

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan industri gaya baru yang mampu memacu pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan daerah, taraf hidup, dan dalam mengaktifkan sektor lain di dalam negara penerima wisatawan [1]. Di samping itu pariwisata sebagai suatu sektor yang kompleks, mampu menghidupkan sektor-sektor lain meliputi industri-industri seperti industri kerajinan tangan, industri cinderamata, penginapan, dan transportasi.

Kota Klaten yang secara geografis terletak diantara dua kota besar yaitu Yogyakarta dan Solo. Hal ini membuat kota Klaten menjadi salah satu tujuan objek wisata yang ramai dikunjungi wisatawan lokal maupun manca, terutama kalangan Mahasiswa dari luar Jawa yang sedang menempuh studi di Universitas atau Perguruan Tinggi di Klaten, Solo, dan Yogyakarta. Hal itu didukung oleh banyaknya potensi objek wisata alam dan kuliner yang tersebar di kota ini.

Namun, Karena masih kurangnya informasi tentang pariwisata Kota Klaten yang mengakibatkan para wisatawan lokal maupun luar kurang mengenal letak objek-objek wisata yang tersebar di Kota ini. Selain itu sebagai wisatawan pastinya telah mempunyai rencana wisata dengan ketersediaan dana yang dimilikinya, mereka pasti tidak ingin bila ketersediaan dana tersebut akan menghambat saat di tengah perjalanan berwisata. Biasanya masalah yang datang saat berwisata, antara lain yaitu : para wisatawan ini tidak tahu akan biaya yang

harus dikeluarkan untuk berwisata / berkunjung di objek wisata Klaten atau wisatawan ini mengalami kebingungan saat menentukan objek wisata mana saja yang harus dikunjungi dengan dana yang mereka miliki, karena sebelumnya belum pernah berkunjung ke objek wisata di kota Klaten. Selain itu juga biasanya wisatawan yang baru pertama kali datang ke kota Klaten tidak tahu akan letak dari objek-objek wisata yang bagus serta sedang populer/naik daun di kota ini. Maka dari itu sangat diperlukan sebuah sistem informasi untuk membantu wisatawan menentukan berapa biaya yang harus dikeluarkan dan menunjukkan lokasi dimana letak objek wisata di daerah ini Klaten berada.

Sistem Informasi Geografis (SIG) atau lebih terkenal dengan istilah *Geographical Information System (GIS)* didefinisikan sebagai suatu alat/media untuk memasukan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, menganalisa, dan menampilkan data-data beratribut Geografis(data geospasial) yang berguna untuk mendukung proses pengambilan keputusan dalam perancangan dan manajemen sumber daya alam, lingkungan, transportasi, masalah perkotaan dan administratif [2].

SIG bisa juga merupakan suatu media yang sangat handal untuk mempresentasikan data *Remote Sensing (RS)* menjadi informasi yang berguna bagi banyak pihak untuk berbagai keperluan. Data spasial adalah data-data yang memiliki sistem koordinat geografis. Dengan kata lain SIG merupakan suatu sistem database yang memiliki kemampuan spesifik kemampuan spesifik untuk melakukan operasi tertentu pada data. Teknologi SIG biasanya telah terintegrasi dengan teknologi database seperti query dan analisa statistik dengan tampilan

yang unik, serta analisis geografis yang menguntungkan dengan peta (*Google maps*).

Dengan adanya Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Dan Kuliner Klaten berbasis *mobile Android* ini nantinya akan membantu wisatawan untuk mengetahui kemana saja objek wisata yang sangat direkomendasikan serta dapat menghitung kisaran dana yang harus dikeluarkan selama berwisata di kota Klaten dengan mudah. Sehingga diharapkan dengan adanya Sistem Informasi Geografis ini akan membantu memberi solusi atas beberapa masalah yang ditemui oleh para wisatawan manca maupun lokal, yang berkaitan dengan ketersediaan dana dan informasi letak objek wisata yang menjadi rekomendasi di daerah Klaten.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis di atas, dapat di rumuskan sebuah masalah yaitu, "Bagaimana membuat Aplikasi Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kota Klaten yang bisa membantu wisatawan menghitung berapa biaya yang dibutuhkan dan kemana saja objek wisata yang direkomendasikan?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya. Maka dari itu penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini hanya untuk Smartphone bersistem Operasi *Android* minimal Versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*

- 2) Aplikasi ini hanya membahas tentang berapa biaya dan kemana saja objek wisata yang direkomendasikan di daerah Klaten.
- 3) Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan *database* dan kewanaman jaringan yang digunakan untuk keperluan aplikasi.
- 4) Aplikasi ini dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *GPS*, *Google Maps API ver.2* dan mengakses data dari *database*.
- 5) Selain fitur di atas, aplikasi ini juga mempunyai fitur lainnya seperti :
  - a. Menyediakan *get direction* untuk membantu pengguna mencapai lokasi objek wisata yang di rekomendasikan menggunakan *Google Direction API*.
  - b. Mengetahui posisi pengguna dengan mengaktifkan *GPS* pada ponsel.
  - c. Menyediakan informasi berupa data dan gambar galeri dari objek-objek wisata yang ada di Wilayah Klaten.
- 6) Software yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini antara lain :
  - a. Android SDK (software editor program)
  - b. IDE Eclipse (Software editor program)
  - c. Android Development Tools (software editor program)
  - d. Notepad++ (software editor program)
  - e. XAMPP.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan akhir dari penulis dalam membuat skripsi ini adalah untuk membantu wisatawan dalam menghitung berapa biaya yang dibutuhkan dan memberikan rekomendasi objek wisata di daerah Klaten yang bagus dan pantas untuk dikunjungi. Selain itu diharapkan dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi lokasi objek wisata yang tersebar di daerah Klaten.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

- 1) Bagi Masyarakat :
  - a. Dapat mempermudah masyarakat / wisatawan untuk mengetahui dengan cepat berapa biaya dan kemana saja objek wisata di daerah Klaten yang direkomendasikan oleh sistem.
  - b. Dapat membuat masyarakat lokal menjadi lebih paham tentang potensi dan letak-letak serta informasi objek wisata lokal khususnya di daerah Klaten dengan lebih efektif.
- 2) Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan :
  - a. Dapat membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Daerah Klaten dalam menyebarkan atau memberikan pelayanan informasi mengenai Objek-objek Wisata yang berada di daerah Klaten.
  - b. Dapat membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Daerah Klaten dalam promosi secara tidak langsung kepada masyarakat luas tentang potensi objek wisata yang berada di daerah Klaten.

### 3) Bagi Penulis :

- a. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan keahlian dalam pembuatan sebuah aplikasi mobile berbasis android.
- c. Dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan program Sarjana Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Yakni sumber-sumber sebagai pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-data yang diperoleh diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

#### **1.6.1.1 Metode Interview**

Penulis melakukan interview atau wawancara kepada salah satu pegawai yang berada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, meliputi : jenis-jenis objek wisata, informasi singkat mengenai objek wisata, alamat objek-objek wisata yang tersebar di daerah Klaten.

#### **1.6.1.2 Observasi**

Metode Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

### 1.6.1.3 Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku menjadi referensi seperti pedoman penulisan Skripsi, dan buku-buku lain yang digunakan sebagai landasan teori.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis sistem yang digunakan oleh penulis mencakup analisis SWOT (*Strengths Weakness Opportunities Treathness*), analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Di tahapan perancangan ini hal yang perlu dilakukan penulis antara lain membuat sebuah rancangan *desain interface* dari aplikasi yang akan dibuat nanti dan perancangan UML . Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui alur proses dari sistem yang berjalan nantinya.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Tahan pengembangan aplikasi ini disesuaikan dengan perancangan sistem dan desain interface yang telah dilakukan pada tahapan perancangan sebelumnya. Pada tahapan ini nantinya meliputi coding, implementasi algoritma, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

### 1.6.5 Metode Testing

Setelah selesai melewati tahap pengembangan, akan dilakukan sebuah pengujian aplikasi. Pengujian aplikasi ini nantinya akan dilakukan pada dua perangkat, pertama perangkat *mobile Android* dan kedua perangkat Komputer dengan menggunakan *Eclipse* dan *Android SDK* sebagai *Emulator Android*.

### 1.6.6 Metode Implementasi

Tahap ini dilakukan apabila penulis telah yakin melewati tahap testing diatas dengan tanpa ada masalah lagi. Implementasi aplikasi yang telah selesai dibangun tentunya akan dilakukan langsung pada perangkat *Smartphone Android*. Hal itu dilakukan agar aplikasi bisa berjalan dengan baik diperangkat *Mobile* berbasis *Android* sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini diuraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan seperti pengertian Sistem Informasi Geografis, konsep pemrograman mobile, berbagai bahasa pemrograman yang digunakan *Java*, konsep dasar *database*, *MySQL*, *UML* dan *software-software* yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini membahas tinjauan umum, analisis sistem (SWOT), perancangan program aplikasi mobile sistem informasi geografis objek wisata dan kuliner Klaten berbasis android.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang tata cara pembuatan aplikasi, urutan-urutan pekerjaan yang dilampai, implementasi aplikasi dan pengujian tiap-tiap proses yang berjalan dan yang terkait dengan sistem yang dibuat beserta tampilan screen dari sistem yang selesai di bangun.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan untuk dijadikan masukan sebagai perbaikan di masa yang akan datang.