

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di daerah Kabupaten Magelang memiliki potensi wisata sangat mungkin untuk dikunjungi oleh para wisatawan untuk mengisi liburan bersama keluarga atau rekreasi bersama teman-teman. Tidak sedikit para wisatawan yang bingung akan mengunjungi tempat wisata mana, sedangkan biaya yang dimiliki terbatas. Di Kabupaten Magelang terdapat beberapa obyek wisata yang dapat dikunjungi oleh para wisatawan misal Candi Borobudur, Candi Mendut, Candi Ngawen, Gardu Pandang Ketep, Kopeng, Air Terjun Kayangan, dan lain-lain. Belum juga jika para wisatawan akan menginap.

Mengingat tempat wisata di Kabupaten Magelang cukup banyak dan biaya setiap obyeknya juga berbeda serta rute perjalanan yang belum diketahui bagi para wisatawan luar kota maka dengan seiring berkembangnya waktu, teknologi yang kita gunakan semakin canggih, salah satunya *smartphone*. Pada saat ini teknologi *smartphone* sudah sangat baik untuk digunakan bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah para wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Magelang dapat menentukan obyek wisata mana akan dikunjungi dengan biaya yang sedang dimiliki saat itu serta dapat menunjukkan rute obyek wisatanya dengan memanfaatkan *google maps*. Selain itu aplikasi ini dapat

memberi informasi hotel atau penginapan lainnya yang ada di sekitar obyek wisata untuk memudahkan para wisatawan yang akan menginap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat Aplikasi Panduan Wisata dan Akomodasi Kabupaten Magelang Berdasarkan Biaya Yang Dimiliki Wisatawan Berbasis Android agar wisatawan dapat menentukan obyek wisata yang akan dikunjungi saat akan berlibur di daerah Kabupaten Magelang serta memandu rute perjalanan wisatawan menuju obyek wisata dan membantu para wisata mencari penginapan di sekitar obyek wisata ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
2. Aplikasi ini terdapat keterangan tentang obyek wisata yang akan dikunjungi serta memberi informasi hotel di sekitar obyek wisata.
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada saat berlibur di Kabupaten Magelang saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun Aplikasi Panduan Wisata dan Akomodasi Kabupaten Magelang Berdasarkan Biaya Yang Dimiliki Wisatawan serta dapat memberi informasi hotel di sekitar obyek wisata yang dijalankan pada smartphone berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Mempermudah wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Magelang dengan memberi arahan pada obyek wisata sesuai biaya yang dimiliki wisatawan.
2. Memberi kemudahan melakukan perjalanan menuju obyek wisata dan memberi informasi hotel yang ada dekat obyek wisata di daerah Kabupaten Magelang

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang pembuatan Sistem Informasi Geografis

2. Observasi

Melakukan tinjauan ke tempat wisata di daerah Kabupaten Magelang.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

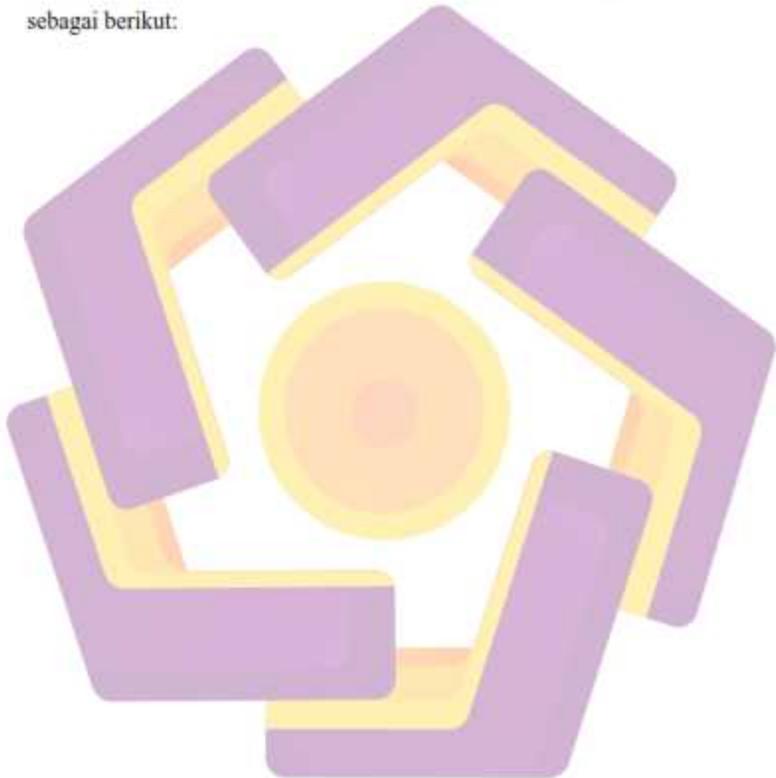
Metode perancangan yaitu dengan menggunakan perancangan *UML* (*Unified Modelling Language*), *ERD* (*Entity Relationship Diagram*), dan perancangan Basis Data serta User Interface.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing menggunakan *Blackbox Testing* ataupun *Whitebox Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:



1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem yang diusulkan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.