

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dengan banyak kemunculan teknologi baru yang membanjiri dunia informasi dan teknologi. Jarak dan ruang bagi manusia yang tidak akan berpisah dengan perkembangan teknologi yang semakin lama akan semakin maju, berbagai macam peralatan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang membantu seluruh aktivitas manusia diseluruh penjuru dunia. Hal ini pula yang mempengaruhi perkembangan dunia pariwisata, baik wisata alam maupun wisata kuliner. Sehingga makin marak orang atau instansi pariwisata di sebuah daerah menggunakan teknologi informasi untuk memperkenalkan potensi wisata di daerah nya agar dapat di jadikan referensi yang menarik bagi para wisatawan sehingga memilih daerah tersebut sebagai kunjungan wisata, dengan demikian pendapatan daerah dapat di tunjang dari sektor pariwisata.

Kabupaten Klaten merupakan salah satu daerah yang menjadi tujuan wisata di Provinsi Jawa Tengah. Ada beberapa jenis objek wisata yang terdapat di Kabupaten Klaten, seperti wisata alam, wisata air serta wisata buatan. Hal ini menyebabkan banyaknya jasa pemandu wisata (*tour guide*) yang tersedia untuk melayani dan membantu para pengunjung

wisata (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 Kabupaten Klaten 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 diperparah ketika wisatawan dijalan dan belum tahu arah jalan untuk menuju tempat pariwisata, sedangkan dijalan ini 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.

Pesatnya perkembangan teknologi *mobile* saat ini telah memberikan banyak jawaban kepada masalah-masalah yang berhubungan dengan kenyamanan dan keluasaan akses terhadap hal-hal yang diinginkan. Dalam hal pariwisata, dengan teknologi *mobile* seseorang dapat memperoleh informasi terhadap suatu tempat atau lokasi objek wisata, gambaran dan penjelasan, serta *update* berita terbaru mengenai lokasi yang dimaksud dalam satu waktu dan kondisi yang lebih fleksibel

kapanpun dan dimanapun. Hal ini didukung dengan adanya *Global Positioning System* (GPS) yang saat ini telah banyak dimanfaatkan oleh masyarakat luas. GPS dapat membantu seseorang dalam menentukan posisi, kecepatan, arah dan waktu selama orang tersebut berada dipermukaan bumi. Teknologi GPS memberikan orientasi baru bagi seseorang dalam memanfaatkan teknologi *mobile*.

Berdasarkan masalah di atas dan dikaitkan dengan kemajuan teknologi *mobile* saat ini, maka penulis tertarik membuat "Aplikasi Panduan Lokasi Wisata Dan Akomodasi Berdasarkan Biaya Yang Dimiliki Wisatawan Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah Aplikasi Layanan Informasi Objek Wisata dan Fasilitas Umum di Kabupaten Klaten dengan Memanfaatkan *handphone (smartphone)* ber-*platform* Android.
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi wisata daerah Klaten yang di lengkapi dengan peta lokasi tempat wisata.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Informasi wisata dan fasilitas umum berdasar pada lokasi-lokasi wisata di Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah.

2. Informasi dihasilkan berupa lokasi objek wisata dan penjelasannya, ATM (*Automatic Teller Machine*), hotel, SPBU, serta toko *souvenir* yang berkaitan dengan objek wisata di Kabupaten Klaten.
3. Peta *virtual* yang digunakan adalah Google Map.
4. Untuk fitur rute jalan yang dilewati adalah jalan umum.
5. Aplikasi ini bersifat *client-server* dimana *client* hanya bisa mengakses melalui *handphone* dan *server* berbasis *web* dan hanya bisa diakses melalui halaman *website* di *internet*.
6. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* ber-*platform* Android.
7. Aplikasi ini tidak membahas lebih jauh mengenai koneksi HSDPA jika terjadi gangguan, tidak membahas tentang pendistribusian aplikasi dan tidak membahas keamanan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu:

1. Dapat menghasilkan Aplikasi Layanan Informasi Objek Wisata dan Fasilitas Umum Daerah Kabupaten Klaten yang memanfaatkan *handphone (smartphone) platform* Android.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran. Sehingga diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan aplikasi lain berbasis 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

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Penulis

- a. Dapat mengembangkan hasil pikiran dan karyanya, serta bisa menyumbangkan hasil karyanya pada dunia pariwisata di Kota Klaten khususnya.
- b. Mampu mencari, mengetahui, menganalisa dan mendata ke dalam bentuk laporan yang tersusun baik dan sistematis.
- c. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2) Akademis

- a. Merupakan sumbangan pikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer.
- b. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan skripsi atau tugas akhir.

3) Masyarakat

- a. Memberikan kemudahan memperoleh informasi dan keberadaan dari lokasi tempat wisata beserta fasilitas umumnya yang akan dituju oleh para wisatawan yang menggunakan *handphone* berbasis *Android*.
- b. Memberikan kebebasan menentukan tempat wisata, penginapan (*hotel*), toko *souvenir*, restoran (tempat makan), serta ATM yang berkaitan dengan tempat wisata di Kabupaten Klaten kepada para wisatawan.

4) Pembaca

Merupakan suatu tambahan informasi sumber pengetahuan dan informasi bacaan khususnya bagi mereka yang akan menyusun karya ilmiah untuk dijadikan acuan dalam penulisan

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Studi *pustaka* merupakan sumber data tertulis yang didapat dari berbagai referensi seperti buku, sumber arsip, majalah dan dokumen-dokumen resmi.

2. Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait, dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Klaten.

3. Observasi(Pengamatan langsung)

Observasi yang dilakukan penulis adalah melihat dan mengamati langsung tempat-tempat pariwisata di Kota Klaten.

4. Jelajah jejaring (Browsing Internet)

Pengambilan data berupa *title* dan *image* dalam bentuk format *html*, *pdf*, dan *jpg* melalui *Browsing* (pencarian) dari situs-situs yang berkaitan langsung dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dari penelitian ini yang meliputi latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori, software yang digunakan, serta membahas gambaran umum tentang Android dan aplikasinya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan tentang perencanaan sistem yang akan di buat yang meliputi waktu dan tempat pembuatan, alat dan bahan, metode penelitian, dan proses alur kerja aplikasi mobile pada peranan pariwisata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang pembuatan sistem atau Implementasi dari perencanaan bab sebelumnya serta hasil penelitian atau hasil dari analisis data dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.8 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	Oktober				November				Desember			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah	■	■										
2	Analisis Kebutuhan Sistem			■	■								
3	Pengumpulan Data		■	■	■								
4	Membuat Rancangan Sistem				■	■	■	■					
5	Rancangan Membangun Program					■	■	■	■				
6	Uji Coba Program (testing)								■			■	
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program									■	■	■	
8	Implementasi Program											■	
9	Pembimbingan Penulisan Naskah Skripsi					■	■	■	■	■	■		
10	Penulisan Akhir Laporan										■	■	
11	Pendadaran												■

Keterangan : kolom angka melambangkan satuan minggu dalam 1 bulan