

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor pariwisata saat ini sangat penting dalam perkembangan otonomi daerah atau kota, di bidang pariwisata ini merupakan suatu lahan yang sangat potensial untuk mendatangkan pendapatan. Pariwisata mencakup banyak lingkup, seperti wisata alam, wisata religi, wisata budaya, wisata sejarah, dan wisata pendidikan.

Purbalingga adalah bagian dari Provinsi Jawa Tengah, yang berbatasan dengan Pemalang di Utara, Banjarnegara di Timur dan Selatan, dan Kabupaten Purbalingga di Barat. Purbalingga, yang ibukotanya berada sekitar 21 km dari Purwokerto, berada pada lembah yang diapit rangkaian pegunungan Slamet dan Dataran Tinggi Dieng. Kabupaten Purbalingga saat ini banyak mempunyai objek wisata yang memiliki daya tarik untuk mendatangkan pengunjung. Beberapa yang sudah cukup terkenal baik domestik maupun nasional antara lain Wisata Air Owabong, Wana Wisata Serang, Sanggaluri Park, Taman Reptil dan Serangga, Taman Wisata Pendidikan Purbasari Pancuran Mas, Monumen Panglima I Jenderal Soedirman, Masjid Agung Purbalingga, Gua Lawa, Bumi Perkemahan Munjuluhur.

Dengan banyaknya objek wisata yang ada, Dinas Pariwisata Purbalingga masih kurang dari segi sosialisasi, iklan, dan tindakan-tindakan untuk mendongkrak pariwisata di kabupaten Purbalingga. Maka dari itu perlu adanya

suatu solusi yang bisa menyelesaikan masalah tersebut, Sistem Informasi Pariwisata merupakan salah satu cara untuk memecahkan masalah di atas.

Perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi dan komputer telah membawa perubahan besar dalam bidang kehidupan manusia. Penggabungan kedua faktor pendukung teknologi tersebut mampu memberikan layanan informasi yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, teknologi informasi telah menjelma menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dielakkan lagi. Hal tersebut berdampak kepada para manajer ataupun para pimpinan untuk berlomba-lomba memperoleh informasi yang cepat, tepat, relevan dan akurat yang mampu membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat.

Teknologi yang semakin berkembang, dan semakin banyaknya perangkat telepon selular yang ada mendorong dibangunnya Sistem Informasi Pariwisata untuk membantu memetakan lokasi objek wisata di kabupaten Purbalingga. Selain itu, sistem ini dibuat berbasis mobile supaya masyarakat lebih mudah mengaksesnya lewat telepon genggam/HP (*Handphone*) yang sudah terintegrasi dengan Java.

Sistem Informasi Pariwisata ini diharapkan membantu mengenalkan objek wisata kabupaten Purbalingga, sehingga meningkatkan jumlah pengunjung baik wisatawan lokal maupun dari daerah lain. Hal ini berdampak juga untuk menambah pendapatan daerah sehingga dapat memajukan disektor pariwisata ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana mempermudah wisatawan mengetahui lokasi objek wisata di kabupaten Purbalingga dengan sistem berbasis mobile yang dapat di akses dari berbagai tempat dengan menggunakan telepon seluler/HP (*Handphone*).

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pariwisata kabupaten Purbalingga di bangun dengan menggunakan teknologi Java2ME (*Java 2 Micro Edition*) dan google maps API (*Application Programming Interface*) yang berbasis mobile.
2. Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata ini hanya untuk menandakan lokasi objek wisata, penginapan, tempat kuliner dan SPBU yang hanya berada di kabupaten Purbalingga.
3. Obyek wisata yang akan dijadikan hanya objek wisata alam, wisata religi, sejarah, dan budaya yang memiliki lokasi yang pasti dan tidak berpindah-pindah.
4. Sistem Informasi Pariwisata objek wisata kabupaten Purbalingga ditujukan untuk diakses melalui perangkat mobile.

5. Perangkat mobile yang digunakan support dengan java MIDP (*Mobile Information Device Profile*) 2.0 dan CLDC (*Connected Limited Device Configuration*) 1.1.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- Maksud :

Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- Tujuan penelitian:

1. Membantu memperkenalkan tempat pariwisata di kabupaten Purbalingga.
2. Membantu penandaan lokasi objek wisata, penginapan, tempat kuliner dan SPBU di kabupaten Purbalingga dengan Sistem Informasi Pariwisata yang dapat di akses menggunakan perangkat telepon selular/HP yang sudah terintegrasi dengan Java.
3. Membantu menampilkan gambar objek wisata di Kabupaten Purbalingga pada *interface* dengan menggunakan telepon selular.
4. Media promosi pariwisata di kabupaten Purbalingga yang mudah menggunakan telepon selular.

1.5 Manfaat Penelitian

- Bagi penulis:

- Memperoleh gelar sarjana komputer

- Mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bagi akademik :
 - Sebagai bahan acuan dan referensi bagi mahasiswa selanjutnya.
 - Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dengan objek sejenis.
- Bagi objek penelitian :
 - Wisatawan akan lebih mudah dalam mengetahui lokasi objek wisata yang akan dituju.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah :

- Metode Pustaka
Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, internet, dan CD
- Perancangan Sistem
Tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
- Implementasi Sistem
Tahap ini disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.
- Pengujian dan Analisis Sistem
Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang

dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

- **Penyusunan Laporan**

Penyusunan laporan dalam penelitian ini dikerjakan pada akhir penelitian sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Buku laporan proyek akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan latar belakang pemilihan topik skripsi, ruang lingkup permasalahan yang di bahas, tujuan dan manfaat dari penulisan skripsi, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi *Membangun Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Purbalingga Menggunakan J2ME dan Google Maps API*.

BAB II LANDASAN TEORI

Memberikan dasar teori untuk menunjang penyelesaian masalah dalam penyusunan naskah skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang perancangan sistem, metode analisis kinerja sistem yang digunakan, dan permasalahan yang sedang dihadapi dan usulan pemecahan masalah.

