

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi pada saat ini kemajuan teknologi semakin pesat terutama pada kemajuan teknologi telepon genggam/*handphone*. Pada awalnya telepon genggam berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat dibawa kemana saja. Namun dimasa kini fungsi telepon genggam sudah dapat untuk berkirim pesan atau foto, mendengarkan musik, menonton video atau foto, mengakses internet, GPS, dan lain-lain. Dengan segala kemajuan dan kelebihannya telepon genggam sering disebut dengan *smartphone*. Keberadaan *smartphone* atau ponsel pintar sangatlah membantu para pengguna untuk mendapatkan informasi dan memenuhi kebutuhan dengan lebih cepat dan tepat.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi *smartphone*, sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* semakin berkembang, beberapa diantaranya yaitu Android, RIM Blackberry, Microsoft Windows Mobile, dan Symbian. Dengan diterapkannya sistem informasi pada *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perangkat mobile yang dapat menggantikan PC dalam beberapa hal. Sistem operasi Android mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan operasi pada telepon genggam yang lainnya, yaitu Android bersifat *open source*, *multitasking*, kemudahan-kemudahan dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi berbasis Android karena tersedianya dokumentasi, serta

Android dikembangkan oleh perusahaan besar Google yang menyediakan fitur-fitur layanan Google.

Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon genggam, dapat diterapkan diberbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pariwisata. Para wisatawan lokal maupun mancanegara akan membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan ditujunya. Untuk dapat mengetahui lokasi wisata yang akan ditujunya, para wisatawan dapat dengan mudah mencarinya dengan mengakses internet. Informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia diberbagai macam website. Namun untuk mencari lokasi objek wisata ini masih tersebar di berbagai website, sehingga dapat memakan waktu yang lama, selain itu belum tentu informasi yang diberikan lengkap.

Kota Surakarta merupakan salah satu daerah yang menjadi tujuan wisata di Provinsi Jawa Tengah. Banyaknya wisata di Kota Surakarta menyebabkan jasa pemandu wisata (*tour guide*) yang bersedia untuk melayani dan membantu para pengunjung wisatawan dalam mencari lokasi objek wisata beserta fasilitas umum yang diinginkan.

Namun, pada kenyataannya menyewa jasa *tour guide* memerlukan biaya yang relatif mahal. Hal ini menyebabkan tidak setiap pengunjung wisata memerlukan jasa *tour guide*. Misalnya saja seorang *backpacker* yang berwisata di Kota Surakarta akan lebih memilih menghemat uang dari pada harus menyewa jasa *tour guide*. Selain itu, dengan didampingi seorang *tour guide* kebebasan dan privasi seorang wisatawan juga akan berkurang.

Hal ini bisa menjadi masalah ketika wisatawan dijalan dan belum tahu arah jalan untuk menuju tempat wisata, sedangkan jalan yang mereka tempuh tidak ada penduduk atau perkampungan, jadi tidak ada tempat untuk bertanya dan yang lebih penting lagi ketika wisatawan tidak mengetahui berapa budget yang harus dikeluarkan dalam mengunjungi suatu tempat wisata, jangan sampai nanti pada akhirnya tidak sesuai dengan kantong wisatawan dan berakibat buruk. Seperti kekurangan atau kehabisan uang.

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 ditambahkan beberapa informasi pada aplikasi misalnya yaitu seputar hotel dan souvenir. 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 sudah semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada *smartphone* berbasis Android.

Dari latar belakang diatas dan melihat perkembangan wisata di Kota Surakarta yang saat ini berkembang begitu cepat, penulis bermaksud untuk membuat skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA SURAKARTA BERBASIS MOBILE ANDROID”**,

dengan tujuan dapat mempermudah wisatawan dalam mencari lokasi objek wisata (sejarah dan kuliner), hotel dan toko souvenir di Kota Surakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah Aplikasi Sistem Informasi Geografis Wisata dan Fasilitas Umum di Kota Surakarta dengan Memanfaatkan *handphone (smartphone)* ber-*platform* Android.
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai objek wisata (sejarah dan kuliner), hotel dan toko souvenir yang ada di Kota Surakarta, sehingga informasi tersebut dapat diakses oleh masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus dalam pembahasannya, maka diperlukan pembatasan masalah. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak membahas keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan untuk kebutuhan aplikasi.
2. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS, dan Google Maps.
3. Lokasi objek wisata dimasing-masing daerah digambarkan berupa simbol-simbol.

4. Sistem memberikan informasi objek wisata (sejarah dan kuliner) yang ada di Kota Surakarta yang meliputi nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat, deskripsi objek wisata, gambar objek wisata serta memberikan informasi seputar hotel dan toko souvenir.
5. Rute yang ditampilkan tidak memperhatikan rambu-rambu lalu lintas.
6. Update data dilakukan dengan mengupdate versi aplikasi.
7. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* ber-*platform* Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu:

1. Membangun Sistem Informasi Geografis berbasis Mobile Android untuk wisatawan di daerah Kota Surakarta.
2. Dapat menghasilkan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Wisata dan Fasilitas Umum di Kota Surakarta dengan Memanfaatkan *handphone (smartphone)* ber-*platform* Android.
3. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diberikan dari adanya penelitian ini antara lain adalah:

1. Mempermudah wisatawan dalam mencari suatu lokasi wisata yang berupa objek wisata (sejarah dan kuliner), hotel, dan toko souvenir di Kota Surakarta.
2. Sebagai alternatif media promosi mengenai pariwisata di Kota Surakarta menjadi sistem yang mudah diakses dan *flexible*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penyusunan skripsi ini merupakan langkah-langkah kerja yang perlu dilakukan agar penyusunan skripsi menjadi lebih mudah dan terarah. Metodologi 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 Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta.

2. Studi pustaka

Dengan mempelajari materi yang diperoleh berkaitan dengan topik 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 Surakarta.

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.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Sistematika penulisan yang digunakan penulis dalam menulis penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang skripsi, gambaran umum permasalahan yang dihadapi beserta batasan masalah penulisan, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang akan didapatkan, serta metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori yang di gunakan dengan topik yang meliputi pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian geografis, pengertian sistem informasi pengertian sistem informasi geografis, kemampuan sistem informasi geografis, konsep dasar android, penjelasan tentang *Unified Modelling Language (UML)*, *Global Positioning System (GPS)*, *Google Maps*, dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang rancangan dan analisis sistem yang akan dibangun.

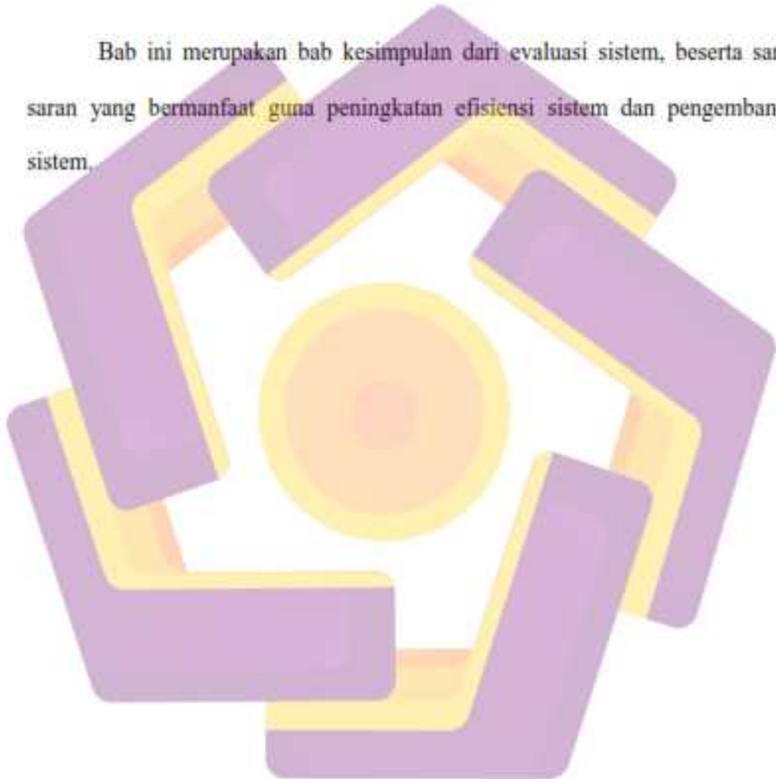
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil setelah proses pembuatan sistem dilakukan, implementasi dan pengujian terhadap sistem dari tiap-tiap proses yang

berjalan dan yang terkait dengan sistem yang dibuat beserta tampilan print screen dari sistem yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab kesimpulan dari evaluasi sistem, beserta saran-saran yang bermanfaat guna peningkatan efisiensi sistem dan pengembangan sistem.



1.8 Jadwal Agenda Kegiatan Penelitian

Jadwal penelitian yang disusun oleh penulis adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Bulan Dan Tahun																															
		Mri 2013				Juni 2013				Juli 2013				Agustus 2013				September 2013				Oktober 2013				November 2013				Desember 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Studi Kepustakaan	█	█	█	█																												
2.	Pengumpulan Data	█	█	█	█																												
3.	Analisis Data									█	█	█	█	█	█	█	█																
4.	Desain Sistem																																
5.	Pembuatan Program																	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█				
6.	Uji Coba Program																									█	█	█	█				
7.	Pengumpulan Skripsi																													█	█	█	█