

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya TANDA TANYA, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **1.1 Latar Belakang**

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu kota yang terkenal akan daerah wisata dan budaya di Indonesia. Keraton, Tugu, Benteng Vredenburg, Monumen Jogja Kembali, Gembira Loka, Tamansari, dan tempat-tempat bersejarah lainnya sukses membentuk roh budaya yang kuat pada kota ini yang mampu menarik wisatawan mancanegara maupun lokal untuk datang berkunjung. Keistimewaan kota akan budayanya yang merupakan peninggalan nenek moyang ini pastinya harus dijaga dari pengaruh globalisasi dari luar maupun dalam negeri. Walaupun teknologi di era globalisasi ini merupakan faktor dominan dalam kultur kehidupan manusia masa kini, namun sebaliknya masyarakat harus dapat mewarnai era globalisasi ini dengan turut mengembangkan kebudayaan negeri sendiri. Pada nyatanya dewasa ini ketertarikan masyarakat khususnya kaum muda terhadap wisata budaya mulai luntur dengan berbagai faktor penyebab salah satunya ialah kemajuan teknologi yang arahnya masih sedikit mengarah ke bidang edukasi khususnya budaya. Hal tersebut juga menyebabkan kaum muda terlena sehingga sedikit kaum muda yang tau, mengerti, dan peduli terhadap budaya.

Atas dasar inilah penulis terdorong untuk menyelaraskan kemajuan teknologi dengan budaya. Seiring dengan berkembangnya teknologi, *mobile device* mulai banyak digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat mulai dari kalangan menengah ke bawah hingga kalangan menengah ke atas, dengan demikian *mobile device* sangatlah tepat untuk digunakan sebagai media yang dapat dimanfaatkan atau dikembangkan sebagai alat bantu penyelarasan antara teknologi dengan budaya.

Android dan iOS, menduduki peringkat satu dan peringkat dua dunia dalam sistem operasi *smartphone* dengan nilai kombinasi 91.1% dari semua pengiriman *smartphone* selama empat kuartal 2012 (IDC, 2013). Berdasarkan hal tersebut didapatkan bahwa Android dewasa ini menjadi salah satu penguasa dalam perkembangan teknologi *mobile device*, maka dipilihlah platform Android untuk Aplikasi Tanda Tanya. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk memberi warna baru wisatawan dalam berwisata. Aplikasi ini memberikan *challenge* kepada wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata di Yogyakarta secara acak, dan sesampainya di tempat wisata aplikasi ini akan menampilkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tempat wisata tersebut, setiap pertanyaan yang dijawab akan membuahkan angka/*point* untuk wisatawan. Dengan adanya aplikasi Tanda Tanya diharapkan mampu menarik banyak masyarakat dalam maupun luar negeri untuk berwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menampilkan posisi lokasi-lokasi tempat pariwisata pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menentukan lokasi pariwisata tujuan pengguna secara acak pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android?
3. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menampilkan beberapa pertanyaan seputar tempat pariwisata yang terpilih pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android?
4. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menampilkan perolehan angka yang didapatkan dari menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan Aplikasi Mobile Berbasis Lokasi untuk Permainan Pengenalan Obyek Wisata di Yogyakarta ini adalah :

1. Mampu membangun aplikasi TANDATANYA yang dapat mencari dan menampilkan posisi lokasi-lokasi pariwisata pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Mampu membangun aplikasi TANDATANYA yang dapat menentukan lokasi pariwisata tujuan secara acak

kepada pengguna pada perangkat *smarphone* dengan sistem operasi Android.

3. Mampu membangun aplikasi TANDATANYA yang dapat menampilkan beberapa pertanyaan seputar tempat pariwisata yang terpilih pada perangkat *smarphone* dengan sistem operasi Android.
4. Mampu membangun aplikasi TANDATANYA yang dapat menampilkan perolehan angka yang didapatkan dari menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembangunan Aplikasi Mobile Berbasis Lokasi untuk Permainan Pengenalan Obyek Wisata di Yogyakarta ini adalah :

1. Sistem hanya dapat berjalan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* Android (Min. Android 4.0 IceCreamSandwich).
2. Informasi lokasi wisata budaya yang ditampilkan hanya dalam ruang lingkup wisata budaya di kota Yogyakarta.
3. Aplikasi ini dapat berjalan jika perangkat *mobile* terhubung dengan jaringan internet.

## 1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi Mobile Berbasis Lokasi untuk Permainan Pengenalan Obyek Wisata di Yogyakarta ini adalah:

### 1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

### 2. 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 pembangunan Aplikasi Mobile Berbasis Lokasi untuk Permainan Pengenalan Obyek Wisata di Yogyakarta ini.

### 3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan 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 sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

#### a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

#### b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi

yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

### **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya TANDA TANYA, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pada bab selanjutnya akan dibahas *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan TANDA TANYA, perbandingan fitur TANDA TANYA dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada, dan gambaran tentang TANDA TANYA.

### **BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas hal-hal yang mendasari dibuatnya TANDA TANYA, bahasa pemrograman, dan *tools* yang digunakan dalam pembuatan TANDA TANYA.

### **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem TANDA TANYA, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, ERD, *sequence diagram*, *class diagram*, *class diagramspecific descriptions*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

### **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini akan membahas penggunaan TANDA TANYA yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang akan dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisis apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab implementasi dan pengujian perangkat lunak ini telah dijelaskan mengenai definisi sistem, implementasi sistem, dan hasil pengujian sistem. Pada bab selanjutnya, yaitu bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

Pada bab selanjutnya akan dibahas tinjauan pustaka mengenai pembangunan aplikasi TANDA TANYA.