

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kemajuan teknologi semakin pesat terutama pada kemajuan teknologi telepon genggam atau *handphone*. Pada awalnya telepon genggam berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat dibawa kemana saja. Namun dimasa kini fungsi telepon genggam sudah dapat untuk berkirim pesan, menonton video, mendengarkan musik, mengakses internet, GPS, Media Sosial, dan lain lain. Dengan segala kemajuan dan kelebihan pada telepon genggam saat ini telepon genggam sering disebut dengan *smartphone*. Keberadaan *smartphone* atau ponsel pintar sangatlah membantu para pengguna untuk mendapatkan informasi dan memenuhi kebutuhan dengan cepat dan tepat.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi *smartphone* saat ini, sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* semakin berkembang, beberapa diantaranya yaitu *RIM Blackberry*, *Windows Mobile*, *IOS* dan *Android*. Dengan diterapkannya sistem operasi dengan *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perangkat mobile yang menggantikan PC. Sistem operasi *android* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem operasi pada telepon genggam yang lainnya, yaitu *Android* bersifat *open source*, *multitasking*, kemudahan-kemudahan dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi berbasis *Android* karena tersedianya dokumentasi, serta *Android* dikembangkan oleh perusahaan besar *Google* yang menyediakan fitur-fitur layanan *Google*.

Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon genggam, dapat diterapkan berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pariwisata. Para wisatawan lokal maupun mancanegara akan membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan ditujunya, para wisatawan dapat dengan mudah untuk mencarinya dengan mengakses internet. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia di berbagai macam *website*, baik itu *website* perorangan, organisasi atau pemerintahan. Namun untuk mencari lokasi objek wisata ini masih tersebar di berbagai *website*, sehingga dapat memakan waktu yang cukup lama dan selain itu belum tentu informasi yang diberikan lengkap. Selain perkembangan teknologi diatas permasalahan yang ada yaitu masih kurangnya informasi pariwisata yang terdapat di daerah Yogyakarta.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* merupakan salah satu solusi permasalahan ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata di dalam peta, alamat objek wisata dan deskripsi tentang objek wisata. Selain itu untuk kemudahan para wisatawan juga ditambahkan beberapa informasi pada aplikasi misalnya informasi penginapan, tempat kuliner dan tempat bersejarah. Diharapkan wisatawan yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan *realtime*. Aplikasi dikembangkan menggunakan sistem operasi *Android* pada *smartphone*, yang mana perkembangan *Android* sudah semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam pada permasalahan yang ada dan dituangkan dalam bentuk penulisan Tugas Akhir dengan judul **“Sistem Informasi Geografis Pariwisata Yogyakarta Pada Aplikasi JogjaKuy Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan suatu sistem informasi pariwisata yang ada di Yogyakarta dengan berbasis Andorid.
2. Bagaimana sistem informasi pariwisata yang ada di Yogyakarta dapat menampilkan rute lokasi objek wisata dan estimasi jarak waktu ke lokasi wisata.

1.3 Batasan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada latar belakang tersebut adalah menghindari masalah yang ada dan beberapa diantaranya permasalahan-permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Sistem dibuat dengan berbasis *platform Android 4.0*
2. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS dan *Google Maps API*.
3. Sistem memberikan informasi objek wisata yang ada di Yogyakarta yang meliputi nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat, deskripsi objek wisata, serta memberikan informasi seputar objek wisata misalnya penginapan, tempat kuliner dan tempat bersejarah.

4. Sistem dapat menampilkan rute dan waktu tempuh antara pengguna ke lokasi wisata.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diperoleh dari penelitian yaitu:

1. Mengembangkan suatu sistem informasi pariwisata yang membantu dan memudahkan wisatawan yang datang ke Yogyakarta untuk mencari objek wisata di Yogyakarta berbasis *Android*.
2. Membangun sebuah sistem informasi pariwisata di Yogyakarta yang dapat menampilkan rute, estimasi waktu dari lokasi pengguna ke lokasi objek wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan sistem dapat membantu wisatawan yang ingin berwisata untuk memperoleh lokasi objek wisata yang terdapat di Yogyakarta dan juga membantu pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta untuk mempromosikan pariwisata yang ada di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan secara berurutan di mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan dengan beberapa sub pokok bahasan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini yaitu mengenai definisi sistem informasi, arsitektur aplikasi, pengertian aplikasi, cara kerja aplikasi, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan mengenai implementasi sistem dan pengujian sistem yang telah dibuat untuk aplikasi JogjaKuy.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.