

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karanganyar adalah salah satu kabupaten yang ada di karesidenan Surakarta yang mempunyai pariwisata begitu banyak terutama pariwisata alam dan sejarah. Namun cara pengenalan tempat – tempat pariwisata yang ada hanya menggunakan brosur-brosur dan masih menyulitkan wisatawan domestik maupun lokal dalam mengetahui tempat pariwisata apa saja dan dimana saja yang ada di kabupaten Karanganyar tersebut, karena tempat pariwisata di kabupaten Karanganyar mayoritas terdapat ditempat-tempat yang jauh dari kota maupun jalan raya. Selain menggunakan brosur info – info pariwisata hanya didapat dari postingan diinternet sedangkan informasi yang ada di internet biasanya hanya postingan dari blog pribadi seseorang sehingga informasi yang diberikan belum tentu akurat dan juga tidak lengkap selain itu wisatawan mengandalkan untuk bertanya kepada orang-orang di sekitar. Saat ini hampir semua orang memiliki smartphone dengan sistem operasi Android, dengan menggunakan aplikasi Android *user* akan lebih mudah mengakses informasi yang ada di dalam aplikasi.

Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan adanya sebuah aplikasi mobile pariwisata yang berguna memudahkan para wisatawan untuk mengetahui informasi tentang tempat pariwisata yang terkait seperti informasi umum, foto lokasi, lokasi, aksesibilitas, harga tiket, fasilitas serta denah lokasi dengan menggunakan GPS saat

akan berkunjung dan juga membantu kabupaten Karanganyar dalam mengenalkan tempat – tempat pariwisatanya.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada perancangan sebuah aplikasi mobile berbasis Android sangat diperlukan untuk menunjang informasi bagi wisatawan. Oleh karena itu penulis membuat suatu aplikasi dan melakukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile Pariwisata Kabupaten Karanganyar sebagai Media Informasi Berbasis Android”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan yaitu Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi mobile pariwisata kabupaten Karanganyar sebagai media informasi berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membahas ruang lingkup penelitian, penulis membuat batasan masalah di dalam penelitian ini. Batasan masalah tersebut antara lain :

1. Membangun aplikasi mobile pariwisata pada kabupaten Karanganyar.
2. Aplikasi ini hanya membahas pariwisata alam dan pariwisata sejarah.
3. Aplikasi ini hanya memberikan informasi tentang informasi umum, foto lokasi, alamat lokasi, aksesibilitas, harga tiket, fasilitas serta denah lokasi dengan menggunakan GPS.
4. Tempat-tempat pariwisata serta segala jenis informasi yang dicantumkan hanya berdasarkan data yang penulis peroleh dari Dinas Pariwisata Karanganyar, sedangkan foto di peroleh hasil dari observasi ke tempat wisata langsung.

5. Software yang penulis gunakan dalam pembuatan Aplikasi Mobile Pariwisata Pada Kabupaten Karanganyar Sebagai Media Informasi Berbasis Android adalah Eclipse untuk perancangan aplikasi dan SQLite untuk database.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi para wisatawan saat berkunjung ke Karanganyar dan mencari tempat pariwisata alam dan pariwisata sejarah, serta membantu kabupaten Karanganyar sendiri dalam mengenalkan pariwisata alam dan pariwisata sejarahnya melalui sistem operasi Android.
3. Menciptakan aplikasi baru berbasis Android untuk pariwisata Karanganyar yang sebelumnya belum ada dengan bekal ilmu yang didapat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini digunakan beberapa metode yaitu:

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode observasi adalah tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek wisata yang diteliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu dengan melakukan tanya jawab hal-hal yang berkaitan terhadap objek yang menjadi bahan penelitian.

1.5.1.3 Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek yang diteliti sehingga diperoleh informasi tentang objek secara mendalam.

1.5.1.4 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka yaitu dengan cara membaca buku dan literatur yang berisi informasi yang tepat sehingga dapat mendukung kegiatan penelitian.

1.5.2 Metode Analis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Analisis ini digunakan karena sebelumnya di kabupaten Karanganyar belum ada sistem informasi pariwisata berbasis Android.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahap dimana dilakukan pemilihan data atau peralatan software dan hardware yang digunakan sebagai pendukung perancangan sistem untuk merinci program, database, dan membuat sistem. Model yang digunakan dalam pembuatan perancangan aplikasi ini adalah *Unified Modeling Language* (UML) karena model ini yang mudah untuk diimplementasikan dalam pembuatan aplikasi mobile pariwisata kabupaten Karanganyar.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan setelah dirancang, maka rancangan sistem informasi ini diimplementasikan atau dikembangkan ke dalam bahasa pemrograman java yang dapat menghasilkan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing adalah tahap dilakukannya pengujian program yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan pengujian *black-box testing*, yaitu terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black-box testing*, cara pengujiannya hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

Sistem aplikasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak sudah berhasil dengan baik dan layak digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang kasus dan objek yang akan diteliti yaitu aplikasi mobile pariwisata kabupaten Karanganyar sebagai media informasi berbasis Android. Membahas permasalahan yang dihadapi, ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, tujuan dan manfaat yang akan dilakukan, metodologi penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan aplikasi mobile pariwisata kabupaten Karanganyar sebagai media informasi berbasis Android. Terdapat kutipan dari buku – buku, website, maupun sumber literatur lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi pula teori – teori khusus yang berhubungan dengan aplikasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan inti dari penelitian, membahas analisis dan perancangan sistem yang sedang berjalan pada pariwisata kabupaten Karanganyar.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan umum dari implementasi evaluasi dan analisa sistem yang berjalan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang dilakukan untuk menyempurnakan sistem yang ada dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA