

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi nirkabel, khususnya teknologi seluler memberikan banyak kemudahan manusia untuk mengirim maupun menerima informasi secara mudah dan cepat. Pada mulanya teknologi seluler terbatas untuk komunikasi suara, namun dalam perkembangannya dapat digunakan untuk transmisi data, antara lain : teks, gambar, video dan perangkat bergerak. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di masyarakat. Hal tersebut merubah pola pikir masyarakat untuk selalu ingin mendapatkan informasi dengan cepat, akurat yang dapat diakses dimana saja serta kapan saja.

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 untuk para wisatawan. Saat ini sarana informasi untuk mempermudah pencarian lokasi wisata masih banyak yang menggunakan cara konvensional seperti brosur, pameran, atau majalah-majalah. Walaupun banyak juga yang sudah lumayan canggih seperti pencarian online, maupun pemanfaatan peta di websitenya, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan dalam hal menemukan tempat atau fasilitas yang tepat di kota tersebut. Terkadang mereka menggunakan jasa pemandu wisata sebagai sumber informasi

tentang objek wisata yang sedang dikunjungi. Namun tidak sedikit para wisatawan yang menjadi korban dari orang-orang yang tidak bertanggung jawab dengan mengambil imbalan yang tidak wajar sesaat setelah dia menunjukkan suatu tempat wisata atau memberi jasa angkutan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang tepat guna serta dapat dipakai sesuai kebutuhan.

Dengan menggunakan teknologi layanan komunikasi bergerak, yaitu WAP (*Wireless Application Protocol*), wisatawan dapat melakukan perjalanan wisata dengan mandiri, karena WAP merupakan suatu protokol aplikasi yang memungkinkan internet dapat diakses oleh ponsel dan perangkat wireless lainnya, membawa informasi secara online melewati internet langsung menuju ke ponsel atau klien WAP lainnya. Dalam hal ini, *mobile device* sebagai pemandu wisata elektronik yang bisa menampilkan data pilihan wisata dan searching tempat, karena informasi dari sistem pemandu wisata berbasis WAP dapat diakses melalui handset yang dibawa wisatawan selama melakukan perjalanan wisata.

Dengan alasan tersebut mendorong penulis untuk membuat sistem pemandu wisata berbasis WAP. Dengan dikembangkannya sistem ini diharapkan akan mempermudah para wisatawan dalam melakukan perjalanan wisatanya.

Melihat dari fenomena diatas maka penulis mengangkat judul **"PERANCANGAN SISTEM PEMANDU WISATA BERBASIS WAP DI YOGYAKARTA"** untuk penyusunan Karya Ilmiah ini karena penulis ingin memberikan suatu manfaat yang positif dalam memberikan solusi yang tepat bagi para wisatawan yang sedang berkunjung ke Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah :

- 1) Bagaimana cara merancang sistem pemandu wisata berbasis WAP untuk mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi pada Dinas Pariwisata Propinsi DIY.
- 2) Bagaimana cara mengoptimalkan fungsi telepon seluler bukan hanya sebagai alat komunikasi, namun juga sebagai sarana penyampaian informasi.

1.3 Batasan Masalah

Teradapat banyak faktor yang harus diidentifikasi dan dilibatkan untuk bisa membuat suatu sistem yang sempurna. Namun demikian permasalahan dibatasi oleh beberapa hal, yaitu :

- 1) Aplikasi ini dapat berjalan pada mobile devices yang memiliki fitur WAP.
- 2) Dalam skripsi ini tidak dibahas lebih lanjut tentang keamanan jaringan pada server internet.
- 3) Daerah tujuan wisata yang digunakan sebagai studi kasus adalah wisata DIY.
- 4) Pengembangan sistem ditekankan pada pembuatan sistem informasi pariwisata yang meliputi, informasi tentang objek wisata, informasi penginapan, informasi tempat belanja, informasi kuliner, informasi telepon penting dan layanan feed back.

- 5) Software yang akan digunakan XAMPP, Macromedia Dreamwever, dan Openwave V7 Simulator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

Maksud penelitian :

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang objek permasalahan dari penelitian.
- 2) Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama dibangu kuliah kedalam aplikasi nyata.
- 3) Membantu pemerintah daerah untuk memberikan informasi kepada para wisatawan.

Tujuan penelitian :

- 1) Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Menghasilkan sistem pemandu wisata pada Dinas Pariwisata Profinsi DIY berbasis WAP yang mampu menyediakan informasi secara cepat bagi wisatawan yang sedang melakukan perjalanan wisata.
- 3) Mempermudah para wisatawan dalam mendapatkan informasi dimanapun dan kapanpun dibutuhkan.

- 4) Mendapatkan gambaran tentang mekanisme perancangan suatu aplikasi berbasis teknologi wireless yang pada saat ini telah berkembang pesat.
- 5) Mengoptimalkan nilai fungsi dari sebuah perangkat genggam.

1.5 Metode Penelitian

1) Metode observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

2) Metode wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

3) Metode Kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara memperoleh data dan informasi dengan membaca kearsipan yang dimiliki oleh Dinas Pariwisata.

4) Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, laporan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang dipakai, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang landasan teori yang menjadi dasar pada pokok bahasan selanjutnya, berisi pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem yaitu pariwisata, perangkat bergerak, pengertian sistem dan informasi, basis data, flowchart, UML, WAP, WML, beserta software yang digunakan, database MySQL dan PHP.

BAB III Analisis Sistem dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini, membahas tentang tinjauan umum dan analisis sistem secara umum maupun secara rinci pada Dinas Pariwisata Propinsi DIY dari hasil penelitian, beserta perancangan sistem, perancangan database, rancangan struktur tabel dan rancangan interface.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang uji coba program, uji coba sistem, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem, dan pembahasan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari penyusunan skripsi dan saran yang membangun bagi pengembangan diri.

