# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat dan pesat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu alat komunikasi yang berperan penting saat ini adalah telepon seluler (*handphone*). Selain praktis telepon seluler juga memiliki banyak sekali keunggulan terutama di dalam kehidupan kita sehari-hari. Dengan menggunakan *handphone* kita dapat berinteraksi secara langsung dengan lawan bicara kita tanpa perlu bertatap muka secara langsung dengan lawan bicara kita, dimana pun dan sejauh apa-pun lawan bicara kita, kita dapat bertukar informasi secara mudah. Pada mulanya *handphone* hanya memiliki aplikasi untuk menelfon dan mengirim pesan singkat saja akan tetapi semakin majunya zaman dan semakin meningkatnya kebutuhan berkomunikasi manusia maka bermunculan-lah *handphone* yang menyediakan aplikasi-aplikasi atau fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi. Di dalam *handphone* tersebut tersedia aplikasi seperti kamera, MP3, permainan(game), internet dan lain-lainya.

Jenis dari *handphone* yang banyak digunakan pada saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* atau ponsel cerdas adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan *smartphone* di dunia saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini disebabkan

oleh tingginya akan kebutuhan komunikasi akses informasi yang terpenuhi dengan adanya *smartphone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik (*email*), internet dan kemampuan membaca buku elekronik (*e-book*). Disamping itu semua, *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi saja melainkan dapat dipergunakan untuk kepentingan lain salah satunya dalam bidang pariwisata untuk mencari informasi-informasi objek wisata yang kita inginkan.

Salah satu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi adalah dengan cara *browsing* untuk menjelajahi internet di dunia maya. Pada saat ini pengguna *smartphone* dapat mengakses informasi-informasi di seluruh dunia dengan menjelajahi internet. Sebagian besar masyarakat lebih memilih mencari informasi lewat internet karena kita bisa mendapatkan informasi di dunia maya yang terbilang cukup lengkap dan sangat mudah untuk diakses. Perkembangan pengguna *smartphone* meningkat drastis seiring dengan banyaknya perusahaan-perusahaan yang ikut mengeluarkan model *smartphone* terbaru mereka dengan berlomba-lomba berkompetisi ikut menikmati ramainya bursa *smartphone*. Masing-masing jenis *smartphone* dirancang dengan menggunakan sistem operasi tertentu, seperti *smartphone* dengan sistem operasi iOS dan andrrid. Sebagian besar masyarakat telah beralih menggunakan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux untuk

telepon selular seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sampai saat ini *smartphone* yang bersistem operasi Android sudah banyak sekali dan mungkin tak terhitung oleh kita. Pembaharuan versi yang terus berlanjut dari awal peluncurannya hingga saat ini sangat terasa bagi para pengguna *smartphone* ataupun komputer tablet. Versi Android hingga saat ini mulai versi 1.0 hingga 6.0 sehingga sangat membantu para pengguna *smartphone* untuk memilih jenis versi Android. Selain itu, Android sendiri menyediakan *platform* terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk berkreasi menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Peranan dan pemanfaatan *smartphone* dalam aktivitas *traveling*, tidak terlepas dari kebutuhan pelaku *traveling* untuk memperoleh berbagai informasi sebaik mungkin atas biaya, lokasi, tempat tujuan wisata dan mengenal telebih dahulu kebudayaan masyarakat yang berada di sekitar lokasi wisata tersebut. Salah satu contoh tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi dan memiliki banyak jenis objek wisata yaitu Kota Busan. Kota Busan adalah salah satu tempat yang sering dikunjungi baik oleh pendatang lokal, luar daerah dan pendatang dari berbagai mancanegara. Khususnya untuk warga negara Indonesia, Kota Busan adalah salah satu tempat yang menarik untuk dikunjungi terutama bagi mereka yang senang *traveling* atau ingin melakukan foto *prawedding* dengan latar yang sangat indah dan *exotic* dengan harga yang cukup terjangkau bagi masyarakat luas.

Saat ini banyak warga Indonesia yang berkunjung ke Korea Selatan tetapi kebanyakan dari mereka banyak yang belum mengetahui informasi objek wisata di Kota Busan, lebih banyak dari mereka yang mengetahui Kota Seoul pada Kota Busan . Selain itu, sebagian besar para wisatawan banyak yang belum tahu arah

atau tujuan wisata di Kota Busan karena sulitnya untuk mengakses informasi yang belum tahu arah atau tujuan wisata di Kota Busan karena sulitnya untuk mengakses informasi yang masih menggunakan bahasa korea. Dan juga sangat sulit bagi mereka yang beragama Islam untuk mencari makanan yang halal karena makanan di Korea banyak yang mengandung bahan-bahan yang terbuat dari *pork* (dalam bahasa korea "dwaejigogi"). Hal ini dikarenakan belum ada sistem yang mendukung para wisatawan untuk melakukan *traveling* di Busan. Dengan demikian ada keinginan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah dalam penentuan jalur menuju tempat wisata dan mempercepat suatu perjalanan serta mempermudah dalam memilih makanan halal bagi para wisatawan yang hendak berwisata di Kota Busan tanpa menggunakan jasa *tourguide*.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi *mobile* yaitu " **Aplikasi Objek Wisata di Busan Untuk Orang Indonesia Berbasis Sistem Operasi Android**" untuk mempermudah para wisatawan menampilkan informasi dan jalur tempat wisata di Kota Busan yang menggunakan bahasa Indonesia. Dengan begitu para wisatawan tidak perlu membuka situs tempat wisata atau mengunjungi agen perjalanan wisata. Karena aplikasi ini dirancang untuk perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi Android sehingga mudah didapatkan dan digunakan dimanapun dan kapanpun wisatawan berada.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Masih belum banyak wisatawan Indonesia yang mengetahui tentang objek wisata di Kota Busan karena kurangnya informasi yang menggunakan bahasa Indonesia.
2. Para wisatawan masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang objek wisata di Kota Busan, baik itu informasi tentang arah menuju lokasi objek wisata dan kuliner khas Korea.
3. Pencarian informasi melalui situs web membutuhkan waktu yang lama karena menggunakan bahasa korea yang sulit dimengerti bagi warga negara Indonesia sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan para wisatawan.

### 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 Busan untuk orang Indonesia berbasis sistem operasi Android sebagai media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan para wisatawan khususnya bagi warga negara Indonesia.
2. Bagaimana implementasi aplikasi objek wisata di Busan untuk orang Indonesia berbasis sistem operasi Android.

3. Bagaimana pengujian aplikasi objek wisata di Busan untuk orang Indonesia berbasis sistem operasi Android.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari peneltian ini adalah untuk membantu wisatawan dalam berwisata di Kota Busan agar memudahkan wisatawan khususnya bagi orang Indonesia yang tidak mengerti bahasa korea dalam mencari tempat-tempat wisata yang berada di Busan, serta mencari tempat kuliner yang halal bagi wisatawan muslim dan menarik perhatian para wisatawan di Kota Busan.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai pemandu untuk para wisatawan Indonesia yang mengunjungi Kota Busan.
2. Untuk mengimplementasikan aplikasi objek wisata di Busan untuk orang Indonesia berbasis sistem operasi Android.
3. Untuk menguji aplikasi objek wisata di Busan untuk orang Indonesia berbasis sistem operasi Android.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Secara praktis adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.

2. Memberikan gambaran profil Kota Busan agar bisa lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia.
3. Sebagai pedoman kepada wisatawan Indonesia khususnya yang tidak mengerti bahasa Korea.
4. Dalam bidang pariwisata dapat menambah wawasan ilmu dan dapat dipergunakan untuk keperluan dibidang pariwisata.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memperluas ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi mengenai aplikasi berbasis android.
2. Bagi penulis, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai Sistem Informasi Pariwisata serta mengimplementasikan ilmu yang telah didapat.
3. Bagi peneliti lain,dapat menjadi referensi dalam perancangan atau pengembangan sistem informasi Pariwisata.

## 1.5 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini, ada beberapa batasan dan permasalahan yang ditemukan diantaranya:

1. Aplikasi ini dibangun dengan memberikan informasi-informasi dari keseluruhan objek wisata dan kuliner halal dan non halal yang ada di Kota Busan,serta dapat dilakukan pencarian tentang lokasi objek wisata dan kuliner yang ada di Busan.

2. Pembuatan peta pariwisata Kota Busan dengan mengambil data dari Google Maps.
3. Aplikasi yang dibangun hanya dapat berjalan di *smartphone* dan tablet yang bersistem operasi Android.
4. Aplikasi yang dibangun memerlukan koneksi internet atau *wifi* untuk dapat mengakses konten secara keseluruhan yang ada pada aplikasi.
5. Bahasa pemograman yang digunakan adalah bahasa pemograman Java dengan menggunakan aplikasi Android Studio untuk pembuatan program dan menggunakan SQLite untuk pembuatan *database*.

### 1.6 Waktu dan Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian atau penyusunan laporan ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1 Jadwal dan Waktu Penelitian**

| No | Nama Kegiatan | Bulan/Minggu | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Identifikasi Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Membuat Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Perancangan Proses | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Perancangan Basis Data | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | c. Pembuatan Program | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Menguji Prototype | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Memperbaiki Prototype | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Mengembangkan Versi Produk | | | | | | | | | | | | | | | |

**1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah mengikuti penelitian dan format penulisan skripsi ini, maka penulis membagi tahap demi tahap setiap kegiatan penulisan,yang dibagi menjadi beberapa bab yang secara ringkas dijabarkan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas ruang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini di uraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi berbasis sistem operasi android.Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

**BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini dijelaskan secara lebih rinci dan terurut mengenai objek penelitian, metodologi penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan dan pengujian software.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menerangkan perancangan sistem, perancangan prosedur, basis data, antar muka, arsitektur jaringan dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun, dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.