

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan aset penting bagi suatu daerah, karena selain sebagai tempat hiburan untuk rekreasi tetapi juga merupakan sumber devisa bagi daerah tersebut. Dengan banyaknya pulau-pulau di Indonesia maka tempat pariwisata yang ada di Indonesia sangat banyak dan memiliki ciri khas masing-masing. Tidak sedikit daerah-daerah menjadikan pariwisatanya sebagai simbol daerah.

Kota Palu merupakan Ibu kota provinsi Sulawesi Tengah yang cukup banyak memiliki pariwisata yang sangat menarik, khususnya di Kabupaten Donggala. Kabupaten Donggala memiliki tempat pariwisata yang menarik baik wisata sejarah, budaya, bahari dan kuliner. Namun ada beberapa tempat pariwisata yang kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah daerah dan masyarakat sendiri, dikarenakan kurangnya sosialisai atau publikasih dari pemerintah daerah setempat. Akses atau jalur yang kurang memadai dan kurangnya perawatan tempat wisata menjadi beberapa faktor wisata tersebut kurang diminati oleh wisatawan asing bahkan masyarakat setempat.

Dengan media informasi pariwisata sangat membantu bagi wisatawan untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang ada di daerah-daerah tersebut. Pemerintah daerah Donggala sudah menggunakan media informasi seperti web site,

blog dan sosial media sebagai salah satu cara untuk mengekspos wisata-wisata yang ada di daerah tersebut tetapi masih kurang efektif.

Dengan perkembangan teknologi khususnya pada bidang mobile, maka penulis mengambil judul Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Pariwisata Kota Palu Berbasis Android, sebagai media pengenalan dan informasi pariwisata yang ada di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala sehingga dapat menarik minat wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Aplikasi Mobile dipilih karena dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dan dapat di akses dimanapun dan kapanpun.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan bagaimana merancang dan membuat aplikasi informasi pariwisata Kota Palu khusus Kabupaten Donggala, sehingga dapat mempermudah wisatawan mendapat informasi tentang pariwisata Kabupaten Donggala?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang akan dibahas tidak berkembang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat diatas platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada smartphon yang sistem operasinya berbasis Android.
2. Aplikas dapat dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.2 (Froyo).
3. Aplikasih ditujukan untuk kalangan umum.

4. Aplikasi hanya menampilkan informasi tentang pariwisata di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala.
5. Lingkup penelitian hanya samapai pada pembuatan aplikasi, tidak sampai tahap distribusi ke Google Play Store.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar kesearjanaan S1 pada program studi teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun aplikasi di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala.Memudahkan wisatawan mengakses informasi pariwisata di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Mempermudah wisatawan mengakses informasi pariwisata di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala.
2. Memperkenalkan pariwisata Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing.
3. Menarik minat wisatawan untuk berwisata di Kota Palu khususnya Kabupaten Donggala dan menambah wawasan tentang pariwisata.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Ada beberapa metode penelitian dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Studi Kepustakaan

Dalam perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, website, blog dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 2. Metode Analisa

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk aplikasi yang akan dibuat. Metode analisis yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode SWOT.

### 3. Metode Perancangan

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan bahan untuk aplikasi yang akan dibuat. Perancangan yang dilakukan adalah aplikasi use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, dan perancangan user interface.

### 4. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan ke dalam smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

### 5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada aplikasi untuk mengetahui apakah masih ada kesalahan atau error pada aplikasi ini saat dijalankan. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah black box.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami, sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

### **BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi ini.