

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini penggunaan *Smartphone* atau telepon pintar di kalangan masyarakat sudah menjadi kebutuhan pokok akan pemenuhan suatu informasi. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari dimana masyarakat tidak lepas dari *smartphone* ditangan. Lebih dari 50% pengguna *handphone* sekarang ini telah memiliki minimal 1 *smartphone*. Suatu *smartphone* tidak akan lepas dari suatu aplikasi yang disebut aplikasi *mobile*. Penggunaan aplikasi *mobile* ini dapat menunjang para pemakai *smartphone* untuk memudahkan dalam berkegiatan sehari-hari. Aplikasi *mobile* adalah suatu software aplikasi yang didesain untuk digunakan di *smartphone* dan peralatan *mobile* yang lain.

Penelitian ini akan membahas tentang pengembangan (*development*) dari suatu aplikasi *mobile* pada *smartphone*. Platform aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) *Android*. Suatu OS dari *smartphone* yang dimiliki oleh Google.inc yang penggunaanya telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tempat wisata di kota Yogyakarta memiliki banyak variasi dan waktu yang berbeda. Tempat wisata di yogyakarta

yang buka di pagi dan siang hari akan berbeda dengan yang tersedia di malam hari. Wisata malam di Yogyakarta memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan wisata di pagi dan siang hari.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah memahami uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan suatu *mobile* aplikasi berbasis OS Android yang dapat mengangkat suatu lingkup informasi baru dari wisata malam yang ada di Yogyakarta.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pengembangan aplikasi *mobile* ini akan sangat sederhana dalam implementasinya. Oleh karena itu, penulis akan memberi suatu batasan-batasan dari hal yang akan dibahas dalam penelitian ini di ruang lingkup ini. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas dalam pengembangan Sistem Informasi Lokasi Jogja Night Life Berbasis Mobile Android adalah sebagai berikut :

1. Membuat suatu aplikasi mobile yang berbasis Android.

2. Mengangkat tentang info wisata (kuliner, café, sejarah, dan tempat rekreasi keluarga) yang tersedia di malam hari.
3. Terbatas area Daerah Istimewa Yogyakarta.
4. Aplikasi akan terintegrasi dengan sistem peta dan GPS dari *smartphone* pengguna.
5. Update aplikasi hanya dapat dilakukan oleh *developer* untuk meminimalisasi adanya kerancuan update yang sembarangan oleh user.

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi mobile yang dapat digunakan sebagai sarana pemberi informasi tempat wisata malam di Yogyakarta dengan memanfaatkan teknologi terbaru dari OS Android, sehingga dapat lebih mengoptimalkan promosi dari tempat wisata tersebut dikarenakan setiap orang akan dapat memiliki aplikasi ini yang akan memudahkan pengguna dalam menemukan tempat yang akan dikunjungi.