

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Liburan adalah suatu kegiatan untuk melakukan perjalanan berupa mendatangi tempat – tempat yang dapat merefleksikan bagian tubuh dari segala macam kegiatan sehari – hari yang menguras energi dan pikiran. Berwisata memanglah merupakan suatu hal yang menyenangkan, namun sebelum merencanakan banyak hal, seseorang yang ingin melakukan kegiatan ini akan memerlukan informasi valid yang nantinya akan menjadi acuan agar tidak keluar dari schedule karena bagi sebagian orang hari libur adalah hari yang sulit ditemukan dan harus benar – benar dimanfaatkan dengan baik.

Informasi mengenai pariwisata banyak di jumpai melalui iklan – iklan ataupun pamphlet yang mencantumkan alamat dan gambaran apa yang akan didapat ketika mengunjungi tempat tersebut. Namun hal itu masih sulit dilakukan karena info yang tidak lengkap serta tidak tertuju pada satu daerah yang akan didatangi. Seiring perkembangan zaman juga menuntut media penyampaian informasi agar lebih inovatif lagi dalam menyajikan data berupa informasi yang diperlukan pembaca.

Smartphone, ptablet merupakan *gadget* yang awam dan hampir semua orang menggunakannya. Hal ini akan sangat menguntungkan ketika informasi tersaji melalui media yang dapat di akses melalui gadget tersebut, semua informasi mengenai lokasi, fitur dan foto dapat sangat mudah diakses oleh semua orang. Oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah aplikasi android yang mana akan

mampu menyajikan data yang valid mengenai tempat pariwisata yang dikhususkan berada di Kabupaten Gunungkidul

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana cara membuat aplikasi pariwisata Kabupaten Gunungkidul yang dinamis dengan basis mobile yang dapat diterapkan pada system operasi android pada *smartphone*”

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan permasalahan dan menghindari pembahasan yang melebar, maka ruang lingkup penelitian hanya dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi ini bisa digunakan oleh kalangan umum sebagai panduan wisata ke Kabupaten Gunungkidul.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk perangkat mobile dengan OS android.
3. Aplikasi ini akan di implementasikan pada sistem operasi *Android* minimum *Jelly Bean - Kitkat*(4.1 - 4.4).
4. Tools yang digunakan adalah *Eclipse* yang dihubungkan dengan *Android Software Development Kit (SDK)*.
5. Aplikasi ini hanya memberikan informasi tempat wisata, kuliner dan rumah sakit.
6. Terdapat maps sebagai rute kelokasi wisata , kuliner dan rumah sakit dan juga terdapat galeri foto.
7. Untuk user terdapat menu saran untuk mengirim pesan kepada pembuat aplikasi apabila terjadi kesalahan informasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat mempermudah pencarian mengenai info pariwisata , info rumah sakit, info kuliner, mapping area objek wisata, di Kabupaten Gunungkidul , serta terdapat *form* saran untuk para pengguna aplikasi.
2. Untuk memperdalam pengetahuan tentang pembuatan aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android yang kemudian bisa menjadi referensi dalam membuat aplikasi lain maupun mengembangkannya sehingga aplikasi selanjutnya bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Skripsi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
 - a) Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Akakom Yogyakarta.
 - b) Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi *mobile* berbasis Android.

2. Bagi Masyarakat / Wisatawan

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi wisatawan untuk memperoleh informasi pariwisata di Kabupaten Gunungkidul dengan memiliki fitur yang sudah ditentukan untuk menunjang informasi pariwisata.

3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat menambah kepustakaan dibidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya dalam bidang teknologi perangkat *mobile* dan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau *interface* yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, implementasi sistem., pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.