

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia memiliki potensi pariwisata sangat besar yang masih banyak belum dimanfaatkan secara optimal. Sebagai contoh objek wisata pantai yang seperti yang telah diketahui negara Indonesia memiliki garis pantai sepanjang 95.181 kilometer dan juga merupakan garis pantai terpanjang ke empat di dunia yang seharusnya dapat memukau banyak wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia. Selain itu ada juga wisata budaya, wisata bahasa, wisata karya dan masih banyak lagi kekayaan bangsa ini yang dapat dijadikan objek untuk dinikmati wisatawan baik itu domestik maupun mancanegara (Repository, 2008).

Yogyakarta merupakan provinsi dengan beragam objek wisata yang dapat dikunjungi dari wisata pantai di sebelah selatan, wisata pegunungan di sebelah utara, dan wisata kesenian budaya di seluruh penjuru propinsi Yogyakarta. Selain itu Yogyakarta dikenal dengan beragam masakan tradisionalnya yang unik dan memiliki cita rasa tinggi seperti gudeg dan bakpia patuk. Yogyakarta juga memiliki warisan leluhur berupa tradisi yang masih kental dan dijalankan warganya hingga saat ini. Dari berbagai potensi tersebut maka Yogyakarta diharapkan dapat menjadi tujuan wisata yang mengesankan dan lebih menjanjikan seperti Bali.

Wisatawan atau jika wisatawan yang berasal dari luar negeri sering disebut sebagai turis dinilai menghasilkan tidak sedikit devisa bagi negara. Oleh

karena itu dibutuhkan cara praktis dalam penyampaian informasi sekitar pariwisata Yogyakarta pada wisatawan yang datang dan memberikan kesan yang baik setelah mereka pulang kembali ke daerah asal mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis lokasi dalam memandu mereka untuk menemukan lokasi wisata, tempat menginap, dan tempat makan yang enak serta terjangkau sehingga mereka merasa sangat terbantu dan nyaman melakukan perjalanan wisatannya.

Pada kasus yang akan diteliti ini peneliti akan menggunakan fasilitas dari peta Google dalam menentukan rute terdekat untuk memandu wisatawan mencapai lokasi yang akan dikehendaki. Sehingga pengguna dapat melihat rute yang direkomendasikan dari tempat dimana pengguna berdiri menuju lokasi yang akan dituju yang disajikan dalam peta pada perangkat *mobile* yang dimiliki pengguna.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari pendahuluan di atas peneliti merumuskan permasalahan yang akan dicoba untuk dipecahkan dalam penelitian kali ini. Rumusan masalah itu adalah, bagaimana membangun aplikasi *mobile* berbasis android untuk membantu wisatawan memandu perjalanan wisatanya dalam menentukan tempat yang menarik, tempat menginap, dan tempat makan.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun

aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat membantu menentukan tempat yang menarik, tempat menginap, dan tempat makan kepada pengguna dalam menjalani perjalanan wisatanya.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Aplikasi yang diajukan peneliti ini memiliki beberapa batasan masalah yang menyangkut dengan kinerja sistem jika diterapkan pada lingkungan sebenarnya. Adapun batasan masalah itu adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang tersedia baru sebatas provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peta yang digunakan adalah *Google Map*.
3. Aplikasi ini baru dapat berjalan pada perangkat yang minimal menggunakan sistem operasi Android versi 2.3(Gingerbread).
4. Aplikasi ini berjalan menggunakan koneksi internet.
5. Tool yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah Eclipse Helios yang dilengkapi dengan paket JDK dan SDK Android.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari *literatur* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

## 2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek atau proses yang terjadi.

## 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

### b. Perancangan Perangkat Lunak

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 bahasa pemrograman *Android* dan *PHP*.

### d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan *smartphone* *Android* dan *AndroidVirtual Device (AVD)*.

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

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

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

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

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

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

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

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai 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 berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

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

Bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

## 6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

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

