

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Dieng *Plateau* merupakan kawasan pariwisata dataran tinggi terfavorit di Provinsi Jawa Tengah, yang masuk wilayah Kabupaten Banjarnegara dan Kabupaten Wonosobo. Hal ini dapat dibuktikan dengan data kunjungan wisatawan Dieng di tahun 2015 menunjukkan 864.735 wisatawan lokal serta 5.056 wisatawan asing berkunjung ke lokasi tersebut, sehingga menjadikan Dieng sebagai destinasi wisata paling sering dikunjungi di Provinsi Jawa Tengah.

Dari jumlah data wisatawan yang berkunjung ke Dieng, rata-rata adalah pengunjung tersebut berasal dari luar daerah. Hal ini menyebabkan banyak wisatawan yang masih kesulitan mendapatkan objek-objek wisata terbaik serta lokasi tempat beristirahat dikarenakan minimnya informasi yang diperoleh. Rata-rata wisatawan yang berkunjung banyak menghabiskan waktunya untuk mencari lokasi yang ingin dituju.

Dengan tingginya kebutuhan informasi di kawasan Dieng banyak dari wisatawan yang mengharapkan sebuah terobosan informasi untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan, salah satu media yang disebutkan adalah aplikasi *mobile* khususnya pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Hal ini tak lepas dari jumlah pengguna Android yang cukup banyak di kawasan Dieng.

Mengetahui masalah tersebut maka penulis akan membangun aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan informasi para wisatawan Dieng. Aplikasi ini nantinya diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi para wisatawan

dengan kemudahan akses kapanpun dan dimanapun dengan *smartphone* berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan permasalahannya adalah bagaimana membangun aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan informasi wisata dan fasilitas penunjang bagi wisatawan di kawasan Dieng *Plateau* pada *smartphone* berbasis Android ?

1.3 Batasan masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat sebagai sumber informasi lokasi objek serta fasilitas penunjang wisatawan untuk lokasi yang ingin dituju menggunakan kordinat *Latitude* dan *Longitude* dengan bantuan *Google Map* Android.
2. Aplikasi ini menggunakan data internet untuk menampilkan rute ke lokasi tujuan.
3. Aplikasi ini menggunakan menu media yang mendapatkan dukungan oleh *dieng.id* untuk informasi *event* serta *dieng.org* untuk galeri foto.
4. Aplikasi dibangun dengan *Build Target* Android Google APIs 6.0.
5. Ruang lingkup aplikasi ini adalah kawasan Dieng *Plateau*, Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.
6. Aplikasi ini diuji menggunakan perangkat *smartphone* Samsung GT-19082 layar 480x800 pixel dengan sistem operasi Android 5.1.1.

7. Minimal SDK yang digunakan adalah versi 14, serta target SDK yang digunakan adalah versi 23.
8. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Eclipse Juno versi 4.2.2.
9. ADT yang digunakan adalah versi 23.0.7.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi keinginan pengunjung Dieng *Plateau* yang menginginkan adanya sebuah terobosan informasi bagi wisatawan.
2. Membangun aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan informasi di kawasan Dieng *Plateau*.
3. Memaksimalkan perkembangan teknologi yang ada demi mewujudkan kemudahan informasi di bidang pariwisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat khususnya bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan Dieng *Plateau*. Manfaat lain dari penelitian ini juga sebagai media penunjang pariwisata bagi Kantor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pada tahap pengumpulan data penulis mempelajari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi geografis di bidang pariwisata oleh para peneliti terdahulu. Serta mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penilaian yang dilakukan.

2. Observasi

Pada tahap observasi penulis mencari informasi jumlah kunjungan wisatawan di tahun 2015 beserta denah wisata sebagai bahan penulisan di Kantor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Serta penulis mengambil foto objek beserta kordinat untuk dijadikan sebagai bahan penunjang aplikasi.

3. Wawancara

Pada tahap wawancara penulis melakukan wawancara kepada para wisatawan pengunjung kawasan Dieng *Plateau* serta pemilik usaha untuk memaksimalkan kemampuan aplikasi yang akan dibangun.

4. Kuisisioner

Pada tahap ini penulis membagikan kuisisioner yang berguna untuk memberi penilaian dan saran dari aplikasi yang telah dibangun.

1.6.2 Metode Pengembangan

1. Analisis

Pada tahap analisis penulis melakukan analisa kebutuhan wisatawan Dieng *Plateau* agar sesuai dengan keinginan pengunjung.

2. Disain

Pada tahap ini penulis melakukan uji kelayakan disain *interface* kepada wisatawan agar terciptanya aplikasi yang *user friendly*.

3. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari hasil perancangan yang telah dibangun dalam bentuk perangkat lunak.

4. Pemeliharaan

Pada tahap ini penulis memberikan dukungan *report bug* agar terciptanya aplikasi yang maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah diharapkan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam penelitian yang dilakukan, yakni pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian dan analisis terhadap sistem yang akan dibangun. Bab ini dijelaskan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem meliputi UML, rancangan *interface*, analisis SWOT, dan rancangan mengenai aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi yang meliputi uji coba sistem, manual program serta pembahasan yang meliputi listing program dan *interface*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.