

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman maka semakin berkembang pula teknologi dari berbagai sisi, manusia semakin dimudahkan dalam melakukan aktifitasnya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah smartphone, dimana dengannya berbagai masalah dapat terbantu dalam kehidupan. Awalnya Smartphone hanya dimiliki oleh kalangan tertentu namun semenjak diluncurkannya system operasi android, system operasi android sangat didominasi oleh pengguna smartphone di dunia. Kini hampir seluruh lapisan masyarakat memilikinya. Smartphone seakan tidak bisa terlepas dari kegiatan sehari-hari tiap orang. Baik itu sekedar berkomunikasi, hiburan sampai untuk mencari informasi.

Smartphone yang memudahkan penggunaannya untuk melakukan aktifitas menggunakan suatu aplikasi mobile yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang ada. Aplikasi mobile pada saat ini merupakan teknologi yang sangat berkembang pesat. Perkembangan aplikasi mobile yang pesat berdampak pada gaya hidup masyarakat sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk membantu aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas-aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi.

Banyak aplikasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti aplikasi panduan untuk berpergian, seperti untuk mencari objek wisata dan lain sebagainya.

Kabupaten Paser merupakan sebuah kabupaten yang berada di paling selatan Provinsi Kalimantan Timur. Melansir dari Pemerintah Kabupaten Paser, pada abad ke-16, Kabupaten Paser dahulu merupakan daerah Kerajaan Sadurangas yang kemudian dinamakan Kesultanan Paser. Kabupaten Paser memiliki potensi pariwisata yang sangat luar biasa dan tidak kalah dengan daerah lain di Kalimantan Timur (Kaltim). Potensi pariwisata adat juga banyak dimiliki Kabupaten Paser. Keberagaman obyek dan atraksi wisata tengah di gali.

Saat ini akses wisata di Kabupaten Paser masih dalam pembangunan. Banyak lokasi wisata yang belum diketahui oleh para wisatawan domestik maupun mancanegara. Saat ini pemerintah sedang berusaha untuk meningkatkan jumlah wisata yang berkunjung ke wilayah Kabupaten Paser dan meningkatkan jumlah obyek wisata yang dikenal. Usaha yang dilakukan pemerintah adalah mempromosikan pariwisata daerah untuk dapat dikenal oleh masyarakat.

Untuk membantu pemerintah mempromosikan wisata yang ada di Kabupaten Paser, maka perlu adanya pembuatan aplikasi mobile yang nantinya diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata dan seni budaya yang ada di kabupaten Paser. Masyarakat nantinya dapat berperan dengan naiknya ekonomi yang ada di sekitar daerah wisata. Kabupaten Paser adalah salah satu kota singgah, dimana diharapkan promosi dengan menggunakan aplikasi mobile dapat menaikkan jumlah wisatawan yang ada di Kabupaten Paser.

Karenanya Penulis mengangkat Judul “Analisis pembuatan visit paser sebagai aplikasi panduan wisata di Kabupaten Paser Kalimantan Timur menggunakan GPS berbasis android” dengan harapan dapat membantu wisatawan yang menggunakan smartphone berbasis android dalam memilih wisata yang ada di Kabupaten Paser, dengan fitur informasi wisata & event, kategori wisata & event, serta penunjuk arah wisata dengan menggunakan maps.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan mendasari penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi sistem informasi mobile dengan sistem operasi android yang dapat menampilkan informasi wisata dan event seni budaya, serta dilengkapi dengan map yang menggunakan GPS, untuk memudahkan wisatawan untuk mencapai lokasi wisata yang dituju. Sehingga diharapkan dapat membantu mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Paser.

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan beberapa batasan masalah pada penelitian :

1. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Aplikasi ini menggunakan GPS.
3. Metode yang digunakan adalah client server
4. Menggunakan MySQL sebagai database server.
5. Aplikasi yang akan dikembangkan membutuhkan koneksi internet .
6. Aplikasi ini hanya mencakup daerah Kabupaten Paser, Kalimantan Timur.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar yaitu :

1. Membuat sistem informasi wisata di wilayah Kabupaten Paser, Kalimantan Timur sebagai media informasi
2. Membantu memasarkan dan mempromosikan pariwisata di Kabupaten Paser yang dampaknya akan dirasakan pula oleh masyarakat.
3. Membantu membangun daerah Kabupaten Paser, Kalimantan Timur dibidang informasi teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah dapat memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dalam pembuatan aplikasi berbasis Android. Juga sebagai prasyarat kelulusan studi Strata I Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

2. Manfaat Institusi atau Perguruan Tinggi

Menambah referensi tentang teknologi bagi mahasiswa Informatika tentang pembuatan dan pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis Android.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini ada metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode studi literatur. Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan penelitian ini. Metode ini juga digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.6.2. Metode Perancangan

Setelah analisis data-data yang ada lalu akan menerapkannya pada beberapa Metode perancangan, antara lain : UML (*Unified Modelling Language*), Struktur Tabel, dan perancangan *User Interface* untuk perancangan antar muka sistemnya.

1.6.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan aplikasi yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan SDLC (*System Development life cycle*) dengan pendekatan *waterfall*.

1.6.4. Metode Testing

Metode testing menggunakan *blackboxtesting* sebagai tahap awal sebelum digunakan oleh *user* dan *whitebox* dan *blackboxtesting* untuk memastikan kode program sudah tidak mengalami kesalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II memuat tinjauan pustaka yang di perlukan dalam pembuatan sistem reservasi yang di dapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Paser, Kalimantan Timur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memuat mengenai cara pembuatan sistem dan implementasi pada perangkat *mobile* serta analisa hasil secara fungsional sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik

