

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Batang adalah salah satu Kabupaten kecil yang ada pada kawasan pantura Jawa Tengah yang mempunyai potensi wisata, kebudayaan, cagar budaya yang sangat besar. Bentang alam yang dimiliki Kabupaten Batang sangat memanjakan para wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata untuk berpetualang. Pada bagian utara Kabupaten Batang terdapat bentangan pantai yang luas dan masih terjaga keasriannya. Sedangkan pada bagian selatan dari Kabupaten Batang ini bentangan alam pegunungan yang dapat kita nikmati keindahannya.

Wisatawan yang tertarik untuk berkunjung biasanya terlebih dahulu untuk mencari informasi dari orang yang telah mengunjungi Kabupaten Batang. Informasi yang dicari mulai dari informasi tentang objek wisata, rute lokasi, dan yang berhubungan dengan daerah tersebut. Seiring perkembangan teknologi semakin pesat sehingga semua yang kita butuh kan semakin mudah, penggunaan internet sendiri dapat dilakukan dimana saja, baik melalui komputer maupun *mobile phone* sehingga informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan cepat.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk membantu para wisatawan dalam menemukan lokasi wisata, rute lokasi beserta informasinya, maka dibuatlah sebuah aplikasi *tourism guide* pada *mobile phone* berbasis *Android*. Penggunaan *Android* pada aplikasi ini karena android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer

tablet[1]. Sehingga banyak orang yang menggunakan android saat ini dan memberikan kesempatan untuk pengembang sistem *mobile phone*.

Aplikasi ini akan memberikan informasi tentang objek wisata, cagar budaya, kuliner, seni dan budaya, penginapan, oleh-oleh beserta informasinya. Selain itu, aplikasi panduan wisata ini dapat menemukan rute ke objek wisata yang akan dituju melalui *Google Maps API* dan untuk mengetahui posisi dari *user* sekarang dengan menggunakan *GPS*. Oleh karena itu penulis akan membuat “Perancangan Aplikasi Tourism Guide “Batang Trip Guide” pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang berbasis Android”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut : “ Bagaimana agar merancang aplikasi Tourism Guide “Batang Trip Guide” pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang berbasis Android ? ”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus dengan tujuan yang akan dicapai, Maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang
2. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang objek pariwisata yang ada di Kabupaten Batang.

3. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *GPS*, *Google Maps Api ver.2* dan mengakses data dari database.
4. Aplikasi ini dapat menampilkan lokasi wisata dan petunjuk arah ke wisata yang akan dituju menggunakan *Google Maps*
5. Aplikasi ini bisa menampilkan deskripsi dari pada objek pariwisata yang ada di Kabupaten Batang
6. Aplikasi ini hanya untuk *smartphone* bersistem operasi android minimal versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*.
7. Software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah :
 - a. Android Studio 1.5
 - b. Android SDK
 - c. IDE Eclipse
 - d. XAMPP
 - e. Sublime Text

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah :

1. Untuk membangun sebuah Aplikasi *Tourism Guide* "Batang Trip Guide" Kabupaten Batang berbasis *Android* dengan dukungan *Google Maps*.
2. Untuk media informasi yang lebih efisien bagi para wisatawan yang akan datang ke Kabupaten Batang.
3. Untuk membangun sistem yang lebih baru di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang

4. Untuk mendapatkan gelar S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dengan penyusunan penelitian ini diharapkan penulis bisa menerapkan ilmu yang didapatkan selama mengikuti proses perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai bahan pertimbangan untuk membuat karya ilmiah baru.

2. Bagi Pembaca

Dengan penyusunan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, dijadikan referensi dan bahan pembandingan bagi mahasiswa untuk mengetahui bagaimana merancang pembuatan aplikasi sistem *tourism guide* dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio dan database MySQL.

3. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang

Dengan penyusunan penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu aplikasi yang efisien serta meningkatkan para wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Batang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, digunakan beberapa tahap penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Yaitu sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang ada di dalamnya, data-data yang diperoleh diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini dengan pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat dari buku, artikel dan bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.6.1.2 Metode Interview

Penulis melakukan wawancara atau *interview* kepada pihak pegawai yang ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batang diantaranya objek apa saja yang ada, informasi singkat mengenai objek pariwisata yang tersebar di Kabupaten Batang dan sebagainya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis sistem yang penulis gunakan mencakup analisis SWOT (Strengths Weakness Opportunities Threatness), analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan ini penulis perlu membuat sebuah rancangan desain interface dari sebuah aplikasi yang akan dibuat dan perancangan UML. Tahap perancangan ini dilakukan untuk mengetahui alur dari proses sistem yang akan berjalan nantinya.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini aplikasi disesuaikan dengan desain interface dan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap perancangan sebelumnya. Pada tahap pengembangan meliputi tentang coding, implementasi algoritma serta implementasi hasil yang di dapatkan dari referensi lain.

1.6.5 Metode Testing

Selanjutnya pada tahap testing ini akan dilakukan pengujian dari sebuah aplikasi. Pengujian ini nantinya akan dilakukan dengan dua metode pengujian diantaranya, black-box testing dan white-box testing.

1.6.6 Metode Implementasi

Tahap implementasi dilakukan apabila penulis sudah melewati tahap testing tanpa ada masalah lagi. Implementasi aplikasi yang telah dibangun tentunya akan dilakukan pada perangkat smartphone android. Hal tersebut dilakukan agar nantinya aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat mobile berbasis Android Os.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan permasalahan yang ada serta memberikan solusi yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Penjelasan tersebut akan dibagi-bagi menjadi beberapa sub yaitu latar belakang, tujuan dan manfaat, batasan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan materi dan kerangka berpikir yang nantinya dapat digunakan untuk membangun Aplikasi *Tourism Guide* "Batang Trip Guide" Kabupaten Batang berbasis *Android*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tinjauan umum, analisis sistem, perancangan program, perancangan *interface* dari program Aplikasi *Tourism Guide* “Batang Trip Guide” Kabupaten Batang berbasis *Android*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang cara pembuatan aplikasi, urutan-urutan pekerjaan yang dilampai, implementasi aplikasi dan pengujian tiap proses yang berjalan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang menjelaskan hasil dari pada evaluasi Aplikasi *Tourism Guide* “Batang Trip Guide” Kabupaten Batang, sedangkan saran akan memberikan masukan yang berguna untuk pengembangan aplikasi menjadi lebih baik dan bermanfaat.