

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan citra bangsa, sebagaimana periode terakhir saat ini bangsa Indonesia telah dikenal secara negatif oleh negara-negara tetangga. Pariwisata dapat dikatakan sebagai industri yang semakin berkembang pesat, sebab melalui sektor pariwisata pula mampu meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatkan taraf hidup masyarakat dan memperluas kesempatan kerja, serta melestarikan alam dan budaya setempat. Provinsi Jawa Tengah, sebagai salah satu wilayah tujuan wisata di Indonesia, menawarkan berbagai macam obyek wisata baik obyek wisata alam, budaya, maupun buatan. Salah satu daerah tujuan wisata di Jawa Tengah yang kaya akan obyek dan daya tarik wisata tersebut adalah Kabupaten Klaten.

Kabupaten Klaten merupakan salah satu Kabupaten di Propinsi Jawa Tengah yang memiliki potensi pada sektor pariwisata. Kabupaten Klaten menawarkan beragam obyek wisata dengan semua potensi, keunikan, dan kelebihan yang dimilikinya. Dalam usaha pengembangannya, pendekatan secara teknologi dalam informasi pariwisata masih kurang. Dengan pendekatan teknologi diharapkan informasi dapat diterima dengan optimal dan pengembangan daerah wisata dapat direncanakan dengan baik.

Untuk mendukung informasi yang mudah di akses oleh masyarakat umum tersebut, dibutuhkan media informasi guna memperkenalkan obyek wisata yang ada di Kabupaten Klaten. Media informasi yang ada masih sebatas media cetak (koran, spanduk, papan), media televisi, dan website. Untuk memudahkan para wisatawan atau orang yang akan berwisata ke Kabupaten Klaten dibutuhkan media informasi yang *Moveable* (mudah dibawa kemana mana).

Teknologi perangkat lunak telah menambah fungsi sebuah ponsel, dari sekedar telpon dan SMS. Kini *Mobile Application* merupakan aplikasi yang bisa berjalan pada ponsel dan dapat dijadikan sebagai bentuk dari media informasi yang *Moveable*. Bahasa pemrograman JAVA khususnya J2ME digunakan untuk membangun suatu *Mobile Application* pada sistem yang mempunyai kapasitas penyimpanan dan memori kecil seperti ponsel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu
"Bagaimana Merancang Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Klaten Berbasis Mobile Menggunakan J2ME?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, dibuat beberapa batasan masalah yang menspesifikasikan hal-hal yang akan dibahas dan diimplementasikan. Hal ini

dilakukan agar pembahasan dan pembuatan laporan dapat lebih fokus pada tujuan yang telah ditetapkan. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Software yang digunakan : J2ME (Java 2 Micro Edition), Netbeans 6.9, XAMPP Win32 versi 1.7.3
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung Java MIDP 2.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan akan diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Membuat Mobile Application yang berisi gambar, teks dan peta seputar pariwisata Kabupaten Klaten. Agar wisatawan dapat lebih mudah dalam mengakses informasi tentang obyek wisata di Kabupaten Klaten.
2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Menyajikan informasi wisata di kabupaten Klaten kedalam sebuah sistem dengan pendekatan teknologi informasi.
2. Memberikan referensi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi berkaitan dengan pariwisata sehingga dapat membantu mengembangkan obyek wisata tersebut.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.

1.6 Metodologi Penelitian

Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode Pustaka

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dalam tugas akhir.

3. Metode Wawancara

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini akan dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pembuatan tugas akhir, tujuan pembuatan tugas akhir, pembatasan masalahnya, metodologi penulisan serta sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

Bab II Dasar Teori

Berisi tentang penjelasan teoritis dalam berbagai aspek yang akan mendukung ke arah analisis tugas akhir yang dibuat.

Bab III Analisis Dan Perancangan

Menguraikan tentang gambaran umum dari obyek penelitian. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis serta tujuan kenapa langkah analisis perlu dilakukan terhadap sistem yang akan diteliti.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Menguraikan tentang hasil pembahasan dari sistem informasi yang akan dikembangkan serta pengujian terhadap sistem tersebut

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan kelebihan dan kekurangan sistem informasi. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian, agar dalam pengembangan program selanjutnya bisa lebih baik.