

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Masalah

Menurut Salah Wahab (1975:55) pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya.Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasikan industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi.

Berdasarkan pengertian tersebut maka pariwisata dapat dikatakan sebagai sebuah industry terbesar yang memiliki peran sebagai salah satu sumber devisa suatu Negara. Banyak negara mulai menyadari pentingnya sektor pariwisata, sehingga Negara-negara tersebut mulai bergantung dari industri pariwisata ini sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan.

Dengan adanya tingkat pengangguran yang tinggi saat ini, pariwisata juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lapangan kerja baru. Perkembangan pariwisata pada suatu Negara dapat mempengaruhi kemajuan sektor ekonomi yang merupakan poin penting yang harus dimiliki oleh sebuah Negara maju maupun Negara yang sedang berkembang seperti Indonesia.

Sebagai salah satu wilayah pengembangan pariwisata di Indonesia, beberapa daerah di Pulau Flores terus berupaya mengembangkan fasilitas yang standarisasi, sehingga pelayanan terhadap tamu lebih maksimal, termasuk personal dalam fasilitas pariwisata tersebut. Tempat wisata yang bisa ditemukan di pulau ini bisa dibedakan dalam beberapa kategori. Wisata alam, antara lain: Taman Nasional Komodo, Danau Tiga Warna Kelimutu. Selanjutnya wisata bahari meliputi: Taman Laut 17 Pulau Riung, Pulau Bidadari. Serta wisata budaya yang meliputi: Tarian Caci, Rumah adat Mbaru Niang di Wae Rebo.

Berdasarkan uraian di atas, pariwisata di pulau Flores membutuhkan sebuah sentuhan teknologi yang lebih canggih. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Dengan demikian kita bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk memajukan industri pariwisata di Pulau Flores.

Kemajuan teknologi bisa digunakan untuk membantu pemerintah dalam menyediakan layanan paket data dan informasi mengenai lokasi wisata. Perangkat selular khususnya Smartphone merupakan media yang tepat untuk memberikan fasilitas informasi lokasi wisata. Perangkat smartphone yang dimaksud ialah Android. Hal ini dikarenakan oleh pengguna perangkat selular ini bertambah setiap tahunnya dan Android itu sendiri memiliki fitur yang lebih canggih dibandingkan perangkat selular di kelasnya.

Terlepas dari ketertarikan terhadap objek, salah satu trik untuk menarik para wisatawan adalah dengan menyediakan fasilitas dan layanan yang memadai. Para wisatawan ingin mendapatkan inovasi dari objek wisata yang dikunjungi yang dapat membuat mereka tidak kesulitan dalam mencari tahu dan menemukan sebuah lokasi wisata tanpa harus membuka peta konvensional ataupun menggunakan media internet untuk mengunjungi halaman website yang menyediakan informasi pariwisata untuk suatu daerah yang cenderung tidak praktis. Selain itu, minimnya pembangunan infrastruktur jaringan internet di Pulau Flores juga mengakibatkan tidak tersedianya akses internet pada daerah dan destinasi pariwisata tertentu dan membuat pengunjung bingung untuk mencari tahu tentang wisata tujuan yang akan dikunjunginya, sehingga aplikasi android sangat berperan penting dibanding mengunjungi situs-situs tertentu karena terbatasnya jaringan internet.

Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Sistem Operasi Android untuk Informasi Lokasi Pariwisata di Pulau Flores"

## **1.2.Rumusan Masalah**

Dalam merumuskan masalah ini, penulis akan mengemukakan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang di atas, yaitu bagaimana merancang aplikasi mobile yang berbasis Android untuk memberikan informasi tentang lokasi pariwisata di Pulau Flores berdasarkan daftar wisata yang telah tersedia.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari skripsi ini adalah:

- a. Aplikasi ini hanya terbatas pada daftar tempat pariwisata di Pulau Flores
- b. Pengguna aplikasi ini tidak bisa menambahkan daftar tempat pariwisata pada aplikasi ini
- c. Pengguna aplikasi ini hanya bisa memilih objek yang sudah disediakan oleh sistem ini
- d. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada Android Mobile.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Sebagai persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Memberikan kemudahan bagi wisatawan baik Domestik maupun mancanegara untuk menemukan lokasi pariwisata di Pulau Flores menggunakan Aplikasi Mobile yang berbasis Android.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi pengguna aplikasi dan masyarakat Flores, aplikasi ini dapat digunakan sebagai software pembantu untuk menemukan lokasi pariwisata di Pulau Flores.
- b. Bagi pihak lain, dapat memberi informasi tambahan tentang objek pariwisata yang ada di Pulau Flores dan sebagai referensi untuk penelitian

yang berkaitan dengan aplikasi yang sama dan diharapkan agar dapat dipergunakan semestinya.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **a. Studi Literatur**

Studi literatur adalah survei dan pembahasan literatur pada bidang tertentu dari suatu penelitian. Adapun survey dan pembahasan literatur pada penelitian ini berisi tentang pariwisata secara umum, sejarah Pulau Flores, pariwisata di Pulau Flores, Aplikasi Mobile berbasis Android, GPS.

Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar teori dalam melakukan studi dan juga menjadi dasar untuk membuat desain dari Program Aplikasi yang akan dibuat.

### **b. Pengumpulan Data**

Data sekunder yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini adalah :

1. Nomor telpon penting dari masing-masing Kabupaten yang ada di Pulau Flores
2. Foto lokasi pariwisata di Pulau Flores
3. Deskripsi masing-masing tempat wisata di setiap Kabupaten di Pulau Flores.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Skripsi ini dibuat secara sistematis dan terdiri dari beberapa bab. Dalam tiap bab berisi tentang masalah sesuai dengan penyusunan skripsi. Adapun Sistematika dalam penulisan skripsi ini ialah:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada I berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan judul yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi dan pembuatan program.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah apa saja yang dilakukan penulis dalam merancang Program Aplikasi yang akan dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas implementasi program dan pengujian program serta implementasi lainnya.

### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis dalam pengembangan pembuatan aplikasi ini.