

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Sragen merupakan sebuah kota kecil yang berada di ujung timur provinsi Jawa Tengah dan menjadi perlintasan antar provinsi. Di kota ini terdapat berbagai macam potensi wisata yang perlu dikunjungi. Untuk menarik para wisatawan maupun pengunjung maka perlu dilakukan promosi mengenai tempat-tempat wisata apa saja yang berada di Kabupaten Sragen. Media promosi kebanyakan diterapkan menggunakan media cetak (buku panduan, pamflet, brosur, spanduk, papan) dan media elektronik (website) dengan kata lain promosi yang dilakukan membutuhkan banyak biaya dalam pembuatan media promosinya.

Sedangkan perkembangan teknologi informasi semakin hari makin berkembang yang merambah ke berbagai bidang mulai dari bidang pendidikan, bidang pemerintahan, bidang bisnis, dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi meringankan pekerjaan seseorang untuk mengakses dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah. Agar memudahkan para wisatawan yang ingin datang ke tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Sragen diperlukan sistem informasi pariwisata yang dapat memberi informasi mengenai potensi wisata apa saja yang berada di Kabupaten Sragen.

Seiring dengan perkembangan zaman orang-orang yang dulunya menggunakan Handphone hanya untuk SMS (*short message service*) sekarang beralih menggunakan smartphone yang memiliki keunggulan fitur yang lebih

canggih. Pemanfaatan kemajuan teknologi *smartphone* merupakan salah satu solusi dari permasalahan ini. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah “**Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Sragen Berbasis Android**” yang dapat memberikan informasi pariwisata kepada calon pengunjung atau wisatawan.

Diharapkan melalui penggunaan sistem ini wisatawan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan *realtime*. Sistem yang dikembangkan menggunakan sistem operasi *Android* pada *smartphone*. Dengan melihat kelebihan *Android*, dapat dipastikan *Android* dapat membantu solusi dari permasalahan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi *android* yang dapat memudahkan wisatawan mendapat informasi tentang wisata di Kabupaten Sragen ?
2. Bagaimana membuat media promosi yang banyak digunakan wisatawan ?

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem dibuat berbasis *platform* *Android* versi 4.0.3(*IceCreamSandwich*) sehingga hanya dapat dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* *Android* versi 4.0.3 keatas.
2. Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan database dan keamanan jaringan yang digunakan untuk kebutuhan aplikasi.
3. Aplikasi harus terhubung ke internet untuk mengakses *database*.

4. Sistem ini terdapat tiga menu utama yaitu menu wisata Sragen, menu *event* tahunan, dan menu *emergency call*.
5. Menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan Android studio.
6. Aplikasi ini memanfaatkan Google Maps API sebagai penyedia peta virtual.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Mengenalkan kepada wisatawan tentang potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Sragen.
2. Mendapatkan data serta informasi tentang pariwisata di Kabupaten Sragen.
3. Diharapkan membantu perekonomian warga disekitar wisata.
4. Sebagai media promosi bagi dinas pariwisata Sragen.
5. Memajukan pariwisata kabupaten Sragen.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dilakukan semoga bermanfaat bagi penulis, pengguna serba bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Sragen.

1. Manfaat Bagi Dinas

Dapat memperkenalkan dan mempromosikan pariwisata di Kabupaten Sragen serta mendapatkan ide dalam usaha menarik wisatawan melalui aplikasi yang dibuat oleh penulis.

2. Manfaat bagi pengguna

Dapat dengan mudah mendapat maupun mencari informasi pariwisata yang berada di Kabupaten Sragen melalui aplikasi android yang dibuat penulis.

3. Manfaat Bagi Penulis

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Strata1(S1) jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan membaca buku-buku literal, dokumen, *website*, catatan kuliah dan bacaan lainya sebagai referensi yang berhubungan dengan permasalahan.

3. Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya langsung ditempat penelitian tentang data yang diperlukan dalam permasalahan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan tentang apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembuatan sistem. Analisis kebutuhan mencakup kebutuhan fungsional dan non fungsional.

b. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan bertujuan untuk mengetahui apakah sistem ini layak dibangun atau tidak. Faktor-faktor kelayakan diantaranya adalah kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi, dan kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan perancangan sistem yang akan dibuat, mengacu pada hasil dan analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah UML(*Unified Modeling Language*).

1.6.4 Metode Pengembangan

Pembuatan aplikasi pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Extreme Programming*. Model tersebut memiliki empat proses inti yaitu tahap perencanaan, tahap perancangan, tahap implementasi dan tahap *testing*.

1.6.5 Metode Testing

Untuk pengujian penulis menggunakan 2 metode yaitu :

1. *white box testing* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara *prosedural* untuk membagi pengujian ke dalam/ beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan *white box testing* merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.
2. *black box testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detil, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Tinjauan Umum menguraikan tentang gambaran obyek penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Menguraikan mengenai dasar teori dari sistem informasi geografis dan software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan secara lebih terperinci tentang implementasi perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan *output* yang ditampilkan dari *software* yang digunakan pada aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran.