

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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, yang akan membantu setiap orang untuk bisa menambah wawasan. Teknologi informasi dapat berwujud dalam berbagai sarana, seperti website, CD tutorial, maupun aplikasi, Sehingga akan sangat memudahkan bagi siapapun saja untuk mendapatkan informasi-informasi yang diinginkan.

Salah satu perkembangan teknologi saat ini 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 menunjukan kebutuhan sehari-hari, baik untuk keperluan bekerja maupun kebutuhan akan hiburan, *MobilePhone* jenis ini lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *smartphone*. Dan salah satu system operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* saat ini adalah *Android*.

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* yang berbasis Linux. Kelebihan *Android* dibanding sistem operasi *mobilephone* atau *smartphone* lainnya adalah *Android* bersifat *open source code* sehingga

memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur – fitur yang belum ada di sistem operasi *Android* sesuai dengan keinginan mereka sendiri.

Sebagai salah satu pengembangan aplikasi *Android* ini adalah aplikasi Asia Backpackers yang berisikan tentang informasi-informasi seperti tempat wisata, kuliner khas, transportasi dan tips-tips yang akan diupdate secara berkala oleh peneliti agar dapat digunakan dalam menghemat atau menekan budget pengeluaran dinegara yang ingin dikunjungi, Aplikasi ini dinilai lebih praktis karena di dalamnya membahas beberapa Negara seperti Indonesia, Malaysia, Singapore, Thailand, China, Korea Selatan, Jepang. Dari observasi proses penelitian awal, Peneliti mendapatkan data melalui *Play Store* yang terdapat di perangkat *Android* dengan kata kunci *search* "backpackers" bahwa dari 10 aplikasi, 7 dari 10 aplikasi yang telah di *install* hanya membahas satu Negara saja. Untuk itu penelitian ini mengangkat judul Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Asia Backpackers Berbasis *Mobile*, Sehingga dapat membantu para wisatawan khususnya bagi para *backpacker* mencari informasi dari pada harus mencari informasi satu demi satu di internet atau buku yang cenderung cukup memakan waktu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dianalisis bahwa permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana membuat Aplikasi Asia Backpackers berbasis *mobile* sehingga dapat membantu para wisatawan khususnya bagi para *backpacker* mencari informasi?"

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian pembuatan Aplikasi Asia Backpackers berbasis *mobile* ini yaitu :

- Aplikasi ini hanya mencakup Negara-negara yang berada di Asia yaitu : Indonesia, Malaysia, Singapore, Thailand, China, Korea Selatan, Jepang.
- Aplikasi ini tidak bisa menangani masalah pembelian tiket pesawat hanya sebatas memberikan informasi dan tips saja.
- Aplikasi ini tidak bisa menangani masalah pembelian voucher penginapan hanya sebatas memberikan informasi dan tips saja.
- Aplikasi ini diantaranya terdiri dari *menuhome*, negara, tempat wisata, kuliner, transportasi, dan tips.
- Aplikasi ini bersifat *Offline* yang berarti dapat di akses tanpa harus terhubung dengan internet yang mengakibatkan penggunaan storage cukup besar.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari laporan penelitian ini adalah pembuatan Aplikasi Asia Backpackers dengan tujuan:

- Membantu *User* dalam mendapatkan informasi tentang Negara yang ingin dikunjungi.

- Memperkenalkan tempat-tempat pariwisata yang ada di wilayah asia khususnya Indonesia, Malaysia, Singapore, Thailand, China, Korea Selatan dan Jepang kepada pengguna perangkat berbasis *Android*.
- Mempermudah wisatawan dalam mengakses data destinasi tanpa harus terkoneksi dengan internet.
- Menghemat pengeluaran pada saat travelling.

### 1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Asia Backpackers Berbasis *Mobile*” ini adalah :

#### 1.5.1 Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

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

##### 2. Wawancara

Melakukan tanya jawab pada narasumber. Melibatkan pembicaraan dengan pakar secara langsung guna mencari informasi penelitian.

##### 3. Studi Pustaka (*Literatur*)

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

### 1.5.2 Metode Analisis Fishbone Diagram

Sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan juga kondisi sebagai sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing.

### 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 Multimedia

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan Aplikasi Asia Backpackers adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu, *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* (Hadi Sutopo, Ariesto; 2003).

### 1.5.5 Testng User Experience

Metode pengujian perangkat lunak yang lebih menguji pada pengalaman pengguna dalam menggunakan Aplikasi Asia Backpackers dengan memperhatikan dari segi fungsi dan kegunaan aplikasi tersebut

### 1.5.6 Implementasi

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

### 1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta metode metode penelitian yang diterapkan dilanjut sistematika penulisan.

Bab II 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 Aplikasi, pada bagian ini berisi tentang bagaimana menganalisis dan merancang Aplikasi Asia Backpackers berbasis *mobile* mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem.

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

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang memberikan rangkuman selama proses penelitian.

Daftar Pustaka

