

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan alam, budaya serta tempat wisata yang melimpah. Hampir di seluruh provinsi Indonesia memiliki kekayaan alam, budaya serta tempat wisata, termasuk provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan daerah yang mempunyai kekayaan budaya yang tidak bisa dilupakan begitu saja. Wisata budaya yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta begitu banyak dan menarik untuk dikunjungi, seperti Kraton Jogja, Sekaten, Benteng Vredenburg dan masih banyak lagi yang lainnya. Keragaman dan kekayaan budaya Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi aset tersendiri bagi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Namun, seiring berkembangnya teknologi membuat masyarakat seakan lupa dengan budaya yang ada di Indonesia, termasuk di Daerah Istimewa Yogyakarta. Ketertarikan masyarakat khususnya kaum muda saat ini terhadap wisata budaya mulai luntur. Oleh karena itu, pengetahuan akan budaya merupakan hal penting agar dapat membuka wawasan wisatawan ataupun masyarakat

lokal akan potensi yang dimiliki oleh provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta baik itu potensi alam ataupun kebudayaan.

Tidak semua informasi mengenai wisata budaya Daerah Istimewa Yogyakarta ini diketahui oleh wisatawan ataupun masyarakat lokal dikarenakan kurangnya informasi yang tersedia. Informasi yang ada masih sebatas media cetak, media televisi, dan website. Untuk memudahkan para wisatawan ataupun masyarakat lokal yang ingin berwisata budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta dibutuhkan media informasi yang bisa diakses kapan dan dimanapun penggunaanya berada.

Teknologi dalam sebuah telepon seluler saat ini lebih dari alat komunikasi, tetapi sudah menjadi alat komunikasi canggih yang dapat mengakses informasi secara luas. Kemampuan tingkat tinggi yang dimiliki sebuah telepon seluler ini mampu untuk membaca email, chatting hingga untuk melihat peta lokasi. Pengguna telepon seluler pintar atau biasa disebut *smartphone* saat ini sedang mengalami peningkatan baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa.

Sekarang, telah muncul sistem operasi baru dalam dunia mobile, yaitu Windows Phone 8. Windows Phone 8 ini memiliki sisi tampilan yang sederhana dan menarik. Tetapi, karena masih tergolong sistem operasi yang baru, aplikasi yang tersedia juga masih tergolong sedikit. Untuk mengembangkan *smartphone* berplatform Windows Phone 8, 'Pembangunan Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Windows Phone 8' ini dirancang. Adapun aplikasi ini

akan memberikan informasi tentang wisata budaya apa saja yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta serta dapat menampilkan lokasi tempat wisata budaya.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan wisatawan ataupun masyarakat lokal mampu menjaga kelestarian alam serta budaya yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah bagaimana membangun aplikasi pengenalan wisata budaya Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Windows Phone 8?

### **I.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Informasi yang tersedia baru sebatas provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Aplikasi ini berjalan pada perangkat mobile dengan menggunakan sistem operasi Windows Phone 8.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi pengenalan wisata budaya Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Windows Phone 8.

## **I.5 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Windows Phone 8 ini adalah:

### **1. Metode Kepustakaan**

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan aplikasi yang akan dibangun.

### **2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh aplikasi. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

#### **a. Analisis**

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pembangunan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

#### **b. Perancangan**

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam perangkat lunak dengan menggunakan *tool* Microsoft Visual Studio 2012.

### d. Pengujian

Merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

## 3. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### 2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang

sejenis dengan aplikasi yang dibangun, dan perbandingan fitur dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

### 3. **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### 4. **BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

### 5. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, Entitas Data, *sequence diagram*, *class diagram*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

### 6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.