

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, kota Rembang telah menjadi kota yang maju. perkembangan-perkembangan yang terdapat di dalamnya pun kian pesat. Berbagai fasilitas dapat dengan mudah kita temui di kota Rembang seperti tempat pariwisata, tempat perbelanjaan, tempat penginapan, tempat kuliner dan tempat pembuatan batik Lasem.

Keberadaan fasilitas-fasilitas pariwisata di kabupaten Rembang sangat banyak dan terkesan menjamur. Hampir di setiap kecamatan memiliki fasilitas pariwisata lebih dari satu. Salah satunya adalah Taman Rekreasi Pantai Kartini atau yang lebih dikenal Pantai Kartini. Di Kabupaten Rembang, keberadaan tempat pariwisata maupun tempat kuliner sangat banyak jumlahnya, karena jumlahnya ini membuat orang menjadi bingung bahkan tidak tahu letak-letak keberadaan lokasi pariwisata tersebut (Studi Kasus di Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang). Keberadaan yang menyebar mengharuskan adanya suatu sistem yang memudahkan dalam menyediakan informasi mengenai lokasi pariwisata tersebut, Mulai dari lokasi serta alamat lengkapnya, serta keterangan lainnya mengenai lokasi pariwisata tersebut yang berguna bagi mereka yang membutuhkannya.

Selama ini semua proses penyampaian profil, promosi serta informasi kepada masyarakat masih sebatas melalui pamflet atau spanduk . bahkan ada yang sama sekali tidak mempunyai sarana informasi. Proses tersebut perlu adanya

perubahan agar dapat lebih menarik dan tersampaikan informasi secara cepat, akurat, dan efisiensi. Maka dari itu diperlukan sebuah sarana media interaktif yang berbasis android yang dapat memberikan informasi secara cepat dan tepat.

Media interaktif pengenalan objek wisata ini merupakan salah satu bentuk pelayanan informasi pariwisata dari pihak dinas pariwisata. Sistem pengenalan objek wisata di "DINAS PARIWISATA KABUPATEN REMBANG" masih menggunakan system manual. Petugas melihat arsip untuk mendapatkan informasi tentang daerah pariwisata sehingga ada kelemahan dalam akurasi data dan juga membutuhkan waktu yang lama sehingga informasi menjadi tidak terstruktur dengan baik. Selain itu dalam pencarian data konvensional. Hal ini akan membutuhkan tenaga lebih dan waktu yang lama dalam informasi pariwisata.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi smartphone merupakan salah satu solusi untuk permasalahan ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata. Lokasi objek wisata dalam peta, alamat objek wisata, deskripsi singkat objek wisata serta gambar objek wisata. Selain itu untuk memudahkan para wisatawan juga di tambahkan beberapa informasi pada aplikasi misalnya yaitu seputar hotel, tempat kuliner dan tempat penjualan oleh-oleh. Diharapkan wisatawan yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan realtime. Aplikasi dikembangkan menggunakan sistem operasi Android pada smartphone, yang mana perkembangan Android semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada smartphone berbasis Android.

Dari latar belakang diatas dan melihat perkembangan wisata di Kota Rembang yang saat ini berkembang begitu cepat, penulis bermaksud untuk membuat skripsi dengan judul “Perancangan Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pengenalan Objek Wisata Untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang”, dengan tujuan dapat mempermudah kinerja atau efektifitas kerja para petugas dan wisatawan dalam mencari lokasi objek wisata (sejarah dan kuliner), hotel dan took souvenir di Kota Rembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas/diteliti dalam Skripsi ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana membuat multimedia interaktif berbasis android pengenalan objek wisata untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup yang di tentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Informasi wisata dan informasi pendukung lainnya berdasarkan pada lokasi-lokasi yang ada di Kota Rembang.
2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi lokasi objek wisata, hotel, restoran dan pusat perbelanjaan disertai penjelasannya juga informasi nomor telepon.
3. Aplikasi ini hanya terbatas media interaktif pengenalan objek wisata dan penjelasan dalam bentuk aplikasi mobile berbasis Android.

4. Sistem yang digunakan tidak membutuhkan koneksi internet untuk mengakses.
5. Pengguna hanya bias memilih objek wisata dan informasi pendukung lainnya yang sudah disediakan system atau aplikasi.
6. Pengguna tidak dapat menambahkan objek wisata pada aplikasi ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi media interaktif yang terstruktur dan dapat membantu pengunjung dan petugas di DINAS PARIWISATA KABUPATEN REMBANG
2. Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dan dipelajari selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Srata satu (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data untuk mengumpulkan data yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dan diharapkan. Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait, dalam hal ini Dinas Pariwisata Kabupaten Rembang.

2. Studi pustaka

Dengan mempelajari materi yang diperoleh berkaitan dengan topic skripsi melalui media seperti buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs internet, maupun media informasi lainnya.

3. Metode observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan lokasi wisata di Kota Rembang.

4. Perancangan

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah perancangan basisdata, perancangan Unified Modelling Language (UML), dan perancangan antarmuka sistem (interface).

5. Implementasi

Setelah perancangan, maka dapat dipresentasikan hasil perancangan yang telah dibuat, Perangkat lunak dibuat berdasarkan perancangan yang telah disetujui.

6. Pengujian sistem

Pengujian dilakukan setelah implementasi sistem selesai. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak yang telah dibuat.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulis membagi sistematika penulisan ke dalam lima bab dengan maksud untuk mempermudah dalam penyusunannya serta mempermudah dalam memahami isinya. Adapun gambaran sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai landasan teori serta tinjauan pustaka yang menjadi dasar pembahasan secara mendetail yakni yang terdiri dari definisi – definisi dan model matematis yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisa sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka atau interface yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat. Pada bab ini juga akan menjelaskan rancangan dalam penelitian baik secara umum maupun spesifik dari sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian yang dilakukan yakni mulai dari aplikasi yang dibuat serta gambaran bagaimana cara menjalankan atau mengoperasikannya hingga pembahasan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat dan disertai saran, pengembangan aplikasi serta bagi pengembangan diri.

