

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Banyumas adalah salah satu kabupaten yang kaya akan potensi wisata. Tetapi perkembangannya kurang merata hanya pada beberapa objek wisata yang sudah cukup terkenal saja seperti Baturaden, curug Cipendok, dan Taman Kota Andang Pangrenan.

Kurang dikenalnya objek wisata di kabupaten Banyumas salah satunya dikarenakan medan yang cukup sulit di jangkau dan kurangnya sosialisasi yang sampai ke masyarakat umum.

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan salah satu cara untuk memecahkan masalah di atas. SIG memudahkan pengelola untuk memperkenalkan objek wisata dan juga memudahkan pengunjung untuk mengetahui dan mencapai tempat tujuan wisata.

Dengan adanya “Sistem Informasi Geografis Objek Pariwisata Berbasis Mobile” diharapkan dapat membantu meningkatkan jumlah pengunjung baik wisatawan lokal maupun dari daerah lain hingga kedepannya mampu meningkatkan pendapatan daerah dari sektor pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah disajikan di atas memunculkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana mempermudah wisatawan mengetahui lokasi dan informasi objek wisata di kabupaten Banyumas dengan sistem yang dapat di akses dari berbagai tempat dan perangkat yang ada di sekitar masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan Sistem Informasi Geografis ini untuk menandakan lokasi objek wisata yang hanya berada di Kabupaten Banyumas.
2. Objek wisata yang tercantum hanya objek wisata yang sudah terdaftar pada Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas.
3. Obyek wisata yang akan dijadikan hanya objek wisata alam, sejarah, dan budaya yang memiliki lokasi yang pasti dan tidak berpindah-pindah.
4. SIG objek wisata Kabupaten Banyumas di bangun dengan berbasis mobile menggunakan teknologi Java ME.
5. SIG objek wisata Kabupaten Banyumas ditujukan untuk diakses melalui perangkat mobile yang mendukung platform Java ME.

6. SIG objek wisata kabupaten Banyumas menggunakan Google Map API sebagai penyedia peta online.
7. Informasi yang akan disajikan terfokus pada letak objek wisata di Kabupaten Banyumas yang berisi :
 - a. Nama objek wisata
 - b. Lokasi
 - c. Tiket
 - d. Fasilitas / infrastruktur
 - e. URL
 - f. Info tambahan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu memperkenalkan objek wisata di kabupaten Banyumas.
3. Membantu penandaan lokasi objek wisata di kabupaten Banyumas dengan SIG yang dapat diakses menggunakan perangkat telepon selular yang sudah terintegrasi dengan *Java* dan *internet*.
4. Media promosi yang mudah menggunakan telepon selular.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi penulis :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Mengembangkan dan melatih kemampuan yang dimiliki oleh penulis.

Bagi akademik :

1. Sebagai bahan acuan dan referensi bagi mahasiswa selanjutnya.
2. Sebagai acuan untuk penelitian dengan objek sejenis.

Bagi objek penelitian :

Wisatawan akan lebih mudah dalam mengetahui lokasi objek wisata yang akan dituju serta mengetahui info lebih detail mengenai objek wisata yang dimaksud.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek wisata Banyumas.

2. Metode Observasi

Metode observasi yaitu mengunjungi langsung objek wisata di kabupaten Banyumas dan mengumpulkan data-data yang relevan.

3. Metode Pustaka

Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen-dokumen relevan yang bersumber dari Dinas Pariwisata Kabupaten Banyumas, *internet*, dan CD.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

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 kami bahas, tujuan dan manfaat dari penulisan skripsi, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Banyumas Berbasis Mobile.

BAB II LANDASAN TEORI

Memberikan dasar teori untuk menunjang penyelesaian masalah dalam penyusunan naskah skripsi ini. Berisi konsep Sistem Informasi Geografis dan perangkat lunak yang digunakan.

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.

