

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyumas adalah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Ibukotanya adalah Purwokerto. Kabupaten Banyumas terdiri dari 27 kecamatan, dan sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Tegal dan Kabupaten Pemalang. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Purbalingga, Banjarnegara dan Kebumen. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Cilacap Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Brebes. Jumlah penduduk Kabupaten banyumas pada akhir tahun 2011 berjumlah 1.578.129 orang. Luas wilayah Kabupaten Banyumas adalah 132.758 ha. Obyek wisata yang paling terkenal adalah obyek wisata Baturaden yang berada di Purwokerto. Berdasarkan buku laporan “Kabupaten Banyumas Dalam Angka 2012” jumlah total pengunjung wisatawan dibanyumas adalah 458.547 dan 393.291 wisatawan mengunjungi lokawisata Baturaden. Sedangkan untuk jumlah hotel yang ada dibanyumas 173 untuk hotel bintang dan non bintang, dan 110 hotel berada dikawasan Baturaden. Dapat dilihat bahwa wisata alam Baturaden merupakan wisata yang paling diminati oleh wisatawan dari sekian banyak wisata alam yang ada dibanyumas.

Kemajuan teknologi saat ini semakin pesat terutama kemajuan teknologi perangkat *mobile*. Dulu perangkat *mobile* hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi melalui telepon dan *SMS (Short Message Service)*. Tetapi saat

ini fungsi perangkat *mobile* telah berkembang, berkat kemajuan teknologi internet, saat ini internet dan perangkat *mobile* saling berhubungan. Sehingga fungsi perangkat *mobile* tidak hanya menerima panggilan atau sekedar mengirim pesan, tapi saat ini berfungsi sebagai mengirim dan menerima email, memperbaharui akun facebook, twitter, melakukan *chatting* dengan teman-teman, melihat peta, mengambil gambar serta melakukan hal-hal yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu sistem operasi yang berkembang saat ini adalah Android, yang berjalan pada perangkat *mobile* dan bersifat *open source*. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Sistem operasi ini telah *support* berbagai *tools* dan *API* (*Application Programming Interfaces*) untuk pembuatan program *mobile* termasuk dalam pengaksesan *google maps*.

Beberapa layanan perangkat *mobile* saat ini dilengkapi fitur lokasi *mobile* yang dapat membuat pengguna merasakan sesuatu hal yang berbeda. Banyak aplikasi saat ini sudah melengkapi fiturnya dengan *Location Based Services (LBS)*. *Location LBS* dapat didefinisikan sebagai pelayanan yang menggunakan informasi posisi untuk meningkatkan performasi dan kemampuan. Perkembangan teknologi *Global Positioning System (GPS)*, *Global System for Mobile communications (GSM)* and *Multimedia card (MMC)*, dapat membantu kita dalam kegiatan sehari-hari. *GPS* atau *Global*

Positioning System, merupakan sebuah alat atau sistem yang dapat digunakan untuk menginformasikan penggunanya dimana dia berada (secara global) di permukaan bumi yang berbasis satelit. Data dikirim dari satelit berupa sinyal radio dengan data digital. Dimanapun anda berada, maka *GPS* bisa membantu menunjukkan arah.

Dengan berlandaskan kemajuan teknologi di atas, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis *mobile* yang mampu memberikan informasi umum lokasi wisata alam daerah Banyumas yang dilengkapi dengan nama lokasi, deskripsi, fasilitas, alamat, dan nomor telepon. Sehingga para pengguna diharapkan dapat memperoleh informasi tersebut dengan lebih cepat dan mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *Travel Guide* Banyumas berbasis Android (*BMSGuide*)?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi *travel guide* Banyumas berbasis Android ini adalah :

- a) Aplikasi ini hanya berjalan di smartphone berbasis android.
- b) Aplikasi ini hanya menampilkan informasi tempat wisata alam dan lokasi pendukung disekitarnya yang ada di Kabupaten Banyumas.

- c) Informasi yang terdapat dalam aplikasi ini adalah info umum, peta lokasi, rute dan transportasi.

1.4. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dibuat mengenai rancang bangun aplikasi travel guide Banyumas berbasis android ini belum pernah dilakukan oleh peneliti yang lain.

1.5. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan membangun aplikasi *travel guide* Banyumas berbasis android.

Adapun manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pengguna

Dapat memberikan informasi kepada pengguna seperti info umum wisata alam ,peta lokasi tempat, rute serta transportasi tempat wisata dan tempat menarik lainnya di Banyumas dengan menggunakan ponsel berbasis Android.

- b. Bagi pihak peneliti

Penelitian mengenai Rancang Bangun aplikasi *travel guide* Banyumas berbasis Android ini sebagai tugas akhir/tesis untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Pascasarjana Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- c. Bagi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Penelitian ini dapat digunakan kembali oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk pengembangan rancang bangun aplikasi yang sama ataupun yang lainnya.

d. Bagi Pemerintah dan Masyarakat Banyumas

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Pemerintah dan Masyarakat Banyumas untuk lebih mengenalkan dan mempromosikan daerah wisata yang ada di Banyumas kepada para wisatawan.

1.6. Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, keaslian penelitian, manfaat dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan laporan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian, materi penelitian, alat, langkah-langkah penelitian, analisis dan kesulitan-kesulitan yang ada.

4. Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran implementasi sistem dan hasil pengujian perangkat lunak.

6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan tugas akhir secara keseluruhan dan saran yang diberikan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.