BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern ini, teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia. Teknologi informasi menjadi seperti sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari segala kegiatan manusia sehari-hari. Mulai dari mencari informasi yang sederhana seperti berita atau surat kabar, menjadi lebih mudah bahkan saat ini sudah bisa diakses dimana saja melalui telepon genggam atau yang biasa kita kenal dengan *ponsel*, *handphone* atau *mobile*. Perangkat mobile ini bisa digunakan dalam situasi dan lokasi apapun, karena itu teknologi mobile ini menjadi hal yang paling banyak digunakan saat ini. Teknologi *mobile* ini memiliki Sistem Operasi yang bermacam-macam, tapi yang paling banyak dipakai di dunia saat ini termasuk Indonesia adalah Android. Menurut data yang dilansir *International Data Corporate* (IDC) pada 2012, android menguasai sekitar 52% dari total sistem operasi *mobile phone* yang dipakai di Indonesia.

Dalam hal ini tentunya akan sangat menguntungkan bila teknologi ini bisa dijadikan sebagai suatu alat media promosi pariwisata. Dengan segala merk dan tipenya, ponsel memiliki banyak varian, begitu juga dengan sistem operasinya, ada Nokia yang dulu terkenal dengan Symbian sekarang beralih ke *windows phone*, samsung dengan OS *Bada* dan *Android*, Sony (dulu Sony Erricson) dengan *Symbian UIQ* (sekarang beralih ke Android), serta iPhone dengan *iOS* nya. Adapun perbandingan antara sistem operasi Android dengan sistem operasi

Windows Phone dan IOS (Iphone) yang merupakan 3 sistem operasi pada ponsel yang menduduki peringkat teratas saat ini. Berikut adalah perbandingannya:

Developer/OS	Windows Phone 7	iOS	Android
Copy/Paste	X	V	V
Multitasking	X	V	V
Flash Support	X	X	V
Silverlight Support	X	X	X
HTML5 support	X	V	V
Unified Inbox	X	V	V
Exchange Support	V	V	V
Threaded Email	X	V	V
Visual Voicemail	X	V	V
Video Calling	X	V	V Third Pary App
Universal Search	X	V	V
Internet Tethering	X	V	V
Removable Storage	X	X	V
Facebook Integration	V	X (Third Party App)	V (Third Party Integration)
Twitter Integration	X	X (Third Party App)	V (Third Party Integration)
Folders	Hubs	V	V
Apps Organization	Alphabetical	Customizable	Custmoizable
App Store	1,000+ Apps	300,000+ Apps	90.000+ Apps
Microsoft Office Support	Built-In	Third Party App	Third Party App
Widgets	Tiles on Home Screen	X	V
Media Sync	Zune Software Mac & PC	iTunes Mac & PC	Direct File Transfer + Third Party Software
X-box Live Integration	Builly-In	Via Third Party App	Via Third Party App

Gambar 1.1 Perbandingan Anatara Windows Phone, IOS dan Android *(http://www.pcworld.com/article/208491/windows_phone_7_versus_iOS_vs_Android.html)*

Bandung disebut dengan kota kembang, serta kota mode. Ibu kota provinsi Jawa Barat ini juga dikenal sebagai tujuan wisata domestik di Indonesia. Wisata

menjadi salah satu sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah. Sebagai usaha untuk memperbesar pendapatan asli daerah, maka program pengembangan dan pendayagunaan sumber daya dan potensi pariwisata daerah diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembangunan ekonomi. Para wisatawan selain menikmati wisata belanja, wisata kuliner, juga menikmati wisata rekreasi. Salah satu wisata rekreasi yang terkenal di kota Bandung adalah Kebun Binatang Bandung yang merupakan salah satu wisata rekreasi yang memiliki nilai edukasi serta sebagai hiburan sekaligus.

Namun di Kebun Binatang Bandung ini masih ada beberapa permasalahan yang membuat aktivitas bisnis di sana menjadi terganggu dan terhambat seperti, pada saat liburan terjadi antrian pembelian tiket yang sangat panjang yang membuat para pengunjung harus berlama-lama menunggu antrian berjalan, lalu keberadaan peta sehingga terkadang pengunjung bisa tersasar tidak tahu arah mata angin, lalu informasi flora (tumbuhan) dan fauna (hewan) yang terbatas bahkan ada yang tidak ada, serta informasi wahana apa saja yang ada di sana, untuk pengunjung baru akan sulit menemukan apa saja wahana yang ada di sana dan berapa biaya yang harus dikeluarkan dan fasilitas-fasilitas yang ada di Kebun Binatang Bandung.

Setelah disimpulkan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya Aplikasi berbasis mobile Android, dengan demikian di harapkan agar segala aktivitas bisnis di Kebun Binatang Bandung dapat berjalan efektif serta efisien serta dalam meningkatkan jumlah pengunjung di Kebun Binatang Bandung bila para pengunjung sudah dibekali informasi yang tepat mengenai informasi-

informasi tersebut di atas baik sebelum maupun sesudah di dalam Kebun Binatang Bandung.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis mendapatkan ide untuk memberikan judul **“ Perancangan Aplikasi Kebun Binatang Bandung Berbasis Mobile Android “.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut ini adalah identifikasi dan rumusan masalah yang penulis kemukakan :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Masih terbatasnya informasi mengenai flora (tumbuhan) dan fauna (hewan).
2. Tidak tahunya keberadaan lokasi di mana letak Kebun Binatang Bandung.
3. Masih terbatas dan kurang menariknya informasi wahana dan fasilitas yang ada di Kebun Binatang Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pemesanan tiket yang berjalan di Kebun Binatang Bandung
2. Bagaimana merancang aplikasi mobile android mengenai pengenalan flora dan fauna di Kebun Binatang Bandung

3. Bagaimana menguji aplikasi mobile android Kebun Binatang Bandung
4. Bagaimana mengimplementasikan sebuah aplikasi mobile Android Kebun Binatang Bandung

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian di Kebun Binatang Bandung adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang hewan melalui penggabungan antara teknologi dan informasi yang menghasilkan sebuah aplikasi yang berguna dan bermanfaat sehingga dapat membantu para wisatawan dan pengunjung untuk mengetahui lebih dalam tentang informasi di Kebun Binatang Bandung.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dilaksanakan Penelitian di Kebun Binatang Bandung adalah untuk merancang dan membangun aplikasi Kebun Binatang dalam bentuk aplikasi mobile Android guna memberikan Informasi kepada pengunjung dan wisatawan yang berencana atau bahkan sudah di dalam Kebun Binatang Bandung ini. Media informasi berbasis mobil Android ini terkait informasi yang ada di Kebun Binatang Bandung diharapkan dapat membantu para wisatawan Kebun Binatang Bandung.

Selain itu pengunjung dapat lebih mengenal flora dan fauna, wahana, fasilitas, tiket, dan mapping yang ada di Kebun Binatang Bandung serta dapat mengajukan pertanyaan terkait informasi yang ada di Kebun Binatang

Bandung. Sehingga dapat membuat pengunjung semakin tertarik untuk berkunjung ke kawasan wisata ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem yang sedang berjalan di Kebun Binatang Bandung.
2. Untuk membuat rancangan aplikasi Kebun Binatang berbasis mobile Android yang akan diusulkan.
3. Untuk mengetahui hasil pengujian rancangan aplikasi mobile Android di Kebun Binatang Bandung yang telah dibuat.
4. Untuk mengimplementasikan hasil akhir rancangan aplikasi berbasis mobile Android di Kebun Binatang Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini adalah hasil penelitian yang diharapkan dapat berguna bagi user secara akademis dan praktis :

1.4.1. Kegunaan Akademis

a) Kegunaan Akademis bagi jurusan Sistem Informasi sebagai penerapan ilmu yang telah dipelajari selama ini khususnya dalam perancangan dan pembuatan produk yang dibuat. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa SI terkait pencarian informasi terkait Kebun Binatang Bandung.

b) Kegunaan Akademis bagi peneliti adalah penelitian ini diharapkan dapat menemukan unsur-unsur baru yang berhubungan dengan penggunaan IT di dalam ruang lingkup promosi serta melatih kemampuan dalam penerapan ilmu yang didapat selama 5 tahun kuliah melalui penerapan ilmu sistem informasi dari hasil penelitian di Kebun Binatang Bandung.

c) Kegunaan Akademis bagi Kebun Binatang Bandung yaitu hasil Penelitian ini merupakan sumbangsih pengabdian dari Jurusan Sistem Informasi UNIKOM kepada Kebun Binatang Bandung dan masyarakat luas sehingga informasi mengenai lokasi wisata ini dapat dipahami pengguna mobile android serta meningkatkan minat masyarakat terhadap lokasi wisata ini.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Hasil Penelitian ini akan sangat berguna bagi para pengunjung Kebun Binatang Bandung karena diharapkan dapat membantu wisatawan untuk mengetahui segala informasi yang ada di Kebun Binatang Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa masalah yang penulis batasi dalam hal ini . Mengingat adanya keterbatasan kemampuan penulis dan sarana yang ada dalam Kebun Binatang Bandung tersebut memiliki ruang lingkup , Batasan masalah yang ada pada aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya membahas pemesanan tiket untuk masuk Kebun Binatang Bandung tidak mengurus pemesanan tiket wahana, serta pembayaran dan laporan.
2. Pembayaran dilakukan dengan datang langsung ke Kebun Binatang Bandung.
3. Tidak membahas semua flora dan fauna yang ada di Kebun Binatang Bandung.
4. Peta yang ada di aplikasi ini hanya sebatas menunjukkan gambar peta, serta mata angin.
5. Berita dan acara di sini hanya menampilkan sebuah informasi dalam bentuk teks saja.
6. Sistem ini dapat diaplikasikan di perangkat berbasis Android yang memiliki spesifikasi minimum android versi 2.2 Froyo (Frozen Yogurt).
7. Tidak membahas tentang diskon tiket di Kebun Binatang Bandung.

1.6 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kebun Binatang Bandung yang berlokasi di Jl. Taman Sari no:6 Bandung 40132, selama kurang lebih 3 bulan terhitung dari bulan Oktober 2013 sampai dengan Desember 2013.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu											
		Oktober 2013				November 2013				Desember 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi	■	■										
2	Wawancara			■									
3	Mengidentifikasi kebutuhan				■								
4	Membuat Prototype program					■	■	■	■				
5	Mengadakan system operasional									■			
6	Menguji Sistem										■		
7	Menggunakan sistem											■	