

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah sebuah kota industri kreatif yang memiliki keanekaragaman tempat objek pariwisata. Selain wisata kulinernya, Kota Bandung juga memiliki tempat wisata alam yang indah. Akan tetapi informasi mengenai itu semua terkadang sulit didapatkan, dan terkadang masyarakat kota Bandung sendiri tidak mengetahui lokasi objek pariwisata yang terdapat di beberapa lokasi.

Terlebih lagi apabila wisatawan dari luar kota yang mencari informasi mengenai fasilitas pariwisata dan tidak mengenal wilayah-wilayah yang menjadi tempat keberadaan fasilitas serta biaya yang harus dikeluarkan untuk menunjang pariwisata akan sangat kesulitan dalam mencari informasi tersebut. Berdasarkan pada permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah aplikasi untuk menunjang para wisatawan yang ingin melancong ke Kota Bandung. Dengan aplikasi ini kita dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata, biaya serta fasilitas di Kota Bandung.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dalam hal ini *smartphone*. *Smartphone* yang sedang populer di Indonesia saat ini adalah aplikasi pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi (OS) seperti Android. Di Indonesia pengguna *smartphone* dengan sistem operasi android mencapai 81,3 %. <http://www.beritateknologi.com/>

Perangkat *mobile* Android ini juga dilengkapi dengan fitur dan teknologi yang canggih, salah satu fitur yang menunjang untuk sektor pariwisata adalah fitur *Global Positionning System (GPS)* dan *Google Maps*. *Google Maps* merupakan peta virtual gratis yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat peta lokasi objek wisata. Sedangkan *GPS* berfungsi untuk mendapatkan titik koordinat lokasi pengguna secara akurat. Aplikasi ini dapat memberikan informasi kepada pengguna yakni menunjukan lokasi objek wisata yang ditampilkan menggunakan *GoogleMaps*.

Dengan demikian teknologi dan kebutuhan akan informasi, disediakan sebuah sistem yang dapat menyediakan informasi mengenai tempat wisata bagi para wisatawan/ turis yang ingin melancong, dengan menggunakan teknologi *smartphone* guna menyajikan informasi obyek wisata di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Masih sulitnya mendapatkan informasi yang akurat tentang objek wisata di Kota Bandung.
- 2) Masih sedikit aplikasi yang memberikan informasi bagi wisatawan/ turis yang ingin mengetahui tempat pariwisata di Kota Bandung.

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ini antara lain:

- 1) Menyediakan data dan informasi yang akurat tentang objek wisata di Kota Bandung.
- 2) Membuat aplikasi interaksi untuk memfasilitasi pengguna dalam mencari lokasi wisata di Kota Bandung dengan *platform android*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penulisan ini adalah aplikasi ini dibuat untuk menginformasikan obyek wisata di Kota Bandung dengan ditujukan khusus untuk wisatawan/ turis. Dalam laporan ini, memfokuskan pembuatan aplikasi untuk android. Maka dari itu batasan masalah dari hal ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup perancangan sistem ini menggunakan *platform android*.
- 2) Aplikasi ini dijalankan oleh seorang administrator dari pihak pariwisata Kota Bandung yang mempunyai hak akses penuh dalam pengelolaannya, sedangkan *user* sebagai pengguna.
- 3) Aplikasi ini memberikan informasi mengenai tempat wisata di Kota Bandung khususnya di Pusat Kota Bandung.

1.5 Sistem Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir dibagi menjadi beberapa Bab dengan tujuan untuk mempermudah pencarian data atau informasi yang dibutuhkan, serta menunjukkan penyelesaian pekerjaan yang sistematis. Pembagian Bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, Latar Belakang berisi ulasan ringkas mengenai keadaan atau kondisi yang ada dan kekurangan dari sistem yang diamati sehingga muncul topik yang diambil. Identifikasi Masalah berisi berbagai masalah yang sudah dikenali dan akan diberikan solusinya melalui fungsi dan aplikasi yang akan dibuat. Tujuan berisi tujuan untuk apa aplikasi itu dibuat. Ruang Lingkup berisi batasan-batasan proyek yang akan dibangun. Sistematika Penulisan menjelaskan isi yang ada didalam proyek.

BAB II Landasan Teori, membahas tentang konsep dasar dan pengertian aplikasi yang mendukung terbentuknya tugas akhir “Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Studi Kasus Wisata Di Kota Bandung”.

BAB III Analisis dan Desain adalah proses untuk menentukan bentuk dari kebutuhan aplikasi baik berupa kebutuhan pada saat membangun maupun pada saat Implementasi. Serta penjelasan perancangan aplikasi yang akan dibuat terdiri dari perancangan alir program (*Flow Chart*), algoritma, data, maupun perancangan perangkat lunak aplikasi.

BAB IV Pengembangan Perangkat Lunak adalah Implementasi seluruh rancangan pada bab 3, mulai dari implementasi class/modul, simpan data sampai dengan antar muka.

BAB V Implementasi dan Pengujian adalah Rencana Pengujian yang terdiri atas *test case* dan pelaksanaan pengujian yang dapat menggunakan salah satu atau kedua metoda yaitu *White Box* maupun *Black Box*.

BAB VI Kesimpulan dan Saran adalah berisi pencapaian tujuan dari aplikasi yang dibuat. Dan berisi hal-hal atau tujuan dari pembuatan aplikasi yang dirasa belum sempurna atau tidak tercapai. Juga biasa berupa kondisi implementasi yang optimal bagi aplikasi yang dibuat.