Bagi pengunjung/ turis untuk membantu dalam penentuan lokasi sekarang dan tempat wisata yang akan dituju, serta mengetahui fasilitas – fasilitas umum yang tersedia.
2. Bagi Dinas Pariwisata Yogyakarta untuk membantu mempromosikan tempat – tempat wisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan bahan atau materi penelitian, dengan cara :

a. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh penulis. Dalam hal ini penulisan mendatangi tempat observasi guna mendapatkan informasi dari setiap tempat wisata di wilayah Yogyakarta.

b. Kepustakaan

Dalam metode ini penulis menggunakan kepustakaan yang sesuai bidang dalam penyusunan skripsi, berupa buku-buku serta file-file yang mendukung proses pembuatan skripsi yang dapat diperoleh dari perpustakaan kampus atau dari buku-buku luar yang dapat digunakan sebagai acuan.

c. Download data

Dalam metode ini penulis menggunakan fasilitas internet untuk mencari data-data yang akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ini.

2. Analisis

Tahapan ini adalah untuk menganalisis kebutuhan sistem dan desain antarmuka sistem.

3. Perancangan Sitem

Tahap ini adalah penerjemahan kebutuhan kedalam sebuah perangkat lunak.

4. Implementasi

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa telah memenuhi spesifikasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh dan memperjelas pembahasan, maka skripsi ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penulisan dan sistematika penulisan.

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 SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang merancang dan mendesain sistem yang baru mulai dari rancangan sistem sampai pembuatan aplikasi, dan mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembuatan sistem informasi presensi dan penggajian karyawan dan saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya.

