

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan telekomunikasi sudah semakin pesat khususnya *handphone*. Bisa dilihat pada masa kini *handphone* telah menjadi satu peralatan atau alat komunikasi yang sangat penting bagi masyarakat sehingga banyak model baru dan *spesifikasi* tinggi bermunculan setiap bulan dengan semua fungsi yang dibutuhkan. Kemampuan teknologi *handphone* dalam menciptakan keleluasaan untuk penggunaanya dalam berkomunikasi membuat teknologi ini berkembang begitu pesat dari segi jumlah penggunaanya maupun kemampuan perangkat teknologi itu sendiri.

Semakin beragam jenis *handphone* telah membuat *vendor-vendor* menciptakan berbagai macam *platform* dalam pengembangan aplikasi yang berbasis perangkat *mobile*. Hal tersebut memunculkan kebutuhan akan adanya suatu *platform* yang mampu berjalan pada berbagai jenis perangkat komunikasi selular. Untuk itu Penulis akan mengangkat Android dalam Tugas Akhir ini karena android berbasis *open source* yaitu bisa di ubah sesuai selera pengguna.

Android juga merupakan *subset* perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti yang di *release* oleh *Google*. Dengan *platform* android ini, *Programmer* atau *Developer* secara penuh akan bisa merevolusi perangkat androidnya.

Berdasarkan hal tersebut di atas penulis bermaksud membuat aplikasi majalah *online* budaya dan pariwisata berbasis android dengan *studi kasus* pulau madura.karena pada masa kini sudah banyak aplikasi berita *online* yang sudah tersebar di berbagai macam *website* ataupun *playstore* yang ada dalam *smartphone* yang berbasis android tapi belum ada aplikasi yang mencakup tentang pariwisata dan budaya yang ada disekitar kita khususnya di pulau Madura sendiri. Contoh dari aplikasi yang memiliki kesamaan dari aplikasi yang ingin penulis buat yaitu:BaBe(Baca Berita),*Flipboard* dan sebagainya.dalam aplikasi baca berita tersebut mempunyai

fitur-fitur katagori berita yang berisi tentang beberapa macam berita dari olahraga ataupun perkembangan *ganget* pada saat ini dan dalam aplikasi tersebut merangkum beberapa informasi baik dari segi olah raga ataupun informasi lainnya dalam satu *form* yang mampu mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi dunia dalam satu *form*.

Begitu juga aplikasi yang ingin dibuat oleh penulis dalam tugas akhir ini, supaya mempermudah pengguna untuk mendapatkan suatu informasi berita atau *event* terbaru budaya dan pariwisata yang ada di pulau madura dengan mencakup informasi budaya dan pariwisata dari setiap kota di pulau Madura baik dari segi acara terbaru maupun tempat-tempat pariwisata. untuk itu penulis mengangkat judul untuk tugas akhir ini “APLIKASI MAJALAH *ONLINE* BUDAYA DAN PARIWISATA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: PULAU MADURA)”. Majalah *online* budaya dan pariwisata di aplikasi android ini di buat karena kebutuhan akan informasi pariwisata dan acara sekaligus budaya sangat penting serta pengguna bisa mengetahui tempat-tempatnya dengan melihat pada *google maps* yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Diharapkan dengan ini pengguna dapat memudahkan untuk mencari dan mengakses langsung dari *handphone* tanpa mencari di buku maupun di *browser* dengan laptop ataupun komputer. Cukup menggunakan aplikasi majalah *online* budaya dan pariwisata ini pengguna dapat memperoleh informasi tentang budaya dan pariwisata di Pulau Madura dengan leluasa dan akurat ketimbang mencari informasi lewat buku.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas ada beberapa masalah yang akan di rumuskan pada rumusan masalah dibawah ini:

1. Bagaimana membuat aplikasi majalah *online* budaya dan pariwisata berbasis android dengan studi kasus pulau madura?
2. Bagaimana pengguna bisa mendapatkan suatu informasi acara tentang budaya dan lokasi pariwisata dengan mudah dan akurat?
3. Bagaimana aplikasi ini dapat berjalan dengan baik di *mobile* android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini akan membahas tentang penerapan teknologi Android untuk membangun aplikasi majalah *online* budaya dan pariwisata berbasis android di pulau madura. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di *platform* android dan pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman Java Android, pada *software eclipse* serta aplikasi ini bersifat *online*, oleh karena itu untuk mendapatkan informasi terbaru tentang acara terbaru sekaligus informasi budaya ataupun lokasi pariwisata, maka pengguna harus melakukan pencarian terbaru tentang informasi tersebut dengan paket data/*wireless*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Tujuan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah membuat sebuah program aplikasi majalah *online* budaya dan pariwisata yang berguna untuk pengetahuan macam-macam acara terbaru dan informasi budaya sekaligus lokasi pariwisata yang ada di jawa timur bagi pengguna. Aplikasi ini juga bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi budaya dan pariwisata yang ada di Pulau madura sendiri.

Manfaat

Adapun manfaat yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Pengguna mendapatkan informasi budaya dan lokasi pariwisata sekaligus acara terbaru yang ada di pulau madura.
2. Agar kita tidak melupakan budaya dan pariwisata kita sendiri selaku masyarakat di pulau madura.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi penelitian yang digunakan dalam Aplikasi Majalah *Online* Budaya dan pariwisata di pulau madura:

1. Studi *Literature*

Merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data memecahkan masalah karena merupakan sumber *referensi* bagi penulis dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data yang bersifat umum.

2. Metode Observasi

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada setiap kota di pulau madura agar mendapatkan gambaran jelas dan terkait terhadap permasalahan sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan, dimana *observasi* meliputi pengumpulan data dan informasi, software, membuat tampilan yang interatif dan *user friendly*.

3. Analisa

Menganalisa masalah masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

4. Perancangan

Pada rancangan ini membahas tentang perancangan sistem yang di dalamnya terdapat diagram alir, *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *robutness*.

5. Implementasi

Merupakan pandangan atau *user interface* dari aplikasi yang dibuat baik dari segi *desaign* maupun *database* serta semua data yang telah terangkum dalam aplikasi tersebut.

6. Testing

Merupakan percobaan dari aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penulis mengerjakan tugas akhir, rumusan dan batasan masalah, yang diperoleh dari latar belakang yang ada, menjelaskan tujuan dan manfaat dari pembuatan tugas akhir, dan menjabarkan metode pengerjaan tugas akhir.

BAB II Teori Penunjang

Dalam bab ini membahas tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan tugas akhir ini juga membahas semua bahan-bahan yang menjadi dasar teori dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisa *user*, analisa *input*, analisa *output*, analisa proses, alur sistem yang dijelaskan *desain* sistem. *Desain* sistem yang ada pada bab ini yaitu : *use case* diagram, *flowchart*, *sequence* diagram, *activity* diagram serta penjelasan tentang *table* yang digunakan pada *database* aplikasi ini.

BAB IV Implementasi dan Uji Coba Program

Bab ini menampilkan hasil gambar *Screenshoot* dari aplikasi dan menjelaskan fungsi dari setiap tampilan menu-menu yang terdapat pada Aplikasi Majalah *Online* Budaya dan Pariwisata sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari tugas akhir ini :

Kesimpulan merupakan jawaban serta penjelasan atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah yang diambil dari hasil yang didapatkan setelah pembuatan aplikasi ini.

Sedangkan saran merupakan kumpulan saran untuk mengembangkan aplikasi ini atau yang sejenisnya. Sehingga pembuat aplikasi yang selanjutnya akan memperoleh hasil yang lebih sempurna lagi.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan semua sumber teori dan bahan yang digunakan sebagai acuan dan inspirasi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir.

(halaman ini sengaja dikosongkan)