

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri gaya baru yang mampu memicu pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan daerah, tarah hidup dan dalam mengaktifkan sektor lain di dalam negara penerima wisatawan. Di samping itu sebagai suatu sektor yang kompleks, mampu menghidupkan sektor-sektor lain meliputi industri-industri seperti industri kuliner, penginapan dan transportasi.

Kabupaten Kepulauan Anambas yang secara geografis terbagi diantara 7 kecamatan yaitu Jemaja, Jemaja Timur, Siantan Selatan, Siantan, Siantan Timur, Siantan Tengah, Palmatak. Hal ini yang membuat Kabupaten Kepulauan Anambas yang ramai dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara, Karena hal itu di dukung oleh potensi objek wisata laut dan kuliner.

Namun, Karena masih kurangnya informasi tentang pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas yang menyebabkan para wisatawan lokal maupun luar kurang mengenal letak objek-objek wisata yang tersebar di Daerah kabupaten Kepulauan Anambas ini. Selain itu sebagai wisatawan pastinya telah mempunyai rencana wisata dengan ketersediaan dana yang dimilikinya, mereka pastinya tidak ingin bila dana tersebut akan menghambat saat ditengah perjalanan berwisata. Biasanya masalah yang datang saat berwisata antara lain yaitu : Para wisatawan ini tidak tahu akan biaya yang harus dikeluarkan untuk berwisata / berkunjung di objek wisata yang ada di daerah kabupaten kepulauan anambas ini atau

wisatawan ini mengalami kebingungan saat menentukan objek wisata mana saja yang harus di kunjungi dengan dana yang mereka miliki, karena sebelumnya belum pernah berkunjung ke objek wisata yang berada di kabupaten kepulauan anambas. Selain itu juga biasanya wisatawan yang baru pertama kali datang ke kabupaten kepulauan anambas tidak tahu letak dari objek-objek wisata yang bagus serta yang sedang populer / naik daun di kabupaten kepulauan anambas ini. Maka dari itu diperlukannya informasi tentang biaya yang harus dikeluarkan dan lokasi letak objek wisata di daerah kabupaten kepulauan anambas.

Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, membuat sistem informasi pariwisata untuk menyalurkan tempat wisata-wisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Anambas. Penulis memandang penting untuk mengangkat proposal ini dapat mempermudah Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas dalam mengelola pariwisata dan dapat memberikan informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Anambas sehingga meningkatkan jumlah wisatawan untuk datang berkunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang teridentifikasi dari latar belakang, maka penulis menarik beberapa rumusan masalah yang dapat membantu penulis untuk mencapai sasaran dalam pembuatan aplikasi. Maka dari itu dapat dirumuskanlah masalah dari pembuatan sistem sebagai berikut:

- Kelayakan Sistem Informasi Pariwisata pada Kabupaten Kepulauan Anambas yang berbasis android ini bisa membantu dalam pemberian informasi kepada wisatawan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka penulis membuat suatu batasan masalah untuk tujuan akhir dari penelitian ini, batasan permasalahan yang dibuat yaitu meliputi :

- Sistem informasi akan menginput dan menampilkan informasi mengenai wisata – wisata yang ada di kabupaten kabupaten kepulauan anambas.
- Informasi wisata yang tersaji pada sistem ini meliputi konten wisata yang terdiri dari wisata laut, wisata pantai, dan kuliner.
- Informasi yang digunakan berdasarkan informasi yang didapatkan langsung pada data Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari proposal ini adalah sebagai berikut:

- Untuk memberikan informasi sebagai rekomendasi tempat wisata untuk para wisatawan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Bagi Dinas Bidang Sarana Pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas

- Sebagai pertimbangan dan masukan kepada Dinas Pariwisata kabupaten Kabupaten Kepulauan Anambas mengenai sistem informasi yang dapat membantu pengelolaan pariwisata di kabupaten tersebut.
- Menjadi media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Anambas, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.

- Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan yang berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan daerah Kabupaten Kepulauan Anambas.

Bagi Penulis

- Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata.
- Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan pengalaman yang didapat dibangku kuliah lalu dipraktekan di lapangan dan dijadikan sebagai sarana untuk menetapkan teori – teori yang telah diperoleh dari sumber – sumber lain sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

Bagi Wisatawan

- Mempermudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi tentang obyek wisata yang menarik dan yang bisa di kunjungi di Kabupaten Kepulauan Anambas.

Bagi Amikom

- Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis lainnya tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk informasi yang dikumpulkan untuk informasi dalam system informasi adalah :

1.5.1 Pengumpulan data

1. Metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan. Mengamati bukan hanya melihat, melainkan

juga mengambil data secara langsung dan memperoleh data sekunder dari tempat Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas tersebut.

2. Metode wawancara yaitu dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

1.5.2 Analisis

Untuk tahap analisis yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan yang akan digunakan diantaranya mencakup analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan fungsional sistem, dan analisis kelayakan sistem.[1]

1.5.2.1 Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), DFD dan *flowchart* sebagai proses perancangan yang akan dibuat.

1.5.2.2 Implementasi

Implementasi akan dilakukan pembuatan kode program agar dapat diimplementasikan pada informasi yang diterima dengan akurat dan menggunakan handphone android version Oreo untuk tester.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada masing – masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan penelitian, batasan penelitian, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yaitu konsep dasar pariwisata, jenis-jenis wisata, definisi sistem informasi, konsep dasar dan sejarah android, Teori UML, Teori Usecase, analisis kelayakan dan metode testing.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan gambaran tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang implementasi perancangan program berbasis android beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Sehingga diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu objek wisata yang ingin di kunjungin wisatawan. Serta untuk peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan sistem dan lebih menyempurnakannya agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang referensi semua sumber yang digunakan sebagai acuan.