BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang pesat berpengaruh pada perkembangan perangkat *mobile* hingga saat ini, sehingga pengguna *mobile* semakin memasyarakat. Perkembangan ini sangat membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan pengaksesan melalui perangkat *mobile* tersebut. Walaupun perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajian informasinya pun tidak kalah optimal layaknya informasi yang diakses dari *personal computer*, tergantung bagaimana cara penyajiannya.

Teknologi *mobile* telah mengambil peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang pada kehidupan manusia, salah satunya telepon seluler atau *handphone* yang sudah menjadi tren pada masyarakat saat ini. Telepon seluler atau *handphone* bukan termasuk barang mewah lagi. Bahkan sudah menjadi kebutuhan primer yang digunakan untuk komunikasi dan pertukaran informasi.

Dari kemajuan teknologi yang pesat saat ini telepon seluler atau *handphone* juga bukan hanya sebagai media untuk berkomunikasi saja, tetapi

sudah memiliki kelebihan masing-masing. Apalagi didukung dengan adanya software-software atau aplikasi-aplikasi baru saat ini. Sehingga informasi yang ada atau yang disediakan dapat dikemas dengan baik menjadi efisien, tepat guna dan informatif. Tetapi belum semuanya memanfaatkan kemajuan teknologi ini, bahkan ada yang belum mengenalnya sama sekali karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan tentang teknologi. Salah satu contoh telepon seluler yg sedang berkembang di masyarakat saat ini mayoritas menggunakan dan didukung oleh sistem operasi android. Android adalah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* atau *tablet pc*. Android sendiri menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Berdasarkan penelitian yang penulis teliti mayoritas masyarakat di Indonesia memilih berwisata sebagai salah satu kebutuhan sekunder mereka. Salah satu contoh tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi dan memiliki banyak jenis objek wisata yaitu Kota Bandung. Kota Bandung memiliki banyak tempat wisata yang bagus dan menarik untuk dikunjungi baik oleh pendatang lokal, luar daerah dan pendatang dari berbagai mancanegara karena Kota Bandung ini memiliki banyak daerah-daerah eksotis yang cocok dijadikan untuk tempat wisata.

Akan tetapi sampai saat ini masih kurang informasi mengenai jalur wisata Kota Bandung. Sebagian besar para wisatawan dalam kota maupun

wisatawan luar kota dan mancanegara banyak yang belum tahu arah atau tujuan wisata di Kota Bandung. Hal ini dikarenakan tidak atau belum pernah pernahnya para wisatawan tersebut melakukan perjalanan wisata di Kota Bandung. Dengan demikian ada keinginan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang mengacu kepada jalur pariwisata di Kota Bandung, adapun pembuatannya bertujuan untuk mempermudah dalam penentuan jalur menuju tempat wisata dan mempercepat suatu perjalanan pariwisata bagi para wisatawan yang hendak berwisata ke Kota Bandung.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk membantu wisatawan untuk menampilkan informasi dan jalur tempat wisata di Kota Bandung yang mereka inginkan.

Cara ini sangat mempermudah dan tidak merepotkan bagi mereka yang ingin berwisata tanpa harus membuka situs tempat wisata, mengunjungi agen perjalanan wisata dan lain-lain. Kita hanya perlu mengakses melalui telepon seluler atau *handphone*.

Aplikasi Objek Wisata di Kota Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android dirancang untuk perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi android yaitu perangkat mobile yang sekarang tidak asing dan sudah memasyarakat sehingga dapat menjadi perangkat yang tepat guna dan terjangkau untuk para wisatawan dalam penggunaan aplikasi. Karena aplikasi ini dapat dioperasikan pada telepon seluler yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun wisatawan berbeda.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kesulitan para wisatawan mendapatkan informasi tentang tempat wisata yang ada di Kota Bandung.
2. Bagi para wisatawan masih mengalami kendala untuk mengetahui rute untuk menuju ke tempat wisata.
3. Informasi pariwisata yang ada kurang interaktif.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *Aplikasi Objek Wisata di Kota Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android* yang mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan.
2. Bagaimana pengujian *Aplikasi Objek Wisata Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*.

3. Bagaimana implementasi *Aplikasi Objek Wisata Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu para wisatawan dalam mencari informasi mengenai tempat wisata yang ada di Kota Bandung.
2. Untuk membantu para wisatawan mencari jalur tempat wisata dan jalur alternatif yang ada.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat *Aplikasi Objek Wisata di Kota Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android* yang mudah dimengerti dan dapat dimaanfaatkan oleh para wisatawan.
2. Untuk menguji *Aplikasi Objek Wisata Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*.
3. Untuk mengimplementasikan Aplikasi Objek Wisata Pada Perangkat Mobile Berbasis Android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu Aplikasi Objek Wisata di Kota Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android agar para wisatawan tidak mengalami kesulitan dalam mencari objek wisata.

Secara praktis diharapkan peneltian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Dapat memberikan informasi yang interaktif tentang objek-objek wisata yang ada di Kota Badnung yang berada di bawah naungan Dinas Pariwisata dan Budaya Provinsi Jawa Barat khususnya Kota Bandung.
2. Dapat mengetahui jalur alternatif untuk menuju ke tempat wisata.
3. Untuk meningkatkan citra Dinas Pariwisata dan Budaya dalam tentang objek-objek wisata yang ada di Kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

   Penelitaian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat memberikan informasi yang interaktif tentang objek pariwisata yang ada di Kota Bandung.

2. Bagi Penyusun.

   Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat aplikasi *mobile* ini menggunakan bahasa pemrograman java. Tentunya yang dapat memberikan informasi yang interaktif bagi penggunanya.

3. Bagi Wisatawan

   Untuk membantu para wisatawan untuk mencari informasi mengenai objek wisata yang akan mereka kunjungi.

1.5 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan Aplikasi Objek Wisata di Kota Bandung Pada Perangkat Mobile Berbasis Android ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang disajikan merupakan aplikasi untuk pencarian tentang informasi objek wisata yang ada di Kota Bandung.
2. Pada Aplikasi ini user dapat membuat membuat kategori untuk pengelompokkan tempat wisata dan menambahkan objek wisata ke dalam *list* kategori sesuai dengan keinginan.
3. Aplikasi ini dapat menentukan jalur untuk menuju tempat wisata yang dimulai dari lokasi user berada.

4. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada telepon seluler yang memiliki sistem operasi Android versi 2.2 Froyo hingga versi 4.0 Ice Cream Sandwich.
5. Untuk mengakses aplikasi ini dibutuhkan koneksi internet.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian di Dinas Pariwisata dan Budaya Provinsi Jawa Barat yang beralamat Jalan Laksamana Laut RE Martadinata No. 209 Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian di Dinas Pariwisata dan Budaya Provinsi Jawa Barat.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2012-2013						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Ket
1	**Rekayasa Sistem**							
	Menentukan topik permasalahan							
	Pengumpulan kebutuhan data yang diperlukan							
	Analisis kebutuhan perangkat lunak							
	Analisis permasalahan							
	Studi kelayakan							
2	**Perancangan (*Design*)**							
	Desain arsitektur perangkat lunak							
	Desain struktur data							
	Desain interface							
3	**Pemrograman (*Coding*)**							
	Pembuatan program							
4	**Pengujian (*Testing*)**							
	Uji coba program							