

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan untuk memperoleh informasi telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat Pangkalpinang, terutama bagi kalangan pelajar, mahasiswa, pengusaha dan sebagainya. Salah satu informasi yang dibutuhkan masyarakat saat ini adalah kebutuhan informasi yang berkaitan dengan tempat-tempat wisata. Baik informasi mengenai lokasinya maupun informasi mengenai fasilitas yang tersedia.

KotaPangkalpinang memiliki jumlah wisata yang banyak seperti Masjid Menara, Musium , Air Terjun , dan masih banyak objek wisata lainnya. Namun informasi mengenai itu semua terkadang sulit didapatkan, karena keberadaannya yang tersebar di beberapa lokasi dan terlebih lagi jika tidak mengenal wilayah-wilayah yang menjadi tempat lokasi keberadaan objek wisata tersebut.

Cara yang dapat dilakukan adalah bertanya kepada orang di sekitar mengenai lokasi keberadaan objek wisata atau dengan melihat peta yang tersedia dalam mencari lokasi. Namun cara tersebut kurang efektif, mengingat bahwa orang di sekitar belum tentu mengetahui informasi lokasi yang dituju dan tentunya membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi untuk menjawab kebutuhan akan informasi mengenai objek wisata yaitu dengan membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis lokasi, maka dengan ini dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata. Selain itu aplikasi yang akan dibangun ini juga mudah dibawa-bawa ketika dibutuhkan.

Aplikasi ini akan diterapkan mengikuti perkembangan *platform* teknologi *mobile* saat ini, yaitu diterapkan kedalam *platform* android. Karena android merupakan *platform* *opensource* yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan aplikasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul yaitu **Aplikasi Objek Wisata di Kota**

Pangkalpinang Berbasis Lokasi Menggunakan Platform Android dan Php sebagai judul KP.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada paparan diatas, rumusan masalah pada Laporan Kerja Praktek ini adalah bagaimana cara membuat Aplikasi Objek Wisata di Kota Pangkalpinang Berbasis Lokasi Pada Platform Android.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan permasalahan dalam merancang perangkat lunak ini adalah :

- a. Aplikasi dirancang untuk mobile device dengan perangkat yang menggunakan sistem operasi Android 2.2 (froyo).
- b. Perangkat lunak menyediakan informasi lokasi tempat wisata di Kota Pangkalpinang.
- c. Data hanya tersimpan pada server, jadi perubahan data yang dilakukan dapat langsung dilihat oleh pengguna.
- d. Aplikasi wisata Pangkalpinang ini hanya dapat digunakan setelah user menginstalnya melalui file installer yang berbentuk .apk karena aplikasi ini belum bisa di-download melalui Android Market atau Google Play.
- e. Aplikasi pendukung seperti *backend* akan dikelola oleh admin perseorangan yang memiliki kapabilitas dalam pengolahan data.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini adalah untuk merancang suatu perangkat lunak Aplikasi Objek Wisata Kota Pangkalpinang.

Manfaat dari penyusunan Laporan Kerja Praktek ini adalah untuk membantu para wisatawan mengetahui letak objek pariwisata dan menjadi panduan saat berwisata di Kota Pangkalpinang.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang akan dilakukan dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini meliputi dua bagian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

1.5.1. Metode Pengembangan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari Instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian, meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala/peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya-jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur, meliputi :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai analisa perancangan sistem.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari Internet, diktat, dan/atau sumber informasi lain.

1.5.2. Metode pengumpulan Sistem

Dalam pengembangan system menggunakan model *Linear Sequential/Waterfall Model*. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Sommerville (2003), yaitu :

a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat. Fase ini dikerjakan untuk bias menghasilkan desain yang lengkap. Kebutuhan awal yang diperlukan agar dapat menjalankan aplikasi ini adalah sebuah perangkat berbasis Android dengan versi minimal 2.0 atau *Éclair*. Sedangkan untuk *simulator* di komputer menggunakan SDK Manager yang sudah terinstal Android Virtual Device atau AVD.

b. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Aplikasi ini didesain secara kasar, tanpa menggunakan *script* dan *program code*, dengan Eclipse versi Helios. Tahap ini bertujuan untuk mendesain tampilan antarmuka (*Graphical User Interface*) yang cocok untuk kebutuhan *user* kelak.

c. *Implementation and unit testing*

Desain program diterjemahkan kedalam kode-kode dengan pemrograman Java untuk membangun aplikasi berbasis Android. Untuk membangun aplikasi ini, kebutuhan awal yang perlu disiapkan adalah komputer yang sudah diinstal aplikasi Eclipse versi Helios beserta *plugin* Android Development Tools untuk *coding* system berbasis Java dan Android SDK sebagai *platform*-nya.

d. *Integration and system testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara seluruhnya. Aplikasi yang sudah dibangun kemudian disatukan dan di-*bundling* menjadi sebuah kesatuan *file* yang berekstensi *.apk agar dapat di-*instal* keperangkat Android. Untuk mem-*bundling* aplikasi yang sudah kita bangun, dapat menggunakan fitur bawaan dari aplikasi Eclipse versi Helios yaitu Export Unsigned Application Package.

e. *Operation and maintenance*

Tahap ini merupakan tahap mengoperasikan program jadi di perangkat Android. Aplikasi yang sudah ter-*bundling* kedalam *file* .apk tinggal kita *insta* keperangkat Android untuk menjalankannya, seperti halnya menginstal *file.exe* di perangkat computer biasa (PC), sehingga kita dapat mengetahui kesalahan apa saja yang ada di dalam sistem yang kita bangun.

1.6. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini akan disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan, tujuan Laporan Kerja Praktek, metode pengembangan system serta sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar pembahasan pokok masalah terutama yang berhubungan dengan system informasi ObjekWisata.

3. BAB III ORGANISASI

Pada bab ini memberikan uraian tinjauan umum objek penelitian yang menguraikan sejarah singkat berdirinya instansi, struktur organisasi, serta hal-hal yang berkenaan dengan pokok masalah yang dibahas penulis.

4. BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Tujuan dari bab ini untuk menguraikan hal-hal mengenai analisa dan perancangan program yang akan diterapkan. Pada bab ini akan dijelaskan perihal software aplikasi yang digunakan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perencanaan dari system serta rencana pengembangan dari proyeka khir dimasa yang akan datang.