BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia dengan 3 pulau diantaranya masuk dalam 6 besar pulau terbesar di dunia. Menurut hasil survei dan verifikasi terakhir Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) diketahui bahwa Indonesia memiliki sekitar 13.000 pulau yang menyebar dari Sabang hingga Merauke, dengan jumlah pulau tersebut dapat dipastikan bahwa Indonesia memiliki banyak sekali tempat wisata. Banyaknya tempat wisata ini mengakibatkan hanya sebagian dari tempat-tempat wisata tersebut dipublikasikan dengan cukup baik, sedangkan tempat wisata lainnya kurang publikasi menjadi sepi akan wisatawan dan akhirnya menjadi tidak terpelihara dengan baik.

Permasalahan ini lantas memunculkan sebuah gagasan bahwa tempat-tempat wisata di Indonesia tersebut memerlukan sebuah wadah atau media yang mampu menyediakan atau menampung dan menyajikan informasi tentang tempat-tempat wisata secara mendetail atau terperinci. Media yang dipilih adalah berupa program aplikasi berbasis Android.

Aplikasi yang berjalan di sistem operasi Android ini dipilih karena pada hakikatnya terpasang di sebuah perangkat telepon genggam yang memiliki kesan minimalis dan mudah dibawa kemana saja. Selain itu untuk mengatasi masalah data yang sering berubah-ubah, konsep aplikasi ini akan dibangun secara *client-*

server. Sisi *server* nantinya akan dibuat dalam bentuk *website*, agar memudahkan dalam peng-*input*-an datanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan latar belakang yang ada, maka masalah yang dibahas adalah "Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* penyedia informasi tempat wisata Indonesia dengan konsep *client-server* yang berjalan pada sistem operasi Android ?"

1.3 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi *mobile* penyedia informasi tempat wisata di Indonesia ini memiliki beberapa batasan agar tetap fokus pada pokok bahasan, yaitu:

1. Lingkup tempat wisata yang ditampilkan dan dimasukkan adalah tempat wisata yang ada di Indonesia.
2. Tempat wisata yang ditampilkan dan dimasukkan dikategorikankan ke dalam provinsi dan jenis wisata.
3. Tempat Wisata yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 33.
4. Data *output* tempat wisata yang ditampilkan di aplikasi *client* adalah nama, gambar, lokasi (*Google Map*), komentar, dan keterangan lebih lanjut mengenai tempat wisata tersebut.

5. Aplikasi *server* hanya manampilkan dan menambahkan data kategori provinsi, kategori jenis wisata, komentar, dan data tempat wisata yang ditampilkan di aplikasi *client*.
6. Perubahan, penambahan dan penghapusan data hanya bisa dilakukan di aplikasi *server*.
7. Aplikasi dapat mengakses data jika perangkat terkait terhubung dengan Internet.
8. Fitur peta tidak dilengkapi dengan fitur navigasi yang berfungsi mengarahkan dan memandu pengguna ke lokasi tujuan dan pemilihan jalur antara lokasi asal dan lokasi tujuan.
9. Aplikasi ini hanya bisa berjalan pada sistem operasi Android 3.0 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun atau membuat sebuah aplikasi mobile berbasis android yang mampu memberikan atau menyediakan informasi mengenai tempat-tempat wisata di Indonesia.
2. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memudahkan seseorang dalam mengakses informasi tentang tempat-tempat wisata di Indonesia.
2. Membantu pemerintah dalam usaha pengembangan, pemeliharaan, pelestarian, dan memperkenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulan data objek dan penyelesaian pembuatan program adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

   Mengumpulkan sumber-sumber yang mendukung pembuatan laporan dan aplikasi dari buku dan Internet mengenai seluk beluk pemrograman Android.

2. Metode Pencarian Internet

   Mengumpulkan data tentang tempat-tempat wisata di Indonesia dari berbagai sumber di Internet, baik dari artikel-artikel ataupun forum-forum yang membahas tentang hal tersebut.

3. Analisis Data

   Melakukan analisis terhadap data-data objek dan sumber-sumber pendukung lainya, sehingga data-data tersebut dapat dikategorikan ke dalam jenis yang telah ditentukan.

4. Desain Sistem

Pada tahapan ini hasil analisis data akan diubah ke dalam sebuah desain media penyimpanan database, serta digambarkan pula sebuah desain antarmuka dan bentuk aliran data dari aplikasi nantinya.

5. Implementasi

   Melakukan penerapan desain sistem yang sudah dibuat, sehingga dapat menghasilkan sebuah ensiklopedia dalam bentuk aplikasi atau *software*.

6. Pengujian

   Pada tahap ini aplikasi akan diuji pada dua perangkat, yaitu komputer dan telepon genggam yang memiliki sistem operasi Android. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini disusun menurut pada bentuk sistematika penulisan pada umumnya, adapun ulasan mengenai bagian-bagian dari sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan secara mendetail tentang kajian pustaka, dasar-dasar teori, dan ilmu-ilmu yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya adalah mengenai

sejarah Android, arsitektur Android, fitur Android, konsep *client-server*, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap sistem yang akan diterapkan pada aplikasi, serta dijelaskan dan digambarkan pula perancangan sistem dan bentuk *interface* aplikasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil rancangan sistem dan pembahasan bagian-bagain yang terdapat pada aplikasi.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.