

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membawa kita untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Dengan dampak, masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Kabupaten Malang merupakan salah satu daerah wisata yang mempunyai berbagai macam wisata yang menarik di Pulau Jawa khususnya di Jawa Timur. Kebanyakan wisatawan berkunjung ke Kabupaten Malang untuk melihat kebudayaan dan tempat wisata yang alami dan terjaga keasriannya. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah. Pariwisata bagi pemerintah daerah merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang efektif dan

efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku – buku jika ada wisatawan yang mengunjungi obyek wisata, serta kunjungan ke setiap daerah baik luar kota maupun luar provinsi bahkan pihak dinas pariwisata Malang melakukan kunjungan hingga ke luar negeri. Hal tersebut kuranglah efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di kota tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spesial mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel atau perangkat lain yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini di dalamnya. Karena itu, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi mobile berbasis android dalam pembuatannya.

Dari uraian di atas, penulis membangun sebuah sistem aplikasi sistem informasi yang berbasis mobile Android yangmana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai peta letak obyek wisata yang ada di Kabupaten Malang. Sistem ini juga memberikan informasi lain mengenai fasilitas – fasilitas pendukung lainnya seperti hotel, restoran, paket wisata, dan informasi khusus lainnya. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PARIWISATA PADA KABUPATEN MALANG BERBASIS ANDROID ”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dikemukakan permasalahan – permasalahan yang ada pada sistem informasi pariwisata yang ada pada Kabupaten Malang sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android?
2. Bagaimana cara pengoptimalan fungsi ponsel ataupun perangkat bergerak lainnya bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membuat ruang lingkup permasalahan pengolahan data yang meliputi:

1. Aplikasi menampilkan peta obyek wisata yang ada pada Kabupaten Malang.
2. Aplikasi ini hanya terbatas dengan menampilkan peta dan informasi obyek pariwisata, informasi hotel, restoran, dan rute wisata yang ditawarkan.
3. Aplikasi dirancang untuk perangkat bergerak yang menggunakan sistem operasi Android dengan versi minimal Android 2.2 atau di atasnya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Membangun sistem informasi pariwisata berbasis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu serta menambahkan fitur pada aplikasi tersebut.
4. Membangun sistem informasi pariwisata Kabupaten Malang berbasis Android yang dapat memetakan lokasi obyek wisata secara interaktif serta mudah digunakan oleh user.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis  
Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan penulis selama di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai persiapan pengaplikasian dunia kerja.
2. Bagi wisatawan  
Memperudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi tentang obyek wisata yang diinginkan yang ada pada Kabupaten Malang dengan cara yang lebih informatif dan dapat dijadikan panduan saat berwisata ke Kabupaten Malang dengan lebih efektif, efisien, serta optimal.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Langkah – langkah dalam penelitian ini adalah:

### 1. Mengumpulkan data

Di dalam mengumpulkan data dalam pembuatan Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Malang Berbasis Android ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### a. Studi Literatur

Yaitu mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

#### b. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan mempelajari literatur yang berkaitan dengan perancangan pembuatan Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Malang Berbasis Android.

#### c. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang akurat, proses tanya jawab perlu dilakukan secara langsung dengan pihak-pihak terkait yang berhubungan langsung dengan obyek yang diteliti, dalam hal ini adalah obyek – obyek wisata, hotel, dan restoran, serta rute wisata yang ditawarkan. Obyek wawancara

adalah Bapak Jayus selaku kepala tim Dinas Pariwisata Kabupaten Malang. Sehingga dari hasil wawancara tersebut didapatkan data dan informasi yang dapat membantu proses penelitian.

## 2. Analisa Data

Menganalisis data yang didapat dari hasil penelitian dengan menggunakan metode / kerangka kerja SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities and Threats*) sebagai dasar untuk memperoleh pokok – pokok permasalahan yang lebih jelas dan spesifik. Kemudian berdasarkan hasil analisa ini nantinya dapat dirancang usulan – usulan untuk diterapkan dalam sistem yang ada.

## 3. Merancang Sistem dan Implementasi

Pembuatan dan perancangan model dari proses – proses yang akan digunakan dalam sistem informasi pariwisata.

## 4. Tahap uji coba program

- a) Menguji aplikasi yang telah dibuat.
- b) Melakukan revisi aplikasi apabila masih terdapat kesalahan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan agar mempermudah

pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini, adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

#### **1. BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **2. BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari sistem informasi penjualan dan software yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini.

#### **3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

#### **4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

#### **5. BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada sub bab rumusan masalah, dan saran merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulisan untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.