

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Para wisatawan lokal maupun mancanegara membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan ditujunya, para wisatawan dapat dengan mudah untuk mencarinya dengan mengakses *internet*. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia di berbagai macam *website*, baik itu *website* perorangan, organisasi atau pemerintah. Namun untuk mencari lokasi objek wisata ini masih tersebar di berbagai *website*, sehingga dapat memakan waktu yang cukup lama dan selain itu belum tentu informasi yang diberikan lengkap.

Selain perkembangan teknologi diatas permasalahan yang ada yaitu masih kurangnya informasi pariwisata yang terdapat di daerah Yogyakarta.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* merupakan salah satu solusi permasalahan ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata di dalam peta, alamat objek wisata dan deskripsi tentang objek wisata. Selain itu untuk kemudahan para wisatawan juga ditambahkan beberapa informasi pada aplikasi misalnya informasi penginapan, tempat kuliner dan tempat bersejarah, data dari ke empat konten tersebut akan di simpan ke dalam sebuah *database* server dan akan di akses melalui *smartphone*. Diharapkan wisatawan yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan informasi yang di butuhkan dengan cepat dan *realtime*. Aplikasi dikembangkan menggunakan sistem operasi *Android* pada *smartphone*,

yang mana perkembangan *Android* sudah semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada *smartphone* berbasis *Android*.

Perancangan basis data merupakan tahap awal dalam mengembangkan suatu basis data yang ingin diterapkan pada suatu aplikasi sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan. Beberapa prosedur yang diperlukan dalam analisis dan perancangan basis data diantaranya mengumpulkan data agar dapat mengidentifikasi permasalahan dan dilanjutkan dengan menganalisis kebutuhan - kebutuhan terhadap basis data. Perancangan basis data ini bertujuan untuk memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan pemakai atau pengguna basis data tersebut, serta mendukung kebutuhan dalam jalannya suatu aplikasi

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam pada permasalahan yang ada dan dituangkan dalam bentuk penulisan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Basis Data pada Aplikasi Pariwisata JogjaKuy Berbasis *Android*”**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *database* yang dapat digunakan untuk menyediakan data dan informasi dalam membantu pembuatan aplikasi pariwisata berbasis *android* “JogjaKuy”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Merancang *database* yang mendukung pembuatan aplikasi pariwisata berbasis *android* “JogjaKuy” untuk membantu para wisatawan dalam negeri untuk

mendapatkan informasi tentang Objek wisata, Sejarah, Kuliner, dan Hotel yang ada di Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Pada penelitian ini penulis hanya membahas masalah yang berhubungan dengan perancangan *basis data*.
2. *Basis data* yang disimpan di sebuah *database server* akan di akses oleh *smartphone* sebagai *user* dan sebuah aplikasi *desktop* sebagai *admin*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi pariwisata berbasis *android* JogjaKuy.
2. Membuat rancangan *database* yang dapat mendukung pembuatan aplikasi pariwisata berbasis *android* JogjaKuy.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan secara berurutan di mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori,

metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan dengan beberapa sub pokok bahasan. Adapaun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PEMBAHASAN

Menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Menjelaskan kajian pustka dan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini yaitu mengenai definisi sistem informasi, arsitektur aplikasi, pengertian aplikasi, cara kerja aplikasi, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan mengenai implemntasi sistem dan pengujian sistem yang telah dibuat untuk aplikasi JogjaKuy.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.