Bab I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dunia gadget dan perangkat lainnya sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing dewasa ini. Sebut saja misalnya, *handphone, laptop, notebook,* dan perangkat-perangkat lainnya. Hampir semua orang dari berbagai kalangan sudah mengenal istilah-istilah tersebut saat ini. Dan akhirnya para pengembang pun semakin berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi sehingga memungkinkan masyarakat untuk dapat memanfaatkannya untuk kebutuhan-kebutuhan, baik kebutuhan kerja, *lifestyle,* informasi, referensi dan juga lainnya. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangan teknologi-teknologi tersebut.

Backpacker adalah julukan untuk wisatawan yang selalu membawa tas punggung (*backpack*), selain itu wisata *backpacker* berarti minim pengeluaran tetapi tetap dapat berwisata sama dengan yang menggunakan jasa *travel*, hanya saja ada beberapa pos pengeluaran yang ditekan sehingga biaya menjadi murah contohnya adalah dengan menggunakan angkutan umum untuk menuju ke tempat tujuan wisata. Wisata ini sekarang sedang menjadi pilihan favorit bagi kalangan pelajar dan mahasiswa. informasi tempat-tempat wisata, , referensi tarif rumah makan dan hotel, menjadi hal-hal yang sangat dibutuhkan oleh para wisatawan untuk melakukan wisata.

Kota Bandung merupakan salah satu tujuan para wisatawan *backpacker*. Hal ini dibuktikan dengan penghargaan Indonesia Tourism Award 2011 yang diterima

kota Bandung dengan kategori The *Most Favourite City* dan *The Best Service City*. Namun sampai sejauh ini, belum ada yang menyediakan layanan informasi dan referensi tempat-tempat wisata yang murah di Kota Bandung dengan menggunakan perangkat *Android,* sementara tingkat pengguna *Android* sejauh ini menunjukan peningkatan yang signifikan dan diprediksi masih akan meningkat dalam beberapa waktu.

Oleh karena persoalan tersebut yang didasari latar belakang yang juga sudah dijelaskan. Penelitian ini akan mencoba membangun sebuah aplikasi *mobile* yang menyediakan berbagai informasi tentang wisata *backpacker* khusus di Kota Bandung menggunakan perangkat *Android* untuk mempermudah para wisatawan.

1.2. Identifikasi Masalah

Bagaimana membuat atau membangun aplikasi Wisata *Backpacker* untuk informasi dan referensi seputar tempat-tempat wisata di Bandung, tarif-tarif kendaraan umum di Bandung, biaya hotel, biaya makan di rumah makan menggunakan perangkat *mobile* sebagai akses informasi dan *web* sebagai media pengolahan data dan informasi berbasis *web*.

1.3.Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk:

- Memenuhi kebutuhan para wisatawan untuk mendapatkan informasi dan referensi dengan menggunakan telepon genggam dengan sistem opereasi *Android* agar dapat mengakses info seputar tempat-tempat wisata, tarif kendaraan umum, tarif hotel, secara mudah dan praktis.

- Memudahkan dalam penyimpanan dan pengolahan data-data tentang tempat pariwisata, hotel, rumah makan dan tarif-tarif angkutan umum yang ada di kota Bandung.

1.4.Batasan Masalah

Batasan masalahnya adalah:

1. Pengolahan data informasi menggunakan *web* dan akses informasi menggunakan perangkat *mobile* yang akan dibangun.
2. Mengolah data-data dan deskripsi tempat pariwisata, rumah makan, hotel dan tarif-tarif angkutan umum
3. Harus dapat mengintegrasikan antara bahasa pemrograman *web* dan databasenya (*PHP*, *MySQL*, dll) dengan *Android*.
4. Database yang digunakan *MySql*.
5. Android versi 2.2 *Frozen Yogurt (Froyo)*
6. software yang digunakan untuk mengeolah data dan editor bahasa pemograman diantaranya:
   a. Eclipse Galileo
   b. Adobe Dreamweaver
   c. Android-sdk-windows
   d. WAMP Server
7. Masih menunggu balasan dari dinas terkait untuk perizinan mengenai data-data pariwisata dan perhubungan di Kota Bandung.
8. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pengguna berbahasa Indonesia saja.

1.5.Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

b. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *Member*.

c. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

d. Testing

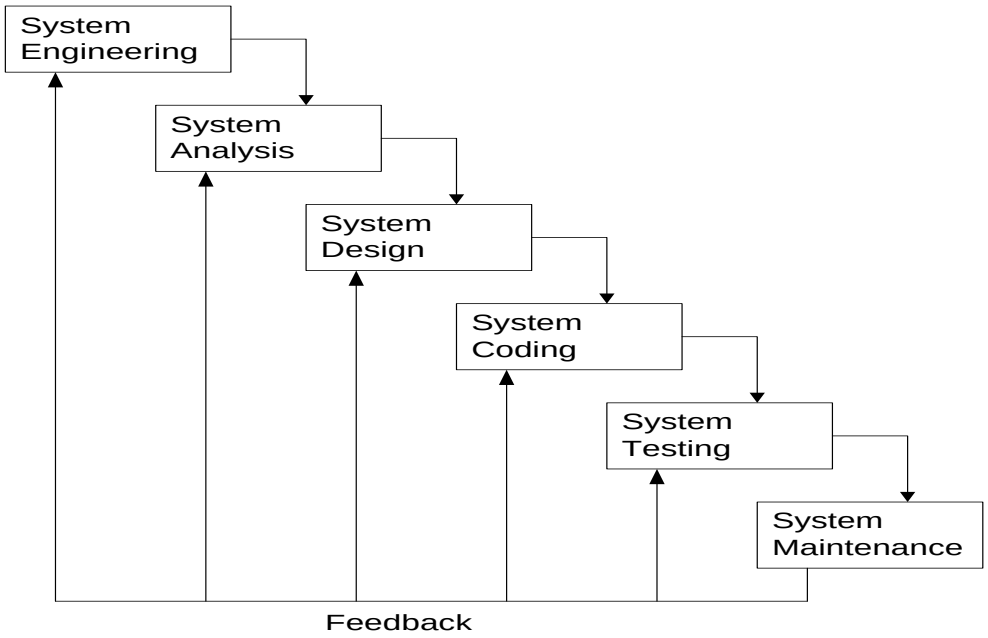
Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

e. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *Member.*

f. Documentation

Tahap ini dilakukan untuk mendokumentasikan segala sesuatu tentang Aplikasi yang dibuat dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan sistem ini.[1]



Gambar 1. 1 Metode Penelitian *Waterfall*

1.6.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi bagian yang mengemukakan latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai landasan teori yang berhubungan dengan android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun dan pembangunan aplikasi Wisata *Backpacker*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari uraian proses pembangunan sistem informasi serta saran-saran guna pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.