

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dunia teknologi informasi yang begitu cepat ditunjang dengan penemuan dan inovasi telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Saat ini, semua produsen berlomba mengembangkan pirantinya agar dapat bersaing dipasaran. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi selular ini adalah lahirnya telepon seluler yang sistem operasinya menggunakan Android.

Android sendiri merupakan sistem operasi telepon seluler yang berbasis *linux*. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak, oleh karena itu Android memiliki komunitas besar pengembang program aplikasi ("apps") yang memperluas fungsionalitas perangkat. Saat ini ada lebih dari 700.000 aplikasi yang tersedia untuk Android di PlayStore.

(Kompas.com, 2013)

Informasi merupakan hal yang penting dalam bidang kehidupan manusia. Kurangnya informasi disuatu bidang akan menyebabkan bidang tersebut tidak berkembang. Demikian halnya dengan bidang pariwisata dan kebudayaan di Indonesia akan menyebabkan bidang pariwisata dan kebudayaan daerah tersebut tidak berkembang dan cenderung akan menurun..

Mencari tour guide dalam kota gresik juga terlalu sulit mendapatkan nya, selain itu dalam hal kategori pariwisata perlu di adakannya pengelompokan jenis pariwisata kota gresik,mulai dari kebudayaan, wisata alam, wisata religi, wisata kuliner agar nantinya lebih memudahkan pengunjung dalam memilih tujuan.

Pada tugas akhir ini akan dikembangkan suatu Sistem Informasi *Go Visit Gresik* Berbasis *Android*. Aplikasi yang digunakan oleh pengguna melalui smartphone dengan berbasis android. Penggunaan aplikasi melalui telepon tentunya menjadi keunggulan tersendiri karena pengguna cukup mengaksesnya dimanapun dia berada. Hal ini memudahkan pengguna dalam menentukan lokasi wisata yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diperoleh rumusan masalah pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan suatu media informasi pada perangkat mobile berupa informasi objek wisata dan budaya khususnya untuk Go visit Gresik.
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi java untuk sistem informasi objek Go Visit yang bisa support pada handphone dengan sistem operasi android.
3. Bagaimana mengetahui tata letak obyek pariwisata, budaya, kuliner dalam sebuah aplikasi sistem informasi Go visit Gresik berbasis android yang meliputi lokasi dan jarak lurus dari posisi pengguna.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menggantikan peran dari pemandu wisata (tour guide) dengan sistem informasi go visit gresik berbasis android yang dapat memudahkan pengunjung melakukan kunjungan ke kota gresik melalui informasi peta, informasi berita wisata, informasi perkiraan jarak dan informasi pendukung lainnya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian tugas akhir ini, permasalahan yang akan dibahas dibatasi ruang lingkup pembahasannya sebagai berikut:

1. Data dan informasi diperoleh dari dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga kota Gresik, serta observasi di lapangan dan situs-situs yang terkait dengan Go Visit Gresik.
2. Implementasi menggunakan Development Java *eclipse Kepler* versi ADT (android Development tools). Menggunakan *database management system* SQLite sebagai penyimpanan database dan diimplementasikan pada android 4.12 (Android Jellybean).
3. Pencarian jarak dalam system informasi go visit Gresik berdasarkan garis lurus (distance) dengan metode perhitungan 2 *waypoint*.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang dapat menunjang aplikasi ini, maka di perlukan data teoritis dan data lapangan untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan aplikasi ini.

Adapun penyusun melakukan beberapa penelitian yang dilakukan dengan :

1. Studi Pustaka (Literatur)

Yaitu metode pencarian data dari buku, browsing internet atau literatur-literatur lain yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat, dan dokumen yang berkaitan dengan data yang di perlukan untuk penelitian maupun perancangan sistem.

2. Studi Sistem

Yaitu metode pencarian data dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan, dengan cara pengumpulan data dengan mempelajari suatu sistem yang berkaitan dengan sistem yang akan dirancang.

3. Perancangan Sistem

- a. Input

Memasukkan semua data yang diperlukan untuk menunjang data yang valid mulai dari informasi, gambar, Koordinat Latitude dan longitude dalam *database management system* SQLite.

- b. Proses

Semua data informasi pariwisata akan di simpan dalam *database management system* SQLite yang nantinya data tersebut akan diolah system untuk mengirim informasi pariwisata yang di butuhkan , serta gambar dan peta lokasi pariwisata ke Layout melalui saluran GPRS handphone.

- c. Output

Sistem akan Menghasilkan tampilan berupa info pariwisata, gambar, fasilitas, dan tata letak atau lokasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini disajikan beberapa kelompok uraian dan pembahasan yang tersusun dalam suatu sistematika penulisan, yang bertujuan untuk mempermudah dalam memahami maksud dan tujuan dalam penelitian ini.

BAB I. Pendahuluan

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II. Landasan Teori

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan tugas akhir.

BAB III. Rancang Bangun Alat

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan Sistem Informasi Go Visit Gresik menggunakan bahasa pemrograman Java *eclipse* dan *database management system SQLite*.

BAB IV. Uji Coba Alat Dan Implementasi

hasil dan analisa cara bekerja dari program yang telah dibuat.

BAB V. Penutup

Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan bahasa.