

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan citra bangsa, sebagaimana periode terakhir saat ini bangsa Indonesia telah dikenal secara negatif oleh negara-negara tetangga. Pariwisata dapat dikatakan sebagai industri yang semakin berkembang pesat, sebab melalui sektor pariwisata pula mampu meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatkan taraf hidup masyarakat dan memperluas kesempatan kerja, serta melestarikan alam dan budaya setempat. Provinsi Jawa Tengah, sebagai salah satu wilayah tujuan wisata di Indonesia, menawarkan berbagai macam obyek wisata baik obyek wisata alam, budaya, maupun buatan. Salah satu daerah tujuan wisata di Jawa Tengah yang kaya akan obyek dan daya tarik wisata tersebut adalah Kabupaten Klaten.

Kabupaten Klaten merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki potensi pada sektor pariwisata. Kabupaten Klaten menawarkan beragam obyek wisata dengan semua potensi, keunikan, dan kelebihan yang dimilikinya. Dalam usaha pengembangannya, pendekatan secara teknologi dalam informasi pariwisata masih kurang. Dengan pendekatan teknologi diharapkan informasi dapat diterima dengan optimal dan pengembangan daerah wisata dapat direncanakan dengan baik.

Untuk mendukung informasi yang mudah di akses oleh masyarakat umum tersebut, dibutuhkan media informasi guna memperkenalkan obyek wisata

yang ada di Kabupaten Klaten. Media informasi yang ada masih sebatas media cetak (koran, spanduk, papan), media televisi, dan website. Untuk memudahkan para wisatawan atau orang yang akan berwisata ke Kabupaten Klaten dibutuhkan media informasi yang Moveable (mudah dibawa kemana mana). Dalam hal ini penyusun ingin membuat suatu aplikasi yaitu Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah Di Kota Klaten berbasis android. Aplikasi ini nantinya akan diterapkan pada *smartphone* yang dapat digunakan oleh para wisatawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang di bahas dalam skripsi ini adalah Bagaimana cara mengenalkan tempat wisata dan sejarah yang belum terjelajahi menjadi sudah terjelajahi di kota Klaten ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat terarah maka pembahasan penulisan ini dibatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di tempat yang bisa terjangkau oleh signal atau jaringan.
2. Pada fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi ini belum ada klip video tempat wisata yang dikunjungi dan hanya sebatas gambar dan deskripsi beserta lokasi.

3. Aplikasi ini tidak ada di Android Play Store, dan hanya bisa di upload di web pribadi DISKEBPARPORA (Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda Dan Olahraga) Kabupaten Klaten.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan pengalaman praktek lapangan, penelitian ini merupakan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan ilmu yang di dapat dari bangku kuliah.
2. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Mengukur sejauh mana pemahaman dan kemampuan penulis dalam menganalisis masalah yang dihadapi serta kemampuan yang telah didapatnya di bangku kuliah.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan Jenjang Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapat ke dalam aplikasi nyata secara praktek.
6. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang teknis.
7. Membantu Untuk mempermudah para wisatawan menjelajahi tempat wisata dan sejarah dengan mudah melalui *smartphone*.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan terhadap wisata Klaten ini dilakukan dengan melihat tempat-tempat wisata dan sejarah Kabupaten Klaten yang menjadi objek dari penelitian serta referensi dari Dinas Pariwisata Klaten. Setelah itu akan didapatkan data untuk kelengkapan materi yang diperlukan. Pembuatan aplikasi *mobile android* ini nantinya menggunakan *android studio* sebagai *frameworknya* sedangkan pengujian menggunakan *smartphone* dilanjutkan dengan implementasi pada *smartphone android*.

Perancangan aplikasi meliputi:

a. Perancangan UML (*Unified Modelling Language*)

Perancangan UML pada program ini hanya meliputi *Use Case*, berdasarkan analisis kebutuhan aplikasi tempat wisata dan sejarah dapat dibuat suatu *Use Case* dari aplikasi yang akan dibangun yaitu meliputi dari *Use Case Diagram*, definisi aktor dan definisi *Use Case*.

1. Use Case Diagram



Gambar 1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram berfungsi untuk menggambarkan fasilitas yang terdapat dalam aplikasi Tempat Wisata dan Sejarah di Klaten kepada User, dalam perancangan Tempat Wisata dan Sejarah di Klaten hanya meliputi *user* untuk mengoperasikannya yaitu pengguna secara umum. Pengguna mendapatkan fasilitas sepenuhnya dari aplikasi untuk mengetahui segala informasi yang ada di dalam aplikasi. Pengguna tidak dapat merubah isi ataupun informasi yang terdapat di dalamnya. Dari *use case* pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa *user* bisa melihat:

a. *Gallery / foto* wisata

User dapat melihat foto wisata yang dituju.

b. *Info / detail* wisata

User dapat melihat informasi secara mendetail dari tempat wisata yang dituju yang berisi deskripsi dari tempat wisata.

c. Lokasi *user* pada *google map*

User dapat mengetahui lokasi dirinya pada peta dari *google map* yang terkoneksi internet.

Tabel 1.1 Definisi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Operator/user</i>	Aktor menerangkan tentang fasilitas yang didapat dari aplikasi selaku <i>User</i> dari Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah Di Klaten. Jadi Aktor adalah orang yang memiliki hak akses untuk membuka dan menggunakan informasi yang terdapat dalam Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah Di Klaten.

Tabel diatas menjelaskan tentang fasilitas yang diperoleh *operator* selaku *user* dari Aplikasi Tempat Wisata Dan Sejarah di Klaten, berbasis android.

Tabel 1.2 Definisi Use Case

No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Use Case</i>	Merupakan kegunaan atau fungsi dari aplikasi yang telah dibuat yaitu meliputi info wisata berisi <i>text</i> penjelasan tentang tempat wisata, <i>Gallery</i> wisata berisi foto serta gambar wisata, <i>Map</i> wisata berisi lokasi wisata di dalam <i>Google Map</i> serta kelengkapan yang ada di dalamnya.

Tabel 1.2 menjelaskan tentang fasilitas yang ada di dalam aplikasi yang dapat dinikmati oleh user.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil data yang sudah ada di Dinas Pariwisata Kota Klaten.

1.5.2 Metode Perancangan

Merupakan spesifikasi perangkat lunak untuk membantu proses pengolahan data pada aplikasi yang diusulkan. Perancangan program merupakan pembuatan solusi dari pemecahan kasus atau masalah yang timbul.

1.5.3 Metode Testing

Melakukan uji coba aplikasi di beberapa *handphone* dengan versi *android* yang berbeda untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan atau tidak serta untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi.

1.5.4 Metode Implementasi

Melakukan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap selesai.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, metode implementasi serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun, termasuk desain antar muka, basis data serta *class* yang akan digunakan dalam pembangunan dan implementasi perangkat lunak.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas pengujian aplikasi dimulai dari lingkungan pengujian, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dan skenario yang digunakan, hasil dari setiap uji coba dievaluasi dan dianalisis dari hasil keluaran yang diperoleh.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

