

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan dan pariwisata merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah kota. Selain sebagai tempat rekreasi, juga sebagai sumber devisa. Kebudayaan dan pariwisata yang unik dan menarik akan menjadi identitas kota dan dikenal oleh masyarakat luas. Hampir semua kota di Indonesia memiliki tempat pariwisata yang unik dan khas, seperti Magelang dengan candi Borobudurnya, atau Bali dengan pantai Kutanya.

Salah satu kota yang memiliki keunikan dalam kebudayaan dan pariwisatanya adalah kabupaten Sumba Timur. Sumba Timur memiliki berbagai tempat pariwisata baik wisata budaya maupun wisata alam. Sumba Timur juga memiliki tempat pariwisata buatan yang tak kalah menarik. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Meskipun Sumba Timur memiliki banyak objek pariwisata yang dapat dikunjungi. Hanya beberapa tempat pariwisata saja yang ramai oleh wisatawan, beberapa tempat pariwisata bahkan sepi. Karena selain jalur aksesnya yang sulit, tidak semua objek pariwisata terpublikasi di media.

Untuk memudahkan wisatawan mengetahui letak objek pariwisata adalah dengan menyediakan media informasi kebudayaan dan pariwisata yang mudah diakses oleh wisatawan. Pilihan itu jatuh pada pembuatan aplikasi informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten Sumba Timur.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu, bagaimana langkah merancang dan membuat Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android agar dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Sumba Timur?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi, penulis tidak membahas tentang sistem jaringan dan absensi karyawan toko.

1. Lingkup penelitian dilakukan di kabupaten Sumba Timur.
2. Sistem Informasi ini hanya menampilkan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Sumba Timur.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :
  - a. Eclipse IDE (*Integrated Development Environment*)
  - b. Android SDK (*Android Software Development Kit*)
  - c. SQLite

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memaksimalkan teknologi *smartphone* android sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Sumba Timur.
3. Untuk menerapkan dan memperaktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang perancangan sistem informasi pariwisata berbasis android.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur  
Penelitian ini diharapkan membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Sumba Timur dalam mempromosikan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Sumba Timur.
- b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membandingkan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun dilapangan dengan menerapkan langsung pada kehidupan masyarakat, selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang Sistem Informasi berbasis android ini.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bacaan untuk menambah ilmu pengetahuan tentang sistem informasi berbasis android.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu kabupaten Sumba Timur.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

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

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada obyek yang dituju dan konsep perancangan sistem.

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

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi.