

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia semakin dikenal dengan pariwisatanya. Pengembangan pariwisata tidak lepas dari unsur fisik maupun non fisik (sosial, budaya, dan ekonomi), maka dari itu perlu diperhatikan peranan unsur tersebut. Faktor geografi adalah merupakan faktor yang penting untuk pertimbangan perkembangan pariwisata. Juga berdampak di kota surakarta yang semakin memperkenalkan objek wisatanya. **Solo, Sala,** atau **Surakarta**, adalah nama sebuah kota di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kota ini terletak pada jalur strategis, yaitu pertemuan jalur dari Semarang dan dari Yogyakarta menuju Surabaya dan Bali. Wilayah di sekitar kota ini juga sering pula disebut sebagai Surakarta, yaitu bekas wilayah Keresidenan, pada awal masa Republik. (Wikibooks.org)

Pembangunan pariwisata dimaksudkan untuk menyuguhkan suatu objek yang dapat memuaskan para wisatawan, sehingga dapat memberikan suatu dampak yang positif terhadap pemasaran produk pariwisata dimasa yang akan datang.

Klasifikasi obyek wisata menurut Dirjen Pariwisata Republik Indonesia 1985 adalah sebagai berikut :

1. Obyek wisata alam (Natural Resources)

Bentuk dan wujud dari obyek wisata ini berupa pemandangan alam, seperti obyek wisata berwujud pada lingkungan, pegunungan, pantai, lingkungan hidup yang berupa flora dan fauna.

2. Obyek wisata budaya (cultural resources)

Bentuk dan wujud dari obyek wisata ini lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan maupun manusia, seperti tarian tradisional maupun kesenian, upacara adat, upacara keagamaan, upacara pemakaman dan lain-lain.

3. Obyek wisata buatan manusia (man made resources)

Bentuk dan wujud obyek wisata ini sangat dipengaruhi oleh upaya dan aktivitas manusia. Wujudnya dapat berupa museum, tempat ibadah,

permainan musik kawasan wisata yang dibangun seperti taman mini, kawasan wisata ancol, dan lain sebagainya.

(Eka, 2014) melakukan penelitian rancang bangun aplikasi pengenalan pariwisata sumatra selatan berbasis sistem android. Aplikasi ini digunakan untuk pencarian lokasi wisata. Namun kekurangan aplikasi dalam aplikasi ini adalah tidak tercantuk profil dan penjelasan dari wisata tersebut. Selain itu (Udayana, 2015) melakukan pengembangan aplikasi panduan pariwisata berbasis android dikabupaten klungkung namun kekurangan dalam penelitian ini hanya menampilkan panduan wisata di kota tersebut. Selain itu (Yusuf, Kodrat, Dan Rinta, 2016) melakukan penelitian aplikasi panduan wisata kota kodus menggunakan perangkat bergerak berbasis android yang hanya menampilkan peta wisata dikota kodus saja, dengan menggunakan media gambar dan video tidak adanya penjelasan profil lengkap dari wisara dikota tersebut.

Perangkat lunak yang dapat membantu mengenalkan potensi wisata yang terdapat di kota surakarta. Dengan media aplikasi pengenalan tersebut maka dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui seluruh tempat wisata di kota surakarta.

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Web untuk mengenalkan beragam objek-objek wisata di kota surakarta kepada para backpacker dan masyarakat, maka diperlukan inovasi yang baru dan tepat agar lebih mudah dipahami. Agar para backpacker mengetahui objek wisata di kota surakarta. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pemahaman yang efektif, digunakanlah media pengenalan berbasis web. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul "Aplikasi Backpacker Kota Surakarta Berbasis Web"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan arah petunjuk jalan ke lokasi wisata yang tersedia di Kota Surakarta.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi dapat dijalankan di Browser.
2. Aplikasi ini menjelaskan informasi seperti : Nama objek wisata, lokasi dan rute menuju lokasi wisata.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

A. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan dari jenjang pendidikan Strata-I pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Aplikasi pariwisata untuk para backpacker berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Bagi Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis, antara lain:

- Meningkatkan pemahaman dalam proses membangun sebuah sistem aplikasi, terutama pada hal ini adalah aplikasi pariwisata
- Meningkatkan pemahaman tentang bahasa pemrograman web.

B. Bagi Universitas

Adapun manfaat penelitian ini bagi universitas, antara lain :

- Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumber ilmu pengetahuan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan

Bab II Kajian Pustaka dan Dasar Teori.

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul Skripsi, seperti Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan analisa Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Membahas tentang hasil system serta pembahasan system yang telah disusun.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi ini, Serta saran untuk pengembangan system selanjutnya.

Daftar Pustaka**Lampiran**