

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya, teknologi saat ini semakin hari semakin berkembang, entah di bidang kesehatan, industri, kuliner, travel dan bahkan penginapan sudah semakin mudah didapatkan. Dengan perkembangan teknologi, banyak pekerjaan – pekerjaan menjadi terbantu karena kemudahan penggunaan teknologi khususnya pada smartpone dengan sistem operasi Android. Sistem operasi Android sudah banyak diminati oleh pengguna. Dan juga memiliki beragam aplikasi yang mampu mendukung pekerjaan dengan cepat dan mudah.

Aplikasi sistem operasi Android yang sudah banyak membantu pekerjaan dengan cepat dan mudah semakin banyak bermunculan, namun tetap saja banyak pengguna smartpone Android yang masih belum paham penggunaan beberapa aplikasi yang sudah disediakan. Aplikasi sistem operasi Android untuk pencarian tempat wisata minim dan sulit dicari, karena informasi yang diberikan developer yang sedikit, juga penggunaan yang sulit dipahami. Contohnya saja untuk pencarian tempat wisata di daerah Bogor, karena sebagian besar pengguna khususnya di Jabodetabek sangat banyak yang menjadikan Bogor sebagai tujuan destinasi tempat liburan bersama keluarga, sahabat, atau kerabat lainnya. Dengan banyaknya wisata yang dihadirkan di kota dan kabupaten Bogor baik wisata alam maupun buaatannya, menjadikan Bogor sebagai salah satu tujuan destinasi berlibur yang banyak digemari di segala kalangan. Dengan begitu, tempat wisata yang semakin banyak dikunjungi akan mampu menciptakan banyak daya tarik pengguna yang mengakses aplikasi tersebut, dan akan tercipta pula lapangan pekerjaan di sekitar tempat wisata.

Dalam penyelesaian masalah yang dihadapi, maka dibutuhkan sistem aplikasi khusus untuk membantu pengguna dalam mencari tempat wisata sesuai dengan keinginan pengguna, dimana sistem aplikasi ini memberikan sebuah gambar suatu tempat wisata, deskripsi singkat terkait tempat wisata yang ingin dikunjungi, jam operasional tempat wisata yang dituju, harga tiket masuk atau harga yang diberikan oleh pihak pengelola tempat wisata kepada pengguna smartpone, alamat yang ditunjukan langsung ke tempat wisata tersebut, media untuk berkomentar atau memberikan ulasan suatu tempat wisata agar pengguna lain dapat melihatnya, serta rute yang menunjukkan arah dan waktu yang perlu ditempuh pengguna smartpone untuk mengunjungi tempat wisata yang diinginkan.

Terdapat tiga sumber penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi untuk penelitian proyek akhir ini. Pertama penelitian mengenai pembuatan aplikasi LBS (*Location Based Service*) fasilitas umum berbasis Android [1]. Kedua adalah Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Jawa Timur Berbasis Android [2]. Lalu yang ketiga adalah Implementasi Location Based Service Rute Objek Wisata Tegal [3]. Pada penelitian proyek akhir ini dilakukan untuk membuat aplikasi informasi tempat wisata menggunakan LBS (*Location Based Service*) dengan web server yang bertempat di daerah Bogor.

Pada proyek akhir ini, penulis menentukan judul “**RANCANG BANGUN INFORMASI TEMPAT WISATA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO DI DAERAH BOGOR**”, dimana judul proyek akhir ini mewakili aplikasi yang akan ditujukan untuk pengguna yang ingin mencari tempat wisata dengan mudah dan cepat di daerah Bogor.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengguna menemukan tempat wisata dengan mudah di daerah Bogor?
2. Bagaimana pengguna mendapatkan informasi tempat wisata di daerah Bogor?
3. Bagaimana pengguna dapat menuju lokasi dari tempat wisata yang dituju di daerah Bogor?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Informasi yang tersedia hanya tempat wisata di daerah Bogor.
2. Penerapan aplikasi hanya pada smartphone berbasis android.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java untuk membuat aplikasi android dan MySQL untuk membangun database.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui cara merancang aplikasi tempat wisata berbasis Android.
2. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi tempat wisata di daerah Bogor.
3. Untuk menghasilkan aplikasi informasi informasi tempat wisata di daerah Bogor.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan dalam menemukan informasi tempat wisata di daerah Bogor.
2. Pengguna dapat menemukan jam operasional, harga tiket masuk, memberikan ulasan terhadap tempat wisata, serta alamat dari tempat wisata yang dituju.
3. Pengguna dapat mengetahui rute mana yang akan digunakan untuk menuju ke lokasi tempat wisata.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan proyek akhir ini, penulis menggunakan beberapa macam metode penelitian, seperti: studi literatur, perancangan aplikasi, pengujian dan kesimpulan.

### 1. Studi Literatur

Pada metode ini penulis melakukan pengumpulan data. Data penelitian ini memerlukan berbagai referensi buku atau e – book (*softcopy* buku) dan dari berbagai sumber yang ada di perpustakaan kampus yang terkait dengan pembahasan serta mencari data dari berbagai situs internet agar dapat mendukung pengerjaan proyek akhir ini.

### 2. Perancangan Aplikasi

Metode ini penulis membuat sketsa berupa *layout* aplikasi sebagai rancangan awal lalu dirancang dengan *software* pendukung dalam pembuatan aplikasi android yaitu Android Studio.

### 3. Pengujian dan Kesimpulan

Pada metode pengujian dan kesimpulan, penulis melakukan pengujian pada aplikasi dengan menguji fungsi, keandalan, serta penggunaan pada aplikasi yang sudah dibangun. Lalu diambil kesimpulan dari hasil pengujian dan dari masalah yang dihadapi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab – bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

**BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab satu, dikemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab dua, dibahas teori – teori mengenai perangkat seluler berbasis android, teknologi android yang menggunakan Android Studio serta database dengan bahasa pemrograman yang digunakan.

**BAB III     PERANCANGAN**

Pada bab tiga, dibahas tentang gambaran umum dari aplikasi, perancangan sebuah aplikasi informasi tempat wisata, beserta cara kerja dari aplikasi yang sudah dirancang.

**BAB IV     HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab empat, membahas mengenai metode yang digunakan dan pengimplementasian rancangan aplikasi, serta menganalisa hasil rancangan aplikasi.

**BAB V      PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab – bab yang telah dibahas sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat membantu dalam hal evaluasi dan perbaikan Proyek Akhir ini.