

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, kemajuan dalam bidang teknologi khususnya *smartphone* memang sangatlah pesat. Teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk membantu menunjang aktifitas manusia sehari-hari, hal tersebut didukung juga dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan minat masyarakat untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Ada beberapa sistem operasi yang berjalan pada *smartphone* saat ini seperti *windows mobile*, *iphone (IOS)*, *blackberry*, *symbian* dan *android*. *Smartphone* dengan sistem operasi *android* adalah yang paling diminati oleh pengguna *smartphone*. *Android* merupakan sistem operasi yang bersifat *open source* atau setiap orang diberi kebebasan untuk mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak pengembang memilih *android* sebagai sistem operasi aplikasinya.

Berwisata adalah sebuah hal yang dibutuhkan oleh masyarakat untuk mengistirahatkan pikirannya dari rutinitas pekerjaan atau pendidikan yang terkadang melelahkan, tempat pariwisata yang sangat banyak di Indonesia dari yang sudah banyak dikenal atau diketahui banyak masyarakat ataupun juga yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat seperti tempat wisata yang berada pada perdesaan yang informasinya belum diketahui oleh banyak masyarakat terutama akses jalan menuju ketempat wisata tersebut, tentunya hal tersebut sangat disayangkan mengingat banyaknya potensi wisata yang menjanjikan dibanyak

wilayah perdesaan di Indonesia, misalnya satu contoh tempat wisata yang ada di desa Pongkok, di desa Pongkok memiliki banyak tempat wisata seperti wisata Umbul Pongkok yang sekarang mulai dikenal masyarakat tetapi masih banyak yang belum mengetahui informasi dan akses jalannya. Dari permasalahan tersebut penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi Objek Wisata Umbul Pongkok Berbasis Android, yang nantinya akan membantu memudahkan calon pengunjung untuk mendapatkan informasi dan akses jalan menuju tempat wisata tersebut.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah akan diselesaikan adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Mobile Umbul Pongkok Berbasis Android?
2. Bagaimana membantu para calon pengunjung mendapatkan informasi mengenai objek wisata Desa Pongkok?

1.3 Batasan masalah

Dari sistem yang dibuat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi tersebut berwujud Aplikasi Mobile Umbul Pongkok Berbasis Android.
2. Software yang digunakan adalah:
 - a. Android Studio
 - b. Android SDK(Software Development Kit)
 - c. ADT(Android Development Tools)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk membuat Aplikasi Mobile Umbul Pongkok Berbasis Android.
2. Membantu dan mempermudah wisatawan mengunjungi tempat wisata Umbul Pongkok.
3. Memberikan informasi yang lengkap kepada wisatawan yang akan mengunjungi wisata Umbul Pongkok.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah :

1. Dengan adanya aplikasi ini membantu wisatawan untuk menemukan lokasi wisata Umbul Pongkok dan wisata disekitarnya.
2. Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang edukasi menggunakan Android Studio.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Interview

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

2. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan mengadakan pengamatan pada objek untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan penulisan.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan maupun di internet yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

4. Metode Kearsipan

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari tempat yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis PIECES yang terdiri dari *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economics* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Layanan).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.
- c. Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan ekonomi dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat. Selain itu, yang dilakukan pada tahap perancangan sistem ini adalah merancang *interface*.

1.6.4 Pembuatan Sistem

Pada tahap pembuatan sistem, yang dilakukan adalah menerjemahkan perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dan *interface* yang sudah dirancang ke dalam bahasa pemrograman.

1.6.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan dua pengujian, yaitu pengujian per modul (*white box*) dan pengujian sistem secara terintegrasi (*black box*).

1. Uji White Box

Uji coba white box menggunakan struktur control rancangan untuk memperoleh *test cas*. Didasarkan pada pengamatan yang teliti tahap detail prosedur dan jalur logika yang melewati perangkat lunak diuji dengan memberikan tase case yang menguji serangkaian kondisi atau *loop* tertentu.

2. Uji Black Box

Uji coba black box yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan dengan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini point utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan penulis. Selain ke empat bab tersebut diatas, terdapat juga lampiran yang berisi listing program.