

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi perangkat mobile smartphone saat ini cukup pesat. Teknologi informasi dan komunikasi akan memainkan peranan penting dalam kehidupan. Pasalnya, sekarang ini setiap orang tidak bisa lepas dari layanan dan produk berteknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tingkat konektivitas antarmanusia juga antarmesin pun kian tinggi.

Perangkat mobile smartphone yang berbasis Blackberry, Windows Phone, Android dan iOS bisa dikatakan merupakan teman setia yang bisa memberikan banyak informasi kepada penggunanya melalui aplikasi-aplikasi smartphone yang tersedia di masing-masing toko aplikasi. Android sendiri merupakan jenis sistem operasi smartphone yang paling populer dan pesat perkembangannya saat ini. Seperti yang telah diumumkan dalam riset *International Data Corporation (IDC)* "*Android dominated the market with 86.8% share in 2016Q3*" [1].

Pariwisata, hampir di semua negara di dunia baik negara maju maupun berkembang menjadikan sektor ini sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya dibidang ekonomi jasa, bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi.

Sulawesi Tenggara adalah sebuah provinsi di Indonesia yang beribukotakan Kendari. Provinsi Sulawesi Tenggara terletak di Jazirah

Tenggara Pulau Sulawesi, secara geografis terletak di bagian selatan garis khatulistiwa di antara $02^{\circ} 45'$ dan $120^{\circ} 45' - 124^{\circ} 30'$ Bujur Timur serta mempunyai wilayah daratan seluas 38.140 km^2 ($3.814.00$) dan perairan (laut) seluas 110.000 km^2 ($11.000.000 \text{ ha}$)[2].

Banyak sekali potensi wisata yang bisa ditelusuri di Sulawesi Tenggara, sehingga dibutuhkan sebuah media informatif yang dapat memberikan informasi kepada wisatawan atau masyarakat luas tentang apa saja wisata yang ada di Sulawesi Tenggara.

Dengan adanya aplikasi yang dapat menampilkan informasi wisata yang ada di Sulawesi Tenggara diharapkan dapat memudahkan wisatawan atau masyarakat luas yang membutuhkan informasi tentang pariwisata yang ada di Sulawesi Tenggara.

Berdasarkan uraian diatas, dengan memanfaatkan platform android yang banyak digunakan masyarakat, maka penulis mengambil judul untuk skripsi "Perancangan Aplikasi Info Wisata Sulawesi Tenggara Berbasis Android".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah Bagaimana membuat aplikasi info wisata Sulawesi Tenggara berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis akan membahas ruang lingkup aplikasi info wisata Sulawesi Tenggara agar tidak

melenceng dari pokok-pokok pembahasan, adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Software yang digunakan:

- a. Android Studio
- b. ADT (Android Development Tools)
- c. SDK Android (Software Development Kit)
- d. Visual Paradigm(Trial Version)
- e. UMLet.

2. Ruang Lingkup yang menjadi pembahasan :

- a. Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 5.1 (*Lollipop*)
- b. Daftar list objek wisata apa saja yang ada di Sulawesi Tenggara
- c. Berisi ulasan singkat objek wisata populer
- e. Pengguna hanya bisa memilih objek wisata yang sudah disediakan sistem.
- f. Pengguna tidak dapat menambah objek wisata pada aplikasi ini.
- g. Aplikasi tidak dapat mengidentifikasi lokasi pengguna dan hanya menampilkan informasi longitude dan latitude sebagai informasi tambahan untuk lokasi tempat wisata.

3. Batasan sumber data

Pada penelitian ini sumber data mengenai informasi wisata yang ada di Sulawesi Tenggara digunakan yakni data yang bersumber dari Dinas Pariwisata setempat. Ada pun untuk data-data tambahan penulis mengambil dari data yang tersedia di Internet.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penulis dapat memberitahukan maksud penelitian sebagai berikut :

1. Membuat media informasi berbasis android mengenai informasi wisata yang ada di Sulawesi Tenggara kepada pengguna, yang bisa dijadikan referensi apabila ingin berwisata ke Sulawesi Tenggara.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana.
3. Menerapkan segala sesuatu yang telah dipelajari tentang Pemrograman selama mengikuti pelajaran maupun praktikum di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yakni menggunakan Metode Studi Pustaka yang dimana pengumpulan data

dilakukan dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan tahapan dalam menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT yang terdiri dari *strength* (Kekuatan), *weakness* (Kelemahan), *opportunity* (Peluang) dan *threat* (Ancaman).
2. Analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, operasional dan hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipilih dalam pembuatan aplikasi ini adalah perancangan dengan model UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram* yang digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan aplikasi yang dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk

mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Metode SDLC yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model SDLC waterfall.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan White Box Testing dan Black Box Testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi terbagi dalam beberapa BAB yang akan dijabarkan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah dari skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan detail berupa penjelasan, definisi-definisi teori dan konsep yang berkaitan dengan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis masalah dan perancangan tampilan aplikasi secara umum maupun secara rinci.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi, uji coba program, dan pembahasan tentang hasil uji coba aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber referensi yang telah menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi.